

**Кукса Марина Анатольевна,**

ассистент кафедры педагогики и психологии,

Институт педагогического образования

и менеджмента (филиал) ФГАОУ ВО

«КФУ им. В.И. Вернадского» в г. Армянске,

г. Армянск, Республика Крым

## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

**Аннотация.** В данной статье освещаются игровые технологии. Игровые технологии рассматриваются как средство развития познавательной активности младших школьников. Рассматриваются разновидности игровых технологий, их формы и упражнения.

**Ключевые слова:** дидактическая игра, игровая технология, игровое упражнение, игра-поиск, игра-соревнование, сюжетно ролевая игра, познавательные и интеллектуальные игры, эмоциональные игры.

Актуальность использования игровых технологий в настоящее время обусловлена, разнообразием в мире информации: компьютерной, цифровой, текстовой, звуковой, зрительной. Все это обрушивается на учащихся огромным потоком, который в «сыром» виде они не очень благоприятно поглощают. Поэтому, главной задачей современной школы является развитие у учащихся желания получать и обрабатывать данную им информацию.

На данном этапе: «любая дидактическая игра или игровая технология – это естественная форма обучения ребенка». Обучая школьников с использованием игр и игровых технологий, мы должны преподносить материал так, чтобы им было удобно и естественно его взять.

## ОБРАЗОВАНИЕ И НАУКА В СОВРЕМЕННОМ КОНТЕКСТЕ

Таким образом, используя игровые технологии можно сделать обобщение, повторить правила, закрепить или повторить полученные знания, что содействует более глубокому усвоению пройденного материала благодаря тому, что повышается познавательная активность школьников.

Результативность развития познавательной активности у младших школьников зависит от выбора методов и приемов обучения. Под методом обучения понимаем «способ работы учителя и учащихся для усвоения ими полученных знаний, умений и навыков».

Рассмотрим игровые технологии, направленные на развитие познавательной активности младших школьников. В методической литературе описывается множество игровых технологий, направленных на развитие познавательной активности учащихся.

Так, Е. А. Крюкова называет основные способы реализации игровых технологий в учебном процессе:

- 1) ролевые игры на уроке (инсценирование);
- 2) игровая организация целого урока с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
- 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного).

Исходя из вышеуказанных способов организации игровых уроков, рассмотрим игровые технологии по Г.К. Селевко.

- 1) игровое упражнение. К игровым технологиям этой группы относятся: «Пятый лишний», «Дерево решений», «Штурм», «Продолжи предложение», «Карусель», «Волшебная шкатулка», «Кто быстрее», «Верю –

## ОБРАЗОВАНИЕ И НАУКА В СОВРЕМЕННОМ КОНТЕКСТЕ

не верю», «Дочитай-ка», «Снежинка», «Предсказание», «Репортаж с места событий» и «Закончи предложение».

«Пятый лишний». Цель этого игрового упражнения: развитие умений классифицировать предметы и явления по существенным признакам. Учащимся дается задание: «Рассмотрите картинки, назовите, что на них изображено и определите, какое животное лишнее. Оставшихся животных назовите, одним словом. Объясните свой ответ».

«Дерево решений». Цель игровой технологии: развитие коммуникативной компетентности и компетентности решения проблем. Суть технологии заключается в решении поставленной проблемы и объяснения своего выбор.

«Штурм». Цель упражнения: активизировать творческие способности бессознательной части, отбросить неприятие нестандартных идей, раскрепоститься, а также научиться направлять работу бессознательного на решение задач, поставленных сознанием. Суть технологии заключается в нахождении и выработке оптимального решения для поставленной проблемы.

«Продолжи предложение». Цель игры: развивать логическое мышление, фразовую речь, умение строить сложное предложение; формировать внимательное отношение к деятельности, связанной с мышлением. Суть игры заключается в продолжение речевого высказывания, в его логичной завершенности в соответствии с содержанием.

«Карусель». Цель игрового упражнения: освоение умений адекватной коммуникации, отработка эффективных средств общения, развитие умений вести себя в соответствии с принципом «здесь и теперь». Суть упражнения заключается в том, что несколько человек – экспертов образуют внутренний круг и оценивают ответы детей из внешнего круга, которые отвечают на поставленный вопрос. Эксперты выбирают наиболее понравившийся ответ и дают оценку.

## ОБРАЗОВАНИЕ И НАУКА В СОВРЕМЕННОМ КОНТЕКСТЕ

«Волшебная шкатулка». Цель игровой технологии: создание условий для положительного эмоционального настроения в группе и для развития познавательной сферы учащихся (внимания и памяти), посредством выполнения индивидуальных заданий. Игровое упражнение заключается в сенсорном, тактильном контакте с предметами, их ассоциативном анализе и объяснении.

«Кто быстрее». Цель упражнения: развитие скорости познавательных процессов: логики, внимания, концентрации. Суть игры заключается в поиске подтверждения из текста на поставленные вопросы.

