(cc) BY

Козленко Елена Владимировна
учитель
МБОУ «СОШ №13»
г. Белгород, Белгородская область

ПОВЫШЕНИЕ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ ЗА СЧЕТ ВНЕДРЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

Аннотация*: в статье рассматриваются игровые технологии, как средства повышения качества образования на уроках и во внеурочной деятельности в начальных классах.*

Ключевые слова*: игровые технологии, учебный процесс, коммуникативные навыки.*

В начальной школе цель образования не ограничивается поддержанием интереса к обучению, но также и ознакомлением детей с образовательным процессом, и мотивацией их к действию. Игра, обучение и трудовая деятельность являются основными видами деятельности в педагогике.

Игра использовалась в качестве учебного пособия с древних времен, чтобы передать знания прошлых поколений молодым поколениям через игры.

Игровые технологии представляют собой совокупность методов и приемов организации учебного процесса на основе игры. Они включают в себя различные виды игр, такие как дидактические, ролевые, деловые, компьютерные и другие.

Применение игровых технологий позволяет сделать процесс обучения более интересным и увлекательным для детей, что в свою очередь способствует повышению их мотивации к обучению. Кроме того, игровые методы помогают развивать коммуникативные навыки, умение работать в команде и принимать решения.

Также игровые технологии способствуют развитию критического мышления, умения анализировать и синтезировать информацию, а также формированию самооценки учащихся.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

В начальных классах игровые технологии могут быть использованы на разных этапах обучения, начиная от изучения нового материала и заканчивая контролем знаний. Примерами игровых методик могут служить игры-викторины, квесты, ролевые игры, дискуссии и другие.

Я использую игровые формы обучения с акцентом на технологии для создания интереса учащихся и более высокого уровня участия в уроках. Игра воспитывает любопытство ребенка в обучении, облегчает неформальное общение, которое может продемонстрировать лучшие аспекты их характера одному из участников; это повышает самооценку участников игры, поскольку они имеют возможность использовать свой язык для проверки своих навыков, а не полагаться исключительно на слова. Дети могут использовать игру для повышения своего эмоционального состояния, поощрения участия в мероприятиях и улучшения общей производительности.

Воспитание обучающихся как умственно активных участников достигается через игру. Образовательные цели урока диктуют игру, выбранную в качестве цели. На основе этих концептуальных положений мы устанавливаем цель использования игровых форм образовательных технологий, которая заключается в развитии длительного познавательного любопытства у детей с помощью ряда игровых форм обучения.

Хотя игра является формой развлечения, это также стандартное упражнение, одетое в развлекательную манеру.

Игровые действия должны соответствовать теме и целям урока и не должны быть чрезмерно повторяющимися или раздражающими детей; инструкции должны быть четкими и логичными.

Добавление игр в процесс обучения приводит к значительному результату. Помимо развития адекватного эмоционального отклика, есть также улучшения в когнитивных способностях (мышление, речь, память, воображение, внимание), развитие личности, и выполнение интеллектуальных навыков и образовательной деятельности, особенно среди младших школьников.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Таким образом, внедрение игровых технологий в начальное образование является одним из перспективных направлений повышения качества образования. Использование игровых методов позволяет сделать учебный процесс более увлекательным, мотивирующим и эффективным для учащихся. Важно отметить, что игровые технологии должны быть интегрированы в образовательный процесс с учетом возрастных, индивидуальных и психологических особенностей учащихся и с учетом специфики изучаемого материала.

Список литературы

1. Аргинская И.И. Методические особенности формирования вычислительных навыков и умений / И.И. Аргинская // Педагогический университет. Первое сентября. – 2005. – №22.

2. Аргинская И.И. Методическое пособие к урокам математики в начальной школе / И.И. Аргинская. – М.: Центр общего развития, 2000. – 108 с.

3. Асмолов А.Г. Системно- деятельностный подход к разработке стандартов нового поколения / А.Г. Асмолов // ФГОС. Публикации. – 2010.

4. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский; под ред. В.В.Давыдова. – М.: Педагогика-Пресс, 1996. – 671 с.

5. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения / В.В. Давыдов. – М.: Интор, 1996. – 544 с. – EDN YQOMCU

6. Есыреева А.П. Учите играя / А.П. Есыреева // Начальная школа. – 1988. – №10. – С. 10–12.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)