



ТЕХНОЛОГИИ И ИНСТРУМЕНТАРИЙ

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

А.И. КОСОВА

Косова А.И.
Игровые технологии
для младших школьников
47 – 50

Иванова О.В.
Метод наблюдения
и скрытая метафизическая
закономерность
51 – 52

Игра в качестве метода обучения известна человечеству множество веков. Сейчас игра также широко используется с данной целью в педагогике. Относительно недавно игра использовалась в школах крайне ограничено. Однако, современная школа, имеющая в себе интенсивный учебный процесс, использует игровые технологии достаточно активно. Это произошло по причине забывания детьми материала, который запоминался без игровой технологии. Исследования доказывают, что игровые технологии способствуют более медленному забыванию материала. Причина заключается в органическом сочетании в игре интереса учеников и процесса познания. В итоге учебный процесс становится эффективным и при этом увлекательным для школьников. Несмотря на все результаты исследований, во многих школах до сих пор игровые технологии используются в малом количестве. По этим причинам тема статьи является актуальной на данный момент.

Несмотря на многочисленные исследования, указывающие на полезность игровых технологий в учебном процессе, дидактические игры показывают различную эффективность на разных учебных этапах. Так, для усвоения нового материала игровые технологии подходят в меньшей степени, нежели традиционные формы обучения. Максимальную эффективность игровые технологии показывают на этапах проверки знаний, а также формирования умений. Особое значение здесь имеют обучающие, контролирующие и обобщающие игровые технологии.

Урок, в котором используется дидактическая игра, отличается от традиционного в первую очередь тем, что внутри самого урока присутствует игровой элемент, являющийся органичным структурным аспектом. Отметим, что при внедрении игровых технологий





в обучение младших школьников, необходимо соблюдать несколько важных организационных требований:

1. Под игрой необходимо понимать такую форму деятельности учеников, при которой окружающий мир познаётся, а личная активность и творчество находят канал выхода;
2. Ключевой аспект игры — интерес, а значит, все вовлечённые в игру лица должны быть удовлетворены игрой;
3. Конкуренция — обязательный элемент любой игры.

Чрезвычайно важно правильно подбирать игровые технологии для младших школьников. Важно соблюдать следующие требования:

1. Любая игра должна выполнять конкретную педагогическую задачу. Все игры, имеющие стандарты, должны проводиться в соответствии с ними. Учебная программа должна позволять проведение игры с целью закрепления знаний, получения умений и так далее;
2. Игра должна следовать параллельно изучаемым материалам, она должна учитывать уровень подготовки учеников, а также их психологические особенности;
3. Базой для любой игры должен быть дидактический материал, а также различные методики.

Среди множества дидактических игр необходимо выделить пять наиболее важных вида:

1. Игра — упражнение. Такие игры совершенствуют процесс познания учеников, учебный материал с помощью таких игр хорошо закрепляется, учащиеся понимают, как использовать его в различных ситуациях. Наиболее эффективные виды таких игр: шарарды, кроссворды различных видов и викторины;
2. Игра — путешествие. Такие игры необходимы для тщательного осмысления и закрепления пройденного материала. Основа таких игр — рассказы, дискуссии, различные творческие задания, выдвижение гипотез и так далее;
3. Игра — соревнование. Игрой — соревнованием может стать практически любая дидактическая игра. Наиболее часто происходит деление на команды с дальнейшим соперничеством;
4. Урок — деловая игра. Такие игры наиболее сложны. К ним необходимо отнести производственные деловые игры, организационно-деятельностные деловые игры, проблемные деловые игры, учебные деловые игры, а также комплексные деловые игры;
5. Урок — ролевая игра.

Более подробно остановимся на данном виде игровых технологий, так как именно этот виде наиболее слабо развит в наше время, но данный вид показывает максимальную эффективность по сравнению с другими. Так, Г.К. Селевко считает, что ролевая игра становится доступна уже трёхлетнему ребёнку. Именно этот факт даёт возможность использовать урок — ролевую игру для младших школьников. В процессе ролевой игры учащийся воспроизводит конкретную ситуацию, которая может случиться в реальности. Именно это обуславливает высокую эффективность ролевой игры — за счёт формирования реальной обстановки происходит взрыв мотивации — интерес ученика к предмету существенно увеличивается.

Все использующиеся в педагогике ролевые игры распределяют на три группы, в которых сложность игр возрастает:

1. Ролевая имитационная игра. Здесь происходит имитация конкретного профессионального поступка;



2. Ролевая ситуационная игра. В таких играх решается определённая узконаправленная проблема;

3. Ролевая условная игра. В данном случае решается конкретная условная задача, например, конфликт учеников.

Проводить ролевые игры можно в различных форматах: ролевые дискуссии, пресс-конференции и так далее.

Отметим, что ролевая игра должна восприниматься серьёзно, желательно использование импровизационных элементов, при этом ученики не должны забывать о её условности. Только так ролевая игра станет максимально эффективна и не трансформируется в малоэффективную инсценировку.

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

1. Правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки.

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

3. Игра — один из приёмов преодоления пассивности учеников.

4. Соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся¹.

Разнообразие приёмов и методов игровой технологии повышает познавательный интерес учащихся к процессу обучения, умственную активность, снижает утомляемость.

Использование игровых технологий на уроках гарантирует позитивное эмоциональное состояние и атмосферу ощущения посильности заданий².

Отметим, что, несмотря на большое количество положительных черт игровых технологий, игра всё-таки технология будущей педагогики, поэтому существуют определённые риски и ограничения при её внедрении. Так, привыкшие к постоянным играм младшие школьники, перейдя в среднюю школу, будут хуже запоминать материал, интерес к предметам может снизиться, будет постоянное ожидание игровых технологий. По этим причинам игровые технологии для младших школьников необходимо применять умеренно.

Использование игровых технологий позволяет создавать дружные классы учеников уже с самого первого дня обучения. Также происходит воспитание ответственности и взаимовыручки у учеников, формируется самостоятельность. Игровые технологии позволяют ученикам находить согласие между собой, формировать единое мнение и подход, распределять обязанности и роли, а также работать внутри команды. Новые исследования доказывают — игровые технологии делают процесс обучения высокоэффективным и интересным для учащихся. Более того, высокая эффективность достигается не только относительно процесса обучения, но и относительно процесса развития интеллекта, а также развития нравственности. Игровые технологии учат детей тому, что совместное решение проблем, помощь в достижении командного успеха, совместное принятие неудачи — это естественные жизненные процессы, как, например, смех или ходьба. Таким образом, главное достоинство игровых технологий в педагогике — формирование личности, которая сотрудничает в команде.

Подводя итог, делаем вывод о наличии множества достоинств применения игровых технологий в педагогике. Игры можно использовать уже с момента младшей школы. Именно там игры могут быть максимально эффективны, однако, важно использовать их рационально.

¹ Хардинов А. С. Игровые технологии для развития младших школьников на уроках музыки // Психолого-педагогические проблемы развития ребёнка в современных социокультурных условиях: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Курск, 29–31 марта 2018 года. Курск: Закрытое акционерное общество «Университетская книга», 2018. С. 438–442.

² Серкова М. П. Использование игровых технологий для овладения системой знаний по окружающему миру во внеурочной деятельности младших школьников // XX Всероссийская студенческая научно-практическая конференция Нижегородского государственного университета: Сборник статей, Нижегородск, 03–04 апреля 2018 года. — Нижегородск: Нижегородский государственный университет, 2018. С. 133–137.





Литература

1. Хардигов А.С. Игровые технологии для развития младших школьников на уроках музыки // Психолого-педагогические проблемы развития ребёнка в современных социокультурных условиях: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Курск, 29–31 марта 2018 года. Курск: Закрытое акционерное общество «Университетская книга», 2018. С. 438–442.

2. Мавлютова Н.Р. Использование игровой технологии на уроках математики для развития вычислительных умений младших школьников // Горизонты и риски развития образования в условиях системных изменений и цифровизации: Сборник научных трудов XII Международной научно-практической конференции. В 2-ух ч., Москва, 25 января 2020 года. Москва: Некоммерческое партнёрство «Международная академия наук педагогического образования», 2020. С. 352–355.

3. Серкова М.П. Использование игровых технологий для овладения системой знаний по окружающему миру во внеурочной деятельности младших школьников // XX Всероссийская студенческая научно-практическая конференция Нижегородского государственного университета: Сборник статей, Нижегородск, 03–04 апреля 2018 года. — Нижегородск: Нижегородский государственный университет, 2018. С. 133–137.

[18 – 46]

Управление
и проектирование

50