

Стеколыщикова Наталья Юрьевна

учитель

МБОУ «СОШ №9 им. Героя Советского Союза П.Г. Макарова»

г. Алатырь, Чувашская Республика

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС

Аннотация: в статье рассматривается понятие «игровая технология» в контексте современного этапа развития методики и требований нового ФГОС. Под игровой технологией автор понимает процесс реализации игры в учебном процессе, направленный на повышение активизации познавательной деятельности учащихся, формирование интереса к изучению того или иного предмета, а также на освоение школьниками коммуникативных универсальных учебных действий. Раскрывается педагогический потенциал игровых технологий как средства повышения эффективности обучения и развития универсальных учебных действий.

Ключевые слова: игровые технологии, методы, информационная среда, проблемное обучение, коммуникативность, инновация.

В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого обучающегося, внедрение различных инновационных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям. В современной школе возникает потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения относятся игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учебных предметов. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действия активизирует все

психологические 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.

Актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного мира информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на обучающихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время. Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Педагогические технологии по преобладающему методу различаются на: проектные методы, игровые технологии, информационно-коммуникативные, проблемное обучение

В жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;
- терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

– межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;

– социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

В структуру игровой технологии как деятельности входят целеполагание, планирование, реализации цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

В структуру игровой технологии как процесса входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно – обучающими возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

Игровой прием должен не отвлекать детей от учебного содержания, а наоборот, привлекать к нему еще больше внимания.

В современной школе игровая технология 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 технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

– как технология внеклассной работы. Реализация игровых приёмов 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 её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

– успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Рассмотрим некоторые примеры применения игровых технологий на уроках обучения грамоте и русского языка.

1. При обучении грамоте я использую различные игры: «Придумай слово по модели», «Кто внимательный?», «Найди свой домик» и много еще других. В процессе этих игр ребенок усваивает систему эталонов – сенсорных, этических, практических и других. Объединяет игру с учением и одинаковый способ действия, который использует школьник, например классификацию, сравнение, анализ. Игра с правилами, так же как и учебная деятельность, обязательно дает результат, развивает самоконтроль и самооценку.

Самое главное в 1 классе – это научить детей читать и писать.

Во 2–4 классах провожу игры: «Разведчик» (дети ищут слово в тексте), «Молния» (чтение с разным темпом чтения), «Восстанови текст», «Птичий базар», «Проверь себя» (самозамер техники чтения) и другие. В результате дети к 4 классу усваивают азы технической речи и средства выразительности, умеют самостоятельно выделять главное в содержании, передать свое отношение к чи-

таемому и самое главное любят читать, что очень важно в наше время, когда многие дети больше время проводят за компьютерами, а не за книгами.

2. На этапе актуализации знаний при проведении словарно-орфографической работы можно использовать игру в форме кроссвордов на повторение, изучение словарных слов.

3. На этапе самоопределения к деятельности или работе по теме урока можно применить ребусы, изографы, шарады.

4. Игра на применение анаграмм развивает внимательность, способствует выработке находчивости.

5. По теме «Слог. Деление на слоги» можно успешно применить игру «Собери слова». Она позволяет закрепить умение делить слова на слоги, выделять гласные. Выявить взаимосвязь количества гласных и слогов.

6. По теме «Безударные гласные» можно применить игру «Доскажи словечко», эту игру хорошо применить на этапе актуализации знаний, а также на основном этапе урока.

7. По теме «Парные согласные» можно использовать игру «Волшебные превращения».

8. Игра «Слова рассыпались» позволяет раскрыть тему «Удвоенные согласные» на основном этапе работы по теме урока.

9. Игра «Самый быстрый» закрепляет умение работать с орфографическим словарем, ее можно применить на этапе рефлексии. Эту игру можно проводить в группе.

10. Игра «Паутина» на тему «Правописание слов с разделительным мягким знаком». Формирует навыки правильного написания и нахождения разделительного мягкого знака.

Также игровые технологии успешно применяются во внеурочной деятельности (занимательный русский язык, умники и умницы). Проведенное мероприятие по литературному чтению и русскому языку «По страницам любимых сказок» показало, что применение игровых технологий позволяет более глубоко

закрепить знания по данной теме, способствует привитию познавательного интереса.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме различных дидактических игр. Деятельность обучающихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе с младшими школьниками, наиболее удовлетворяющей возрастные потребности данной категории учеников. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования обучающихся к учебной деятельности.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном 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 обучающихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- 3) игра – один из приёмов преодоления пассивности учеников.

Таким образом, рассмотрев теоретические и практические основы использования игровых технологий, как средства развития познавательных интересов младших школьников, можно прийти к следующим выводам, что занятия, пронизанные элементами игры, соревнованиями, содержащие игровые ситуации значительно способствуют развитию познавательных интересов и формированию универсальных учебных действий младших школьников. Во время игры ученик – полноправный участник познавательной деятельности, он самостоятельно ставит перед собой задачи и решает их. Для него игра – это не беззаботное и легкое время препровождение: играющий отдает ей максимум энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Познание окружающего мира в игре облекается в формы, непохожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоя-

тельный поиск ответов, и новый взгляд на известные факты и явления, пополнение и расширение знаний и умений, установление связей, сходства и различия между отдельными событиями. Но самое важное – не по необходимости, не под давлением, а по желанию самих обучающихся во время игр происходит многократное повторение материала в его различных сочетаниях и формах и познается новый материал.

Список литературы

1. Аксёнова, А. К. Дидактические игры на уроках русского языка в 1–4 классах вспомогательной школы : книга для учителя / А. К. Аксёнова, Э. В. Якубовская. – Москва : Просвещение, 1991. – 174 с.
2. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой : книга для учителя / Н. П. Аникеева. – Москва : Просвещение, 1987. – 144 с.
3. Венгер, Л. А. Сюжетно-ролевая игра и психическое развитие ребенка / Л. А. Венгер // В школу – с игрой : книга для учителя / О. С. Газман, Н. Е. Харитонов. – Москва : Просвещение, 1991. – С. 31–38.
4. Тарасова, И. А. Дидактические игры в начальной школе / И. А. Тарасова // Начальная школа. – 2002. – № 10. – С. 11–14.
5. Андреева, Е. Н. Курсовая работа на тему «Дидактические игры на уроках» / Е. Н. Андреева // Образовательный маркетплейс «Инфоурок» : библиотека материалов. – 2016. – 25 сентября. – 2016. – URL: <https://infourok.ru/kurovaya-rabota-na-temu-didakticheskie-igri-na-urokah-1212008.html> (дата обращения: 28.09.2026). – Текст : электронный.
6. Тотоева, М. Игровые технологии как средство развития познавательного интереса / М. Тотоева. – URL: <https://www.maam.ru/detskijasad/igrovytehnologikak-sredstvo-razvitiya-poznavatel'nogo-interesa.html> (дата обращения: 28.09.2026). – Текст : электронный.