

**Министерство образования и науки Челябинской области  
ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1»  
Кафедра психолого-педагогических дисциплин**

Тагирова Элина Радмировна,  
Лучагова Арина Денисовна

# **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

**РЕФЕРАТ**

Реферат защищен  
с оценкой \_\_\_\_\_  
«    » \_\_\_\_\_ 2021 года

**Специальность:** 44.02.02  
Преподавание в начальных классах  
**Курс:** 4, **группа:** 43  
**Руководитель:** Ульянова Т.А.,  
заведующий кафедрой  
психолого-педагогических дисциплин

Челябинск, 2021

# **ОГЛАВЛЕНИЕ**

## **ВВЕДЕНИЕ**

3

## **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

1.1. Понятие «игровая технология» 5

1.2. Основные принципы и закономерности игровой технологии 7

1.3. Классификация игр

12

1.4. Роль игровых технологий на уроках в начальной школе 17

Выводы по 1 главе 20

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ** 21

**БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК** 22

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность проблемы исследования.** Пути повышения эффективности обучения ищут педагоги всех стран мира. Одним из важнейших решений этой задачи является разработка и внедрение новых педагогических технологий. Технологический подход к обучению предусматривает точное инструментальное управление учебным процессом и гарантированный успех поставленных учебных целей. Технология (от греч. « techne » - искусство, мастерство, умения и «логос» - наука) - совокупность приёмов и способов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве. Педагогическая технология - это система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам. Ведущими признаками технологии являются:

- . совокупность (сочетание, соединение) каких-либо компонентов;
- . логика, последовательность компонентов;
- . методы, приёмы, действия, операции;
- . гарантия результата.

Впервые в педагогике понятие «технология» появилось на рубеже 1940-1950-х гг. и было связано с использованием в педагогическом процессе технических средств.

Так как в нашем реферате речь идёт об эффективности учебного процесса в начальных классах, то нельзя обойти некоторые факты. Маленький ребёнок обладает целостным миром представлений и своеобразным ощущением. Для него мир един и целостен. Этот мир может быть добрым и злым, цветным и чёрно-белым, открытым и загадочным.

Когда он попадает в школу целостный мир в его сознании, распадается на множество фактов, понятий, законов. Чтобы понять учеников, необходимо найти к ним подход. Не следует рассматривать их как маленьких взрослых. Их мир существует, и они рассказывают о нём в игре.

Переход от дошкольного детства, где доминирует игра к школьной жизни, где первостепенную роль играет учёба. Должен быть педагогически продуман. Изучение развития детей показывает, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются психические процессы, поэтому опора на игру - это важнейший путь включения младших школьников в учебную работу.

В наше время всё больше внимания в научной литературе уделяется использованию игры в целях повышения эффективности учебного процесса, но далеко не все педагоги умеют правильно использовать её в обучении.

Таким образом, актуальность проблемы позволила сформулировать **тему исследования**: «Игровые технологии».

**Цель исследования**: изучить понятие, классификацию и принципы игровых технологий.

**Задачи исследования**:

- 1) проанализировать теоретическую литературу по проблеме исследования;
- 2) рассмотреть классификацию игровых технологий;
- 3) обобщить и систематизировать теоретические материалы по изученной теме и сделать выводы.

**Методы исследования**: анализ, обобщение, сравнение, систематизация.

## **Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

### **1.1 Понятие «игровая технология»**

Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовалась с древности. Широко применяется игра в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях.[7]

Игровая технология – целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом.

В существующей школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность применяется в таких случаях:

- в качестве самостоятельных технологий с целью освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда очень существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как метода внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.). [2]

Понятие «игровые педагогические технологии» состоит из достаточно обширной группы методов и приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра имеет существенные признаки - четко поставленную цель обучения и отвечающие ей педагогические результаты, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. [7]

Игровая форма занятий образуется на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования учеников к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций в урочной форме занятий осуществляется по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учениками в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется строго установленным правилам игры; учебный материал применяется в качестве ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, переводящий дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связано с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом определяется пониманием учителем функций и классификации педагогических игр. [1]

Как известно, детство неотделимо от игры. Игра наиболее доступный и интересный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. По сути дела, *игра* - это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игра дает возможность незаметного усваивания языкового материала, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения, повышается самооценка и мотивация, а с точки зрения организации словесного материала игра не что иное, как речевое упражнение. Игра помогает преодолеть и так называемый “языковой барьер”, который является, в первую очередь, психологической проблемой, а не просто недостатком словарного запаса или незнанием грамматического материала. [4]

