DOI: 10.17117/na.2016.04.02.106

<http://ucom.ru/doc/na.2016.04.02.106.pdf>

Поступила (Received): 29.04.2016

Даминава А.И., Головнева Е.В.

Использование игровых технологий в начальных классах

Daminova A.I., Golovneva E.V.

Use gaming technology in primary classes

В статье рассмотрены особенности использования игровых технологий в начальных классах. Раскрыты функции, признаки игровой технологии. Выявлена специфика применения игровой технологии в учебном процессе школы и внеклассной деятельности. Показано значение игровой среды в воспитании и развитии младших школьников

Ключевые слова: игровые технологии, начальные классы, учебный процесс

The article describes the features of the use of gaming technology in the elementary grades. Disclosed features signs gaming technology. The specificity of the use of gaming technology in the educational process of the school and extra-curricular activities. The importance of the game environment in the education and development of younger schoolboys

Key words: gaming technology, primary school, educational process

Даминава Аделя Ильдаровна

Студент

Башкирский государственный университет
г. Стерлитамак, пр. Ленина, 49

Daminova Adelya Ildarovna

Student

Bashkir state university
Sterlitamak, Lenina ave., 49

Головнева Елена Вениаминовна

Доктор педагогических наук, профессор,
заведующий кафедрой

Башкирский государственный университет
г. Стерлитамак, пр. Ленина, 49

Golovneva Elena Veniaminovna

Doctor of Pedagogic Sciences, Professor, Head of
Department

Bashkir state university
Sterlitamak, Lenina ave., 49

Современные младшие школьники перенасыщены информацией: телевидение, интернет, радио и многое другое обрушивают на детей огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие у школьников способности самостоятельно отбирать нужную информацию. Одной из форм обучения, которая развивает данное умение, является игра, способствующая использованию полученных знаний, как на уроке, так и во внеурочной деятельности.

Маленький ребенок представляет мир как нечто целостное. Для него мир может быть добрым или злым, открытым или загадочным. Но когда ребенок попадает в школу, его целостный мир распадается на множество законов и понятий. Поэтому, чтобы понять своих учеников педагог должен найти определенный подход к ним.

Переход от дошкольного детства к школьной жизни должен быть педагогически продуман. Если раньше у детей ведущей деятельностью была игра, то

сейчас, в младшем школьном возрасте ведущей деятельностью должна стать учеба. В игре эффективнее всего развиваются психические процессы детей, поэтому педагог должен осуществлять учебный процесс с опорой на игру. Только в этом случае младшие школьники будут активно включены в учебную деятельность.

По мнению Л.С. Выготского, игра является разумной и целесообразной, планомерной, подчиненной известным правилам, системой поведения детей. Игра – это естественная форма труда детей, которая соответствует их возрасту и интересам, способствует выработке у детей нужных умений и навыков, подготавливает их к будущей жизни [1, с. 31].

Н.А. Головнева и Т.И. Перепелицина в своей статье отмечают, что «игровая деятельность выступает в качестве самостоятельного вида развивающей деятельности ребенка, является принципом и способом его жизнедеятельности, а также методом познания и организации жизни младших школьников. Игра для ребенка является необходимой составляющей для всестороннего развития личности школьника. Игра для педагога является одним из средств организации учебно-воспитательного процесса» [2].

Уроки с использованием игр и игровых технологий – эффективное средство обучения и воспитания младших школьников, потому что отход от традиционного построения урока и включение в него игрового сюжета привлекают школьников.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим направлениям:

- постановка перед младшими школьниками дидактической цели в форме игровой задачи;
- подчинение учебной деятельности правилам игры;
- использование учебного материала в качестве ее средств;
- связь успешно-выполненного дидактического задания с игровым результатом.

В современных школах игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения школьниками основных понятий и тем учебных предметов;
- в качестве урока или его части;
- в качестве технологий внеклассной деятельности школьников и педагогов.

Г.К. Селевко выделяет следующие функции игровых технологий:

- развлекательная функция связана с созданием благоприятной среды для получения удовольствия, побуждением интереса младших школьников;
- коммуникативная функция предполагает освоение школьниками диалектики общения в процессе игры;
- функция самореализации предполагает реализацию школьником себя как личности, помогает раскрыть имеющиеся у младшего школьника проблемы;

– игротерапевтическая функция связана с преодолением различных трудностей, которые возникают у школьника в поведении или в общении с окружающими людьми;

– диагностическая функция направлена на выявление отклонений у школьников от нормативного поведения;

– функция межнациональной коммуникации предполагает усвоение младшими школьниками единых для всех людей социально-культурных ценностей;

функция социализации связана с усвоением школьниками норм человеческого общежития [3, с. 52].

Игровая технология представляет собой целостное образование, которое охватывает определенную часть учебного процесса. Учебный процесс и игровая технология объединены общим содержанием, сюжетом и персонажем. Игровой сюжет помогает активизировать учебный процесс.

Существенным признаком игровой технологии является наличие четко поставленной цели обучения и результата, который ей соответствует. Цель и результат характеризуются учебно-познавательной деятельностью.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: существуют игры с предметами и без предметов, компьютерные, настольные, уличные и другие.

Таким образом, использование игровых технологий в начальных классах обеспечивает развитие индивидуальных способностей младших школьников и их творческого отношения к жизни. Игровые технологии активизируют познавательную деятельность школьников и являются эффективным способом организации учебного процесса.

Список используемых источников:

1. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М.: Педагогика, 1991. 480 с.
2. Головнева Н.А., Перепелицина, Т.И. Теоретический анализ функций игры как средства воспитания детей дошкольного и младшего школьного возраста // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 4. URL: <http://www.science-education.ru/127-20524>
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998. 256 с.

© 2016, Даминова А.И., Головнева Е.В.

Использование игровых технологий в начальных классах

© 2016, Daminova A.I., Golovneva E.V.

Use gaming technology in primary classes