

*Е. П. Жуковская, Е. А. Корженевич (ГУО «Средняя школа № 16 г. Пинска»)*

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

**Аннотация.** Использование игровых технологий в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей.

Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным – вот задача первоначального обучения. Издавна начальная школа была важным звеном в образовании и воспитании молодого поколения. Ребенок младшего школьного возраста податлив на воспитывающее воздействие извне. Психологами (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Л.В. Занков, В.В. Давыдов, Г.И. Щукина и др.) установлено, что для младшего школьника характерно стремление к деятельности, к контактам с людьми, что позволило сделать вывод, что важнейшими развивающими способами являются деятельность и общение.

В дошкольном возрасте основным видом деятельности детей была игра, которая предоставляла им большие возможности для общения. С приходом в школу меняется их деятельность: ведущей становится учебная. Однако не должно быть резкой границы в деятельности ребенка при переходе в школу. Учебная деятельность должна «вырастать» из игровой. Поэтому и на этапе школьного обучения игра должна занимать определенное место.

В.А. Сухомлинский ратовал за то, чтобы чудесный мир природы, игры, музыки, сказки, который окружал ребенка до школы, не закрыли перед ним дверь класса. Ребенок только тогда искренне полюбит школу, класс, когда учитель сохранит для него те радости, которые он имел раньше. Одним из средств сохранения этой радости является игра, которая не перестает влиять на развитие ребенка и в учебном процессе школы [1].

Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребенка.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [2].

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она перерастает в общение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатам, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Специфику игровых технологий в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по игровым правилам. Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в двойном плане – как игровой, так и учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношение с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и содержание игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия [3].

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающие умение владеть собой, быстроту реакции на слово, смекалку и другие. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого учителя начальной школы.

В отечественной педагогике имеется ряд таких игровых технологий, встроженных в основное содержание обучения.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению различных предметов. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Таким образом, применение игровых технологий в процессе обучения обусловлено психофизиологическими особенностями детей 6-10 лет и обосновано в психологических и дидактических исследованиях.

### Литература

1. *Селевко, Г. К.* Современные образовательные технологии : учебное пособие / Г. К. Селевко. – Москва : Народное образование, 1998. – 225 с.
2. *Кашлев, С. С.* Интерактивные методы развития экологической культуры : пособие для педагогов / С. С. Кашлев. – Минск : Зорны верасень, 2007. – 148 с.
3. *Кукушкин, В. С.* Современные педагогические технологии. Начальная школа : пособие для учителя / В.С. Кукушкин. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2003. – 448 с.