«Верю – не верю». Цель: развитие мыслительных навыков, умения принимать взвешенные решения, работать с информацией, анализировать, рассматривать различные стороны решения. Суть игры заключается в следующем: учитель читает утверждение, учащиеся должны проанализировать его и дать ответ – верят они этому высказыванию или нет.

«Дочитай-ка». Цель упражнения заключается в развитии скорости и беглости читательской деятельности, умения ориентироваться в изучаемом материале. Суть игрового приема заключается в том, что учащимся необходимо быстро сориентироваться в изучаемом материале, найти продолжение из текста и дочитать.

«Снежинка». Цель игровой технологии заключается в развитии чувства ответственности, скорости реакции умственной деятельности. Суть технологии заключается в том, что учащемуся на парту бросается «снежинка», которая сигнализирует о том, что этому ученику необходимо продолжить дальнейшее учебное действие, задание.

«Предсказание». Цель упражнения: развитие познавательной активности, воображения и речевой грамотности. Суть упражнения: спрогнозировать дальнейшее происхождение каких-либо событий и действий.

## ОБРАЗОВАНИЕ И НАУКА В СОВРЕМЕННОМ КОНТЕКСТЕ

«Репортаж с места событий». Цель: формирование и развитие связной диалогической речи, развитие мышления и воображения. Суть: корреспонденты (ученики) берут у детей интервью, по ранее заготовленным вопросам.

«Закончи предложение». Цель игры: учить дополнять предложения полнозначными словосочетаниями и словами. Суть: дополнение предложений, необходимыми словами и словосочетаниями по смыслу.

Рассмотрим следующий способ организации игровых уроков «Игра-поиск».

2) «Игра-поиск». В данную группу входят: «Словарная работа», «Поисковая работа».

«Словарная работа». Цель: уточнить, закрепить, активизировать слова в речи детей. Суть: анализ незнакомых слов, разбор лексического значения.

«Поисковая работа». Цель: развитие логики, мышления, связной речи, формирование и развитие умений и навыков обобщения и систематизации знаний; осмысление и закрепление знаний. Суть упражнения: нахождение необходимого материала и подтверждающих фактов.

3) «Игра-соревнование». К игровым технологиям этой группы относятся: конкурсы, викторины и т.д.

Конкурсы. Цель: расширение возможностей для раскрытия разнообразных способностей учащихся; содействие наиболее полной реализации творческого потенциала школьников и ученических коллективов; пропаганда и утверждение образования как одного из главных способов саморазвития и самовыражения личности, ее самоутверждения; стимулирование познавательной активности школьников в урочное и внеурочное время. Суть: активное участие команд в выполнении поставленных заданий и проблем.

## ОБРАЗОВАНИЕ И НАУКА В СОВРЕМЕННОМ КОНТЕКСТЕ

Викторины. Цель: систематизация знаний по теме; обеспечение развития информационной и коммуникативной культуры учащихся; формирование умений задавать вопросы; формирование умений отвечать в эмоционально-напряженной обстановке; обучение уважительному отношению к однокласснику при различных точках зрения; воспитание ответственности, наблюдательности, внимания, памяти, расширения кругозора. Суть: класс разбивается на команды. Выбираются капитаны команд и их названия. Команды по очереди отвечают на поставленные вопросы. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Переходим к рассмотрению следующей формы организации игрового элемента на уроке, и им является сюжетно-ролевая игра.

4) Сюжетно-ролевая игра. Данная игровая форма включает в себя такие игровые формы: «Дерево-вопросов», «Да, нет» и др..

«Дерево-вопросов». Цель: развитие самостоятельности, умения выбирать и находить пути решения проблем. Суть технологии заключается в структуре дерева, в котором: ствол – проблема, которая требует решения; ветви – это пути решения проблемы; листья – это результаты, к которым приведут пути. У одной проблемы может быть несколько путей решения и несколько положительных результатов.

«Да, нет». Цель игрового упражнения: учить слушать и быть внимательным, отвечать на вопросы; углублять знания, расширять словарный запас. Суть заключается, в принятии и выборе правильного действия, ответа.

5) Познавательные и интеллектуальные игры, направленные на интеллектуальное развитие школьника: тесты, загадки, проблемные вопросы и ситуации, пословицы и поговорки, ребусы.

Тесты. Цель игрового метода: проверка знаний и умений учащихся; систематизация и обобщение ранее усвоенных знаний и умений; воздействие на учебно-воспитательный процесс с целью повышения его

## ОБРАЗОВАНИЕ И НАУКА В СОВРЕМЕННОМ КОНТЕКСТЕ

эффективности; выявление лучшего опыта работы и распространение его в педагогическом коллективе; формирование у учащихся умений и навыков самоконтроля. Суть: выбор правильного варианта ответа.

Загадки. Цель: приучать учащихся к четкой логике, к рассуждению и доказательству; развивает способность к анализу, обобщению; формирование умения самостоятельно делать выводы, умозаключения. Суть: дослушав загадку до конца, так как в ней важно каждое слово, провести анализ всех слов и назвать отгадку.

