

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Платонов К.К. Проблемы способностей. – М.: Наука, 1972. – 311 с.
2. Шадриков В.Д. Психология деятельности и способности человека: Учебное пособие. – М.: Просвещение, 1996. – 480 с.
3. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994. – 151 с.

GAME FORMING DEVELOPMENT COGNITIVE ABILITIES OF THE YOUNG SCHOOLBOYS AT THE LESSONS OF MATHEMATICS

АКПЫНАР Lemar Enverovna

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor
Associate Professor Department of Primary Education, Faculty of Psychology

LARCHENKO Irina Valeryevna

Graduate Student of the Department of Primary Education
Crimean Engineering Pedagogical University
Simferopol, the Republic of Crimea, Russia

The article is devoted to a topical problem of today: the use of game techniques in the formation of cognitive abilities of Junior schoolchildren on maths lessons, the article describes the main causes that have the greatest impact on the formation of cognitive abilities in primary school children and ways to prevent them through gaming techniques. The article presents the analysis of views of Russian and foreign researchers on the problem.

Keywords: ability, cognition, cognitive ability, cognitive ability.

УДК 379.3:813733

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ В СОВРЕМЕННОЙ СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ

АКПЫНАР Лемара Энверовна

кандидат педагогических наук, доцент
доцент кафедры начального образования факультета психологии

ЛАРЧЕНКО Ирина Валерьевна

магистрант кафедры начального образования
ГБОУ ВО РК «Крымский инженерно-педагогический университет»
г. Симферополь, Республика Крым, Россия

Статья посвящена актуальной на сегодняшний день проблеме применения игровых технологий в современной системе образования, в статье рассмотрены особенности применения игровых технологий в начальной школе как одной из форм организации познавательной деятельности. В статье приведен анализ взглядов отечественных и зарубежных исследователей на данную проблему.

Ключевые слова: игра, технология, игровые технологии.

Происходящие в современном мире перемены, требуют постоянного совершенствования в образовательном пространстве. Перед школой ставится задача в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы индивидуальное развитие способностей и творческой личности каждого обучающегося, использование в школьной программе инновационных учебных программ, технологий, приемов, методов обучения, реализацию принципа гуманного, личностно-ориентированного подхода к каждому ребенку.

Насколько высок уровень обучения и воспитания в школе в значительной мере зависит, от педагогического процесса, который ориентирован на изучение возрастной психологии и индивидуальное развитие ребенка на протяжении всего обучения в школьный период с целью выявления индивидуального развития ребенка, его творческого потенциала, становления его как самостоятельной личности, формирование и укрепление его собственной позитивной активности. Особенно это нужно учитывать в начальных классах, когда только начинается целенаправленное обучение человека и ведущей деятельностью становится учеба.

Цель статьи – раскрыть особенности применения игровых технологий в начальной школе как одной из форм организации познавательной деятельности.

Феномен игры рассматривался в разных областях знаний как психологии, так и в педагогике. Выдающиеся ученые такие как (Н. Короткова, Н. Михайленко, А. Сорокина, Н. Эйгес, Ф. Блехер, А. Ибрагимов, Н. Коньшева, М. Салихова и др.) рассматривали игру как один из важных методов обучения детей не только дошкольного, но и младшего школьного возраста. Некоторые аспекты игровой деятельности в общеобразовательной среде рассматривались в исследованиях С. Арутюняна, О. Газманова, В. Григорьева и др. В отечественной педагогической литературе встречаются различные взгляды и подходы к сущности возможностей

игр. В своих трудах (Л. Шубина, Л. Крюкова) относят их к методам обучения. Другого мнения, игры как средства обучения, придерживаются В. Бедерканова, Н. Богомолова. Игровую деятельность как проблему разрабатывали К. Ушинский, П. Блонский, С. Рубинштейн.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения. Благодаря им работа учащихся становится интересной, увлекательной и направленной на развитие творческо-поисковых навыков.

Актуальность игры обусловлена тем, что современному школьнику из большого количества информации легче выбрать нужную, если этот отбор происходит в игровой форме.

Игра – это активная форма обучения. Но далеко не все учителя используют ее в своей практике.

Самое распространенное мнение о функции игры – это тренировка навыка действий взрослых. Об этом пишет А.Н. Леонтьев в работе «Психологические основы дошкольной игры».

«В ходе деятельности ребенка возникает противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих это действие операций – с другой. Ребенок хочет сам управлять автомобилем, он сам хочет грести на лодке, но не может осуществить этого действия потому, что он не владеет и не может овладеть теми операциями, которые требуются реальными предметными условиями данного действия... это противоречие... может разрешиться у ребенка только в единственном типе деятельности, а именно в игровой деятельности, в игре...».

Также игра способствует самореализации ребенка. С одной стороны, проверяются возможности учащегося справляться со сложными вопросами, с другой стороны – выявляются недостатки опыта. Благодаря игре, ребенок самовыражается и самоутверждается. Еще одной функцией игры является ее диагностическая функция. Она дает возможность педагогу рассмотреть

интеллектуальные, творческие, эмоциональные особенности ребенка.

Польский исследователь Стефан Шуман указывает на то, что игра – характерная и своеобразная форма активности ребенка, благодаря которой он постепенно учится и приобретает жизненный опыт. В своих исследованиях он пришел к выводу, что благодаря игре в ребенке пробуждаются самые глубокие переживания и эмоции, заставляя его тем самым активизировать свою мыслительную деятельность.

Таким образом, педагогические игры – это группа методов и приемов организации педагогического процесса. Следует отметить, что отличие педагогических игр от игры состоит в постановке целей и задач обучения.

В зависимости от этого. Выделяют следующие виды педагогических игр:

- по виду деятельности: физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

- по характеру педагогического процесса: обучающими, тренировочными, контролирующими, обобщающими; познавательными, воспитательными, развивающими; репродуктивными, продуктивными, творческими; коммуникативными, диагностическими;

- по характеру игровой методики: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры драматизации.

- по предметной области;

- по игровой среде.

Таким образом, игровые технологии являются уникальной формой обучения, благодаря которой сам процесс обучения можно сделать увлекательным и познавательным. В процессе игры дети быстрее и охотнее усваивают новый материал и активизируют познавательную деятельность.

Сегодня в образовательных учреждениях игровая деятельность используется:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элементы более обширной технологии;

- в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- как технология внеклассной работы.

Понятие «игровые технологии» включает в себя группу методов приемов организации образовательного процесса в форме разнообразных педагогических игр. В педагогической игре есть существенные особенности, которые отличают ее от игры вообще: педагог должен организовать ее и выполнять роль координатора игровой деятельности детей. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования обучающихся к учебной деятельности. Во время урока игровые ситуации должны реализовываться следующим образом:

- дидактическая цель ставится перед учениками в форме игровой задачи;

- учебная деятельность подчиняется правилам игры

- в учебную деятельность вводятся соревнования;

- успешное выполнение дидактического задания тесно связано с игровым результатом.

В своих трудах К.Д. Ушинский писал: «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более чем дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями...».

В связи с этим, мы можем выделить следующие факторы, делающие игру не просто интересной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей:

1. Самостоятельность. Игра – единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства.

2. Возможность творчества вне игры доступна лишь небольшому количеству школьников. Игра же представляет собой возможность творить – в очень многих областях жизни.

В игровой форме могут быть реализованы такие потребности ребенка, как наличие собственной деятельности, творчество, общение, власть, потребность в ином, самоопределение через ролевое экспериментирование, самоопределение через пробы деятельности.

Выделяются следующие виды игр:

– игры-упражнения: они развивают познавательные способности обучающихся, способствуют не только закреплению учебного материала, но и развивают умения применять их на практике. Это могут быть кроссворды, ребусы, различные викторины.

– игры-путешествия: эти виды игр совершенствуют осмысление и закрепление учебного материала. Активность учеников в данных играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, предположения своих гипотез, творческих заданий;

– игры-соревнования: данные игры включают в себя все виды дидактических игр. Дети, разделившись на команды, соревнуются между собой.

– урок-деловая игра: в свою очередь деловые игры делятся на производственные, проблемные, учебные и комплексные.

– урок-ролевая игра: ролевая игра рассматривается как методический прием, который относится к группе активных способов обучения. Ролевая игра – это условное воспроизведение ее участниками реальной деятельности людей. Она создает условия реального общения.

Существуют следующие формы проведения ролевой игры: путешествие, дискуссия, пресс-конференция, урок-суд и т. д.

В своей работе чаще всего использую групповые игры, которые наиболее подходят на первом этапе обучения:

1. Игра «Знакомство», в которой ученики рассаживаются в круг вместе с учителем. Каждый ребенок, передавая мяч, произносит свое имя. Затем, передавая мяч против часовой стрелки, ребята называют имя своего соседа.

2. Игра «Назови другого»: среди сидящих по кругу учеников, выбирается водящий. Водящий, называя имя другого ребенка, бросает ему мяч. После окончания игры проводится беседа, задаются следующие вопросы: Понравилась ли вам такая игра? С кем в группе больше всего понравилось играть? Кто в группе не ссорился? Почему не удалась игра? Почему удалась игра?

На заключительном этапе детьми осуществляется самооценивание, критерии самооценки могут предлагать сами дети.

Таким образом, игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся, но и выполняют ряд других функций:

1. Игра тренирует память, развивает связную речь.

2. Игра стимулирует учебную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к данному предмету.

3. Игра является одним из приемов активизации активности обучающихся.

Использование игровых технологий на уроках является гарантом позитивного эмоционального состояния школьников. Способствует формированию дружеского климата в школьном коллективе, воспитанию ответственности и взаимопомощи учащихся, развитию самостоятельности.

Также хочется отметить, что включение в учебный процесс игры приводит к тому, что учащиеся, незаметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки. Таким образом, игровые технологии учителя должны строиться как целостное образование, охватывающее

определенную часть учебного процесса. Обязательными должны быть игры, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать и сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых развивается у детей умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонема-

тический слух, смекалку и т. д.

В заключении следует отметить, что данная тема остается также актуальной для современной системы образования. Изучение материала показало, что применение подобных педагогических технологий способствует более качественному усвоению новых знаний. Включение в учебный процесс дидактических игр является одной из главных задач для современного учителя.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. – М.: Российское педагогическое агентство, 1996. – 270 с.
2. Технология игровой деятельности: Учеб. пособие / Л.А. Байкова, Л.К. Гребенкина, О.В. Еремкина; Науч. ред. В.А. Фадеев. – Рязань: Изд-во РГПУ, 1994. – 734 с.
3. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие / А.В. Финогенов, В.Э. Филиппов. – Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001. – 89 с.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование., 1998. – 256 с.

GAME TECHNOLOGIES IN ELEMENTARY SCHOOL IN THE MODERN EDUCATION SYSTEM

АКРПНАР Lemar Enverovna

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor

Associate Professor Department of Primary Education, Faculty of Psychology

LARCHENKO Irina Valeryevna

Graduate Student of the Department of Primary Education

Crimean Engineering Pedagogical University

Simferopol, the Republic of Crimea, Russia

The article is devoted to the actual problem of the use of gaming technologies in the modern education system, the article considers the features of the use of gaming technologies in primary school as one of the forms of cognitive activity organization. The article analyzes the views of domestic and foreign researchers on this problem.

Keywords: game, technology, game technologies.
