

Роль игры и игровых технологий в повышении познавательной активности учащихся младшей школы

***Аннотация:** В статье рассматривается значение игровых технологий в образовательном процессе младших школьников и их влияние на познавательную активность учащихся. Автор анализирует различные формы игр, применяемых в учебной деятельности, и их способность мотивировать детей к обучению, развивать креативность и критическое мышление. Исследуются примеры интеграции игровых методик в уроки различных предметов, а также их влияние на формирование устойчивого интереса к обучению. Особое внимание уделяется практике использования игровых технологий как средства дифференциации и индивидуализации обучения. В заключение подчеркивается необходимость дальнейшего внедрения игр в учебный процесс для повышения эффективности образования и гармоничного развития личности младшего школьника.*

***Ключевые слова:** игра, игровые технологии, познавательная деятельность.*

Одним из способов развития познавательной активности учащихся может служить использование игровых технологий в образовательном процессе. Игра наряду с трудом и учением — один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра — это вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. В современной школе, делающей ставку на активизацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях: в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии; в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения); как технологии внеклассной работы.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными работу учащихся на творческо-поисковом уровне. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенную монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации. Таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Развитие познавательных процессов в этом возрасте очень важно для формирования развитой и самостоятельно мыслящей личности.

Сегодня игровые технологии можно считать тем новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития ребенка. Применение игровых технологий позволит ребенку с интересом учиться, находить источники информации, воспитывать самостоятельность и ответственность при получении новых знаний, развивать интеллектуальную деятельность [4].

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности, то есть при помощи педагогических технологий.

Педагогическая технология – совокупность, специальный набор форм, методов, способов, приемов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе, на основе декларируемых психолого-педагогических установок [12].

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

Игровая деятельность состоит из набора развивающих игр, которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями. Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение учащихся на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении.

Все возрастные периоды после дошкольного обучения со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст – учебная деятельность; средний – общественно полезная; старший школьный возраст – учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.

На начальном этапе обучения младшего школьника с помощью игровых технологий формируется воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культурного выражения, что позволяет ребенку включаться в коллективную деятельность и общение. В результате освоения игровой деятельности в младшем школьном периоде формируется готовность к общественно-значимой и общественно-оцениваемой деятельности учения.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства; в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [12].

В большинстве случаев передача готовых знаний не всегда побуждает человека к готовности и способности выявлять, анализировать и определять самостоятельно пути их разрешения. Требуется совершенно иной подход к организации обучения, изменяющий в целом систему взаимоотношений и взаимодействий.

Для учащихся игра — увлекательное прежде всего занятие. Этим она и привлекает преподавателей. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказывается порой более важным, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий — все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность и благотворно сказывается на результатах обучения.

Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации, причем делается это непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность учащихся носит творческий, практический характер. Происходит стопроцентная активизация познавательной деятельности учащихся на уроке. Соперничество в работе, возможность посоветоваться, острейший дефицит времени — все эти игровые элементы способствуют активизации учебной деятельности учащихся, формируют интерес к предмету.

Игровые технологии позволяют ставить перед ребенком познавательные, творческие задачи и помогать ему их решать с опорой на наглядность и ведущую для этого возраста деятельность — игру [4].

.Список используемых источников

1. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с. С.50. [Электронный ресурс] / режим доступа: http://school11sp.ru/data/uploads/docs/v_pomosch_uchitely/7.pdf
2. Сергеева И.С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников : методические рекомендации / И , С. Сергеева, Ф. С. Гайнуллова. _М. : КНОРУС, 2016. — 112 с. – с.7
3. Лихачев Б.Т. Педагогика: курс лекций / Б.Т. Лихачев; под ред. В.А. Сластенина. – М.: Гуманитар. Изд. Центр ВЛАДОС, 2010. – 647 с. – (Педагогическое наследие). - с. 163
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Владос, 1999 г. – 360 с.
5. Петричук И.И. Еще раз об игре./И.И. Петричук// Педагогика. – 2007. - № 7. С. 57-63
6. Репринцева, Е.Л. Педагогические игры: теория, история, практика. [Текст]/ Е.Л.Репринцева – Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2005 – с.43-57.
7. Хейзинга, Йохан. Homo ludens. Человек играющий [Текст]/ Сост., предисл. Х 35 и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; Коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. — СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011 – С.46.

8. Макаренко, А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта [Текст]/ А.С.Макаренко. — Т.5. — М., 1958 —с.79
9. Борзова, Л.П. Игры на уроке истории [Текст]: Метод, пособие для учителя/ Л.П.Борзова. — М. : Изд-во Владос-Пресс, 2003 — с.39-45
10. Ушинский К.Д. Педагогические сочинения [Текст]/ К.Д. Ушинский. -В 6 т. Т. 5/Сост. С.Ф.Егоров. — М.: Педагогика,1990 — С.112
11. Спиваковская, А.С. Игра — это серьезно [Текст]/ А.С. Спиваковская. — М., 1981 — 87-89, 93-99
12. Кларин М.В. Образовательные возможности игры // Сов. педагогика. — 1985. № 3. [Электронный ресурс] / режим доступа:https://www.sgu.ru/sites/default/files/education/method/2022/klarin_m.v._innovacii_v_pedagogike.pdf