Проблемные вопросы и ситуации. Цель: учить устанавливать причинно-следственные связи, предлагать различные варианты следствий одного и того же события. Суть: педагог предлагает ряд вопросов, начинающихся со слов «что произойдет, если...». Задача ребенка дать как можно более полные и оригинальные ответы. А также, педагог предлагает учащимся назвать как можно больше возможных причин для решения сложных ситуаций.

Пословицы и поговорки. Цель: обогащают и активизируют словарь учащихся; развивают устную речь, её содержательность, точность, ясность и выразительность. Суть: чтение, анализ и объяснение значений высказываний.

Ребусы. Цель: развивать логическое мышление, сообразительность, фантазию и воображение. Суть: скрытое слово или предложение делится на такие части, которые можно изобразить в виде рисунка названия всех изображённых на рисунке предметов нужно читать только в именительном падеже; если предмет на рисунке перевернут, его название читают справа налево; если слева от рисунка стоят запятые, то не читаются первые буквы слова. Если запятые стоят после рисунка, справа от него, не читаются последние буквы; если над рисунком изображена зачёркнутая буква, её надо исключить из названия предмета; если над рисунком стоят цифры, буквы следует читать в указанном порядке; если

## ОБРАЗОВАНИЕ И НАУКА В СОВРЕМЕННОМ КОНТЕКСТЕ

рядом с зачёркнутой буквой написана другая, ее следует читать вместо зачёркнутой. Иногда в этом случае между буквами ставится знак равенства; если часть слова произносится как числительное, в ребусе она изображается цифрами и числами (О5 – опять; 100Г – стог); если у рисунка нет никаких дополнительных знаков, следует учитывать только первую букву названия изображённого предмета; многие части зашифрованных слов обозначают соответствующим расположением букв и рисунков. Все факты сопоставляются и ребус разгадывается.

И завершают нашу игровую классификацию – эмоциональные игры.

6) Эмоциональные игры. Группа игровых технологий, которая состоит из простых игровых элементов: речевых разминок, физкультминуток и эмоциональных разминок.

Речевая разминка. Цель: совершенствование четкости произношения, развитие дикции, правильного дыхания; формирование выразительности речи, развитие основных приемов выразительного чтения. Суть: учащиеся читают стихотворение самостоятельно, вполголоса (с ускорением, шепотом, скороговоркой, выразительно).

Физкультминутка. Цель: снятие психического напряжения; возбуждение у школьников интереса; формирование простейших представлений о влиянии физических упражнений на и здоровье. Суть: выполнение гимнастических и оздоровительных упражнений.

Эмоциональная разминка. Цель: развитие эмоциональной грамотности; обучение способам эмоциональной разрядки. Суть: упражнение происходит в форме тактильного налаживания отношения со своим одноклассником по парте. Во время прочтения стихотворной инструкции учащиеся выполняли все указания учителя.

Теоретический анализ педагогической и методической литературы показал, что игровые технологии могут применяться на различных этапах урока: организационном, на этапе актуализации и проверки знаний, на



## ОБРАЗОВАНИЕ И НАУКА В СОВРЕМЕННОМ КОНТЕКСТЕ

этапе проверки домашнего задания, на этапе физкультминутки, на этапах изучения и закрепления материала, на этапе рефлексии и подведения итога, а также могут занимать весь: урок-КВН, урок-игра, урок-путешествие и др. Использование различных форм игровых технологий эффективно тогда, когда они взаимосвязаны с темой урока и полностью сочетаются и дополняют учебно-практический материал.

Таким образом, исходя из того, что игровая технология – это вид деятельности, направленный на развитие познавательной активности младших школьников с использованием разнообразных форм, методов и ситуаций, то эффективность данных технологий зависит от следующих факторов – системность использования в учебном процессе, целенаправленность программы игры в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

### Список литературы

1. Бордовская Н. В. Педагогика : учебное пособие / Н. В. Бордовская. – Москва, 2008. – 304 с. – Текст : непосредственный.
2. Вергелес Г. И. Педагогические технологии в подготовке современного учителя начальных классов / Г. И. Вергелес, Л. Ю. Савинова. – Москва : Начальная школа, 2015. – 263 с. – Текст : непосредственный.
3. Волков Н. И. Организация учебной деятельности в малых группах / Н. И. Волков, В. Н. Карандышев, Н. В. Носова, О. Н. Щепелина. – СПб.: Питер, 2006. – 412 с. – Текст : непосредственный.
4. Гальперин П. Я. Методы обучения и умственное развитие ребенка / П. Я. Гальперин. – Москва: МГУ, 2001. – 287 с. – Текст : непосредственный.
5. Даулетова С. С. Дидактические основы развития учащихся в условиях применения педагогических технологий / С. С. Дуалетова. – Текст : непосредственный // Образование. – 2007. – № 2. – С. 71–73.