Педагогический опыт показывает, что не существует универсальной игры, пригодной для всех групп обучаемых. Одна и та же игра в разных группах проходит по-разному, а потому необходима её адаптация к конкретным условиям проведения. Игра не должна навязываться обучаемым, а также должна использоваться лишь с другими методами и средствами обучения,

особенно на начальном этапе обучения. Несомненно, учебная игра помогает развивать и скорректировать знания, навыки и умения, активизировать мыслительную деятельность, стимулирует интеллектуальную деятельность учеников, учит прогнозировать, исследовать. Следует заметить, однако, что все наиболее важные функции игры - функция межнациональной коммуникации, самореализации, психологической диагностики - успешно действуют только тогда, когда она грамотно организована. Продуманный алгоритм игровой деятельности создает необходимую благоприятную почву для всестороннего развития учащихся, что может быть достигнуто только при условии пропорционального сочетания в учебном процессе разных видов игр. Реализация этого принципа возможна посредством использования различных видов игр, к которым, в частности, относятся предметные (лингвистические) игры. Безусловно, используемые для активизации нового языкового материала ситуации и упражнения должны быть разнообразными и иметь коммуникативный и игровой характер. Языковые средства должны постоянно повторяться в новых речевых ситуациях, стимулирующих учащихся к практическому и осознанному употреблению лексико-грамматических явлений. [3]

## **1.2. Основные принципы и закономерности игровой технологии**

В каждой игре наблюдается единство и борьба людей, действие и противостояние, что является причиной всех изменений и событий в игре, что в свою очередь, приводит к отрицанию старого опыта деятельности и необходимости приобретения нового. Исходя из этого, П.И. Пидкасистый и Ж.Х. Хайдаров выделили следующие закономерности положения всех игр: [8]

- закон свободной коммуникации означает единый и понятный всем игрокам язык, жест, символ и знак игры, единую систему координат исчисления и фиксации результатов игры;

- закон единства цели выражает единое стремление всех игроков к достижению наибольшего конечного результата игры;
- закон постоянного действия выражается в необходимости, последовательности и очередности игровых действий;
- закон материального равенства проявляется в том, что все игроки в исходный момент игры имеют эквивалентные материальные возможности в предметах и средствах игры;
- закон цикличности означает неперенный возврат игроков и предметов игры к исходному состоянию после фиксации арбитром полученного результата в момент достижения цели игры;
- закон органической свободы действий проявляется в том, что во всех играх за нарушение правил, условий, механизма игры арбитр обязан применить суровые санкции, дисциплинарные наказания и штрафы к любому игроку, вплоть до прекращения игры и аннулирования результатов;
- закон автооценки действий означает, что достигнутые игроком или командой результаты являются объективной и достоверной оценкой уровня и качества подготовки к игре. Результаты продолжительной игровой деятельности являются количественными и качественными характеристиками личности игрока и уровня развития команды. [8]

Хотелось бы отметить, что игра, как и любой вид деятельности, строится на принципах. И список таких принципов игры широк:

- 1) активность игрока- основной принцип игровой деятельности, выражающий активное проявление физических и интеллектуальных сил человека, начиная с подготовки к игре, в самом ее процессе, а также в ходе обсуждения полученных результатов;
- 2) доступность игры, означает, что любая дидактическая игра должна быть проста и понятна;
- 3) динамичность игры выражает значение и влияние фактора времени в игровой деятельности человека. Игра, как и жизнь, есть преодоление



времени, периодов успехов и потерь, она имеет одно начало и "много концов", следовательно, фактор времени в игре приобретает гораздо большее значение, чем в обычной жизни;

4) наглядность игры, выражает наличие необходимого для игры наглядного обеспечения (таблицы, схемы, карточки, разные предметы и т. д.);

5) занимательность и эмоциональность игры отражают увлекательные, удивительно интересные проявления игровой деятельности, которые оказывают сильное эмоциональное воздействие на игроков и зрителей и могут быть одной из основных причин самостоятельных побуждений к личному участию в игре или наблюдению за её ходом.

