

Игра в жизни, воспитании, обучении и развитии детей младшего школьного возраста

Н.А. Сеногноева,

доктор педагогических наук, профессор кафедры профессиональной педагогики и психологии ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», г. Екатеринбург
sennataliya2005@yandex.ru

В статье раскрывается дидактико-методологический потенциал игры как многопланового вида деятельности в процессе обучения, воспитания и развития младших школьников. Автор рассматривает специфику игры в формировании познавательного интереса, познавательной активности и познавательной деятельности младших школьников с позиций одного из важнейших регулятивов активной позиции ребёнка. Точка зрения автора подтверждается в статье концепциями ведущих педагогов А.С. Макаренко, Д.Б. Эльконина и др. Описаны функции игры в процессе социализации ребёнка и интегрирования его в систему реальных социализирующих отношений.

• младшие школьники • игра • воспитание • обучение • развитие • социализация • многоплановость игры как современной дидактико-методологической технологии

Жизненная позиция личности, в какой бы сфере она не была отражена, всегда определяется активным интересом к познанию окружающей действительности, её творческому преобразованию с пользой для себя и для окружающих. Способы познания действительности в каждом определенном возрасте обладают своей спецификой, характерной для ведущего вида деятельности, индивидуальных возможностей, психологических особенностей и характерологических черт.

Жизнь и деятельность ребёнка младшего школьного возраста, несмотря на то, что в его мир входит учебная деятельность, во многом продолжает регулируется игрой как один из наиболее ценных в данной возрасте способов познания окружающего мира. От игры, умело организованной и включенной в деятельность младшего школьника практически полностью зависит эффективное формирование высокого уровня познавательной активности, которая будет сопровождать личность в течение последующей самореализа-

ции (включая и профессиональный этап становления и т.д.).

Отталкиваясь от высокозначимой роли игры в стадийности формирования познавательной активности младшего школьника, связанной на начальном этапе с любопытством и желанием освоить что-то новое, игра, с точки зрения А.С. Макаренко, должна стать тем действенным регулятивом, который поступательно активизирует деятельность ребёнка, сохраняя при этом высокую мотивацию к выполняемому действию. Игра «без активной деятельности», как указывал педагог, есть «плохая игра», в процессе которой ребёнок может продуцировать образец, но не имеет никаких психических усилий для придания образцу творческого новшества, востребуя от ребёнка имеющиеся физические и психофизиологические возможности (и даже концентрируя внимание на их совершенствовании при приобретении новых), которые «необходимы для работы» [1; 4].

Исходя из того, что игра в младшем школьном возрасте является фундаментальной основой развития познавательного интереса и познавательной активности в учебном процессе, необходима систематическая разработка не только в плане совершенствования самого игрового метода, но и той игровой среды, которая на современном этапе развития системы начального образования требует совершенствования и самой среды, в которой осуществляется игровая деятельность. С этой позиции целесообразны построения предметно-средовых моделей организации и реализации игры в различных предметных областях. Современные требования к условиям осуществления учебной деятельности младшего школьника предъявляют и к игре ряд необходимых инноваций, в рамках которых игра должна оперировать приемами трансформации внешних отношений во вну-

треннюю структуру личности младшего школьника. В связи с этим не только происходит ускоренное личностное и интеллектуальное развитие ребёнка, но и обеспечивается удовлетворение потребности в развитии качественного нового типа мышления — критического [2].

Классификация игр на сегодняшний день занимает огромную дидактико-методологическую нишу. От дидактической репродуктивной она усложняется и разветвляется до сложно-сюжетных, моделируемых и интерактивных программируемых. Но, так или иначе, её социализирующая роль не только не ослабевает, но приобретает все более масштабный оттенок. В игре возможно моделирование различных жизненных ситуаций, позволяющих ребёнку не только усвоить какие-либо специфические поведенческие паттерны и реакции, но и экстраполировать в них свои психологические, физические, интеллектуальные и пр. особенности, научаясь регулировать их и эффективно использовать для создания творческих материальных и интеллектуальных продуктов. Эти продукты — полезные результаты хорошей (по мнению А.С. Макаренко) игры становятся действенным регулятором успешной социализации ребёнка [4; 5].

Социализация и игра, интеллектуальное развитие и игра, воспитание ценностно-смысловых жизненных ориентаций и игра — вот только некоторые их тех важнейших аспектов многоплановости игры в жизни младшего школьника, от которых зависит их дальнейшая активная творческая жизненная позиция [3].

Так, согласно концепции Д.Б. Элькина, игра способна стать источником и отправной точкой развития нравственного поведения ребёнка. Все связи, которые реализуются в процессе игры,

и, в которые интегрируется ребёнок как в сеть проектируемых нравственных, моральных отношений в процессе взаимодействия с другими участниками игры, позволяют самой игре выполнять сложные и важные социальные жизненные задачи: от простейшего усвоения норм и соблюдения правил до глубокой рефлексии и самооценки своих поступков, возможностей и выявления путей совершенствования собственного потенциала [6].

Говоря о сущности структуры самой игры с позиций психологических основ, учёный эскалировал важность простых и сложных ролевых композиционных взаимодействий, в контексте которых младший школьник учится именно творчески создавать окружающее его пространство, будь то внутренняя, внешняя среда, явление, предмет или отношения.

Говоря о современных прерогативах игр в жизни младших школьников, которые, так же, как и процесс обучения, открыты инновациям и различным технологическим находкам, игра становится областью систематического дидактико-методологического совершенствования, в которой становятся важными следующие аспекты:

- характер и технология моделирования среды, в которой реализуется игра;
- тщательный учет деятельно-возрастных особенностей ребёнка;
- информативность и информатизация процесса технологии игры;
- обогащённость игровой технологии наукоёмким содержанием, обеспечивающим многоплановость и разнообразие деятельности младшего школьника;
- ситуативная вариативность игры;
- обеспеченность в процессе игры соответствия её замыслу составных

элементов игровой среды, которые должны быть соотнесены с микро- и макропространством деятельности младшего школьника и мн. др.

Таким образом, можно сказать, что игра является традиционно ценностной и инновационно-перспективной образовательной технологией, в которой эффективно и результативно могут быть реализованы идеи развивающего образования, основанные на личностно-ориентированной и социализирующей субъект-субъектной модели педагогического взаимодействия.

Литература

1. Гриценко Л.И. Личностно-социальная концепция А.С. Макаренко в современной педагогике (Сравнительный анализ отечественного и зарубежного макаренковедения): Монография / Л.И. Гриценко. — Волгоград: Перемена, 2007. — 265 с.
2. Запорожец А.В. Игра и её роль в развитии ребёнка дошкольного возраста / А.В. Запорожец, Т.А. Маркова. — М.: Наука, 2000. — 440 с.
3. Лотоцкая Н.М. Игра в жизни младшего школьника / Н.М. Лотоцкая // Научно-методический электронный журнал «Концепт». — 2013. — Т. 3. — С. 2956–2960.
4. Макаренко А.С. Методика организации воспитательного процесса: Педагогические сочинения в 8 т. / А.С. Макаренко. — М.: Педагогика, 1983. — Т. I. — 385 с.
5. Михайленко Т.М. Значение игры в развитии младших школьников / Т.М. Михайленко // Педагогика сегодня: проблемы и решения: материалы III Междунар. науч. конф. (г. Казань, март 2018 г.). — Казань: Молодой учёный, 2018. — С. 18–21.
6. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. — М.: Книга по Требованию, 2013. — 228 с.