Дидактический смысл этого положения в том, что занимательность и эмоциональность игры значительно усиливают познавательный интерес к игре и познавательную активность в процессах подготовки, участия и завершения игры;

6) разыгрывание и исполнение ролей в игре основано на игровом моделировании человеческой деятельности и отражает явления его частичного или полного воспроизведения в роли и импровизации самой роли. Дидактическая ценность принципа исполнения ролей заключается в том, что его реализация в учебных играх позволяет моделировать будущую профессиональную деятельность опытных специалистов и обучать студентов на основе сопряженных моделей учебы и труда;

7) индивидуальность игры отражает сугубо личное отношение человека к игре, в которой развиваются те или иные качества, имеющие вполне определенную ценность как и для игрока, так и для его личности и профессионального роста. Это значит, что в каждой игре должно быть место для проявления и развития чисто индивидуальных качеств самовыражения и самоутверждения игрока;

8) коллективность игры коллективность же отражает совместный характер

взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности в группах или командах, где каждый игрок представляет собой индивидуальность. Искусственная игра, как коллективная деятельность индивидуалов, способствует развитию товарищеских взаимоотношений, учить мыслить и действовать сообща, убеждает в необходимости и эффективности коллективной работы;

9) целеустремленность игрока отражает не только известный закон единства цели для игрока и его соперника, но и то, что личные цели игрока должны совпадать с общими целями команды. Это один из важнейших принципов построения и проведения игры;

10) самодеятельность и самостоятельность игрока в игре - это далеко не одно и то же; в первом случае речь должна идти о самовольном проявлении личного почина в коллективной игре; во-втором - главный смысл самостоятельности игрока заключается в том, что цель игры является системообразующим элементом его "самовольной" деятельности и несёт в себе функцию управления ею. При этом соотношение между мерой самодеятельности и мерой самостоятельности является главным признаком профессиональности проведенной игры;

11) состязательность и соревнование в игре основаны на результативности игровой деятельности и выражает собой основные виды побуждения человека к участию в игре. Без соревнования нет игры и духом открытого состязания пропитана вся игра. Дидактическая ценность этого принципа очевидна - соревнование и самосостязательность побуждают к активной самостоятельной деятельности и мобилизуют весь потенциал физических, интеллектуальных и душевных сил ребёнка;

12) результативность отражает осознание итогов игровых действий как конкретных достижений личности в реальном переживании души. Это основополагающий принцип игры, истина, которая позволяет представить игру как продуктивную творческую деятельность игрока и команды;

13) принцип проблемности в игре выражает логику-психологические закономерности мышления в интеллектуально-эмоциональной борьбе. Весь ход игры включает в себя процессы планирования, организации и разрешения проблемных ситуаций, возникающих в мышлении игрока, преследующего цель в условиях противодействия соперника. Дидактический смысл принципа проблемности заключается в том, что сама игра создает условия для возникновения и разрешения проблемных ситуаций, которые появляются в ней как бы "самопроизвольно", почти так же, как в жизни. Всё заранее определяется целью и деятельностью соперника, что создает своеобразный "микроклимат", благоприятный для возникновения всё новых проблем;

Эти принципы характерны и для обучающих игр. Но что же отличает обучающие игры от других видов игр? [9]

Прежде всего, обучающая игра характеризуется содержательной основой.

Во-вторых, в обучающих играх игроки достигают заранее намеченный результат, а не практический как, например, в игровой деятельности Кларин М.В. Игра в учебном процессе/ Совет педагога, 1985, №6.. Заметим, что именно игровая деятельность является наиболее близкой детям, так как это любимое занятие детей, и она рассматривается многими психологами и педагогами как одна из форм организации детской жизни. В игровой деятельности формируется мотивационная сфера ребенка, сознательное желание учиться. В условиях этой деятельности значительно повышается острота зрения; происходит более глубокое запоминание нового материала, психологическая готовность детей к речевому общению.

Игра имеет много преимуществ, и она должна использоваться на уроках в начальных классах. [6]

### **1.3. Классификация игровых технологий**

Приступая к рассмотрению данного вопроса, следует сразу отметить, что в настоящее время в философской, психологической, педагогической и методической литературе нет ее однозначной классификации. Попытаемся разобраться в многообразии взглядов на данную проблему.

Говоря о классификации игр необходимо заметить, что попытки классифицировать игры предпринимались ещё в прошлом веке как зарубежными, так и отечественными исследователями, которые занимались проблемой игровой деятельности. [4]

Среди отечественных психологов и педагогов внимания заслуживают такие авторы, как Н.П. Аникеева, М.Ф. Стронин, Л.С. Выготский, С.Л. Рубенштейн и Д.Б. Эльконин. [5]

Автором ещё одной классификации является отечественный психолог П.П. Блонский, который выделяет следующие типы игр:

- 1) мнимые игры - манипуляции импульсивного происхождения у младенцев, которые не являются собственно играми;
- 2) строительные игры, в основе которых лежит строительное искусство ребенка;
- 3) подражательные игры, основанные на подражании взрослым;
- 4) драматизации, т.е. игры, в основе которых драматическое искусство ребенка;
- 5) подвижные игры, в которых огромную роль играет бег;
- 6) интеллектуальные игры, основанные на активизации умственных способностей ребенка. [2]

Ещё один исследователь творческих игр А.П. Усова предлагает классификацию игр, где среди игр - действий, в которых изображается само действие, конструктивных игр, она выделяет игры ролевые. [8]

Рольевыми она считает те игры, в которых ребенок создает тот или иной образ.

Н.П. Аникеева предлагает следующую классификацию игр:

- игры-драматизации, основанные на исполнении какого-либо сюжета, сценарий которого не является жестким каноном;
- игры-импровизации, где действующие лица знают основной сюжетный стержень игры, характер своей роли, а сама игра развивается в виде импровизации;
- игры на преодоление этапов, когда определяются этапы, на каждом из которых выполняется определенная задача познавательного характера;
- деловые игры, в которых разыгрываются ситуации, построенные на выявлении функциональных связей и взаимоотношений между разными уровнями управления и организации. [4]

Известный психолог Л.С. Выготский дает психологическую классификацию игр, исходя из того, что игра включает в себе действия, связанные с деятельностью ребенка:

- подвижные, которые связаны с выработкой умения перемещать себя в среде и ориентироваться в ней;
- строительные, связанные с работой над материалом, учат точности и верности движений, вырабатывают ценные навыки, разнообразят и умножают наши реакции;
- условные, которые возникают из чисто условных правил, связанных с ними действий, и организуют высшие формы поведения. [9]

Другие отечественные психологи - С.Л. Рубинштейн и Д.Б. Эльконин - выделяют интеллектуальные игры и ролевые игры, причем они обращают внимание на то, что если первая категория игр является «субъективно-объективной», то ролевые игры относятся к «субъективно-субъективным». [1]

М.Ф. Стронин, автор ряда книг, посвященных обучающим играм, которые используются в обучении иностранным языкам, выделяют два типа

таких игр:

- 1) подготовительные, способствующие формированию речевых навыков;
- 2) творческие игры, цель которых заключается в дальнейшем развитии речевых навыков и умений.

Игры также делятся по виду деятельности на:

- физические (двигательные);
- интеллектуальные (умственные);
- трудовые;
- социальные;
- психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- 1) обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- 2) познавательные, воспитательные, развивающие;
- 3) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- 4) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

По характеру игровой методики игры можно разделить на:

- предметные;
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- имитационные;
- игры-драматизации.

Специфику игрового метода обучения в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольно-комнатные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения. [3]

Если рассматривать игру с точки зрения целевых ориентаций, то в этом

случае можно разделить игры на:

1. Дидактические, которые используют для расширения кругозора и познавательной деятельности, они формируют определенные умения и навыки, необходимые для практической деятельности, в ходе их выполнения развиваются общеучебные умения и навыки, а также трудовые навыки. По мнению Д.Н. Узнадзе, «игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности».

Большинство же современных зарубежных авторов, таких, как Г. Хайд, Джозеф Ф. Каллахан, Дж. Оллер, Стивен П. Крашен, К. Ливингстоун, выделяют следующие свойства дидактических игр (они их ещё называют обучающими) игр:

- дидактические игры открыты, т.е. исход игры нельзя предугадать;
- они повторяемы, игру можно в любое время прервать и начать заново;
- дидактические игры следуют определенным правилам, которые могут быть изменены участниками игры;
- дидактические игры должны приносить удовлетворение и радость.

Дидактическая игра - это не просто неотъемлемый компонент активного обучения. Ее значение шире. По своей природе и обучающему потенциалу игра выходит за рамки активного обучения, выступая необходимой стороной системы педагогической деятельности в целом. [9]

2. Воспитывающие, которые воспитывают самостоятельность, волю, сотрудничество, коллективизм, общительность и коммуникативность, формируют определенные подходы и позиции, нравственные, эстетические и мировоззренческие установки. [2]

3. Развивающие, которые развивают мотивацию учебной деятельности, внимание, память, речь, мышление, воображение, фантазию, творческие способности, эмпатию, рефлекссию, умение сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальные решения. А.Н. Леонтьев считал, что «игра - свобода личности и воображения, иллюзорная реализация нереализуемых интересов».

4. Социализирующие, приобщение к нормам и ценностям общества, адаптирующие к условиям определенной среды, обучающие общению. По определению Л.С. Выготского: «Игра - пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок». [2]

Что касается Хайда, то он считает, что на уроке иностранного языка можно применять «игры с языком», «игры на языке» и «игры по плану». Рассмотрим подробно его концепцию. [5]

1) Игры с языком используют в качестве материала язык. Чаще всего эти игры вводятся для тренировки правописания, лексики и синтаксиса. Если игры такого рода используются для заучивания форм, правил и структур, тогда они полностью теряют свой характер игры и сводятся к упражнениям на автоматизацию.

Такое часто происходит, если отсутствует дидактическое рассуждение или обоснование мотивации обучения. Закрытость игры и выделение роли учителя делают эти игры неподходящими для коммуникации на уроке иностранного языка. [4]

2) В «играх по плану» определяются функции фрагмента действительности, которые представлены в модели действительности. В игре задание, которое играющие должны выполнить на основании определенных условий. Учащиеся используют эти данные. При этом игроки оказывают влияние на ход игры и приобретают опыт использованных в игре функций.

3) К «играм на языке», прежде всего, относится ролевая игра. Во время ролевой игры происходит взаимовлияние, взаимосвязь партнеров. Ролевая игра доставляет удовольствие детям, и они готовы играть спонтанно. [8]

Ещё одну разновидность игр предлагает Дональд Боуэн. Это так называемые гамбиты, т.е. игры в забавной форме, способствующие развитию языковых и коммуникативных умений. [4]

Итак, сделав краткий обзор взглядов отечественных и зарубежных исследователей, занимавшихся проблемой классификации игровой



деятельности, попытаемся суммировать предлагаемую классификацию, которая объединила бы все перечисленные типы. Все игры можно подразделить на:

- подвижные;
- строительные;
- интеллектуальные;
- условные.

В процессе обучения могут быть использованы и другие игры (или варианты их проведения), разработанные отечественными и зарубежными методистами. [6]

Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей можно отвести 15-20 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. [5]

#### **1.4. Роль игровых технологий на уроках в начальной школе**

Для детей младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия. В игре их сначала привлекает поставленная задача, трудность, которую нужно преодолеть, затем – радость открытия, когда они ощущают, что преодолели препятствие.

В игре ученики попадают в ситуации, позволяющие критически оценить свои знания в активном действии, привести эти знания в систему. [7]

Сначала учащихся интересует только сама форма, а затем уже и учебный материал, без которого невозможно участвовать в игре. В процессе игры учащиеся незаметно для себя выполняют различные виды упражнений, заданий.

Игра пробуждает интерес к победе, поэтому дети стараются чётко выполнять задания, соблюдая правила игры. При этом у них возникает желание быть быстрыми, собранными, находчивыми. Воспитывается дисциплина, воля, характер. [4]

**В структуру игры входят:**

- роли, которые взяли на себя участники;
- игровые действия;
- игровые предметы, которые замещают реальные;
- отношения между участниками;
- область действительности, которую участники условно воспроизводят.

Советский педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [9]

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности. [5]

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций. Используя тот или иной тип игры, мы можем всю учебную деятельность подчинить правилам игры: ввести элемент соревнования, поставить дидактическую цель урока в форме игровой задачи, использовать учебный материал в качестве средства игры.

Проводя игру, обязательно нужно помнить, что детям даются сложные учебные задания, а в игру их превращает педагог. При выполнении всех условий, дидактическая игра помогает учащимся в непринуждённой форме овладеть учебным материалом по математике, развивая при этом их познавательные способности. Дидактические игры кратковременны (10–20 мин.), педагог должен следить за тем, чтобы всё это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче. Особенно важно это в коллективных играх. Нельзя допустить, чтобы решением задачи был занят один ребёнок, а другие бездействовали. Обычно при таком проведении игры дети быстро утомляются от пассивного ожидания. Другая картина наблюдается, если все играющие включены в решение задачи. В игре проявляются особенности характера ребёнка, обнаруживается уровень его развития. [6]

Учителю нужно считаться с индивидуальными особенностями каждого ребёнка при выборе задания, постановке вопроса: одному дать задание легче, другому — труднее, одному стоит задать наводящий вопрос, а от другого потребовать вполне самостоятельного решения.

В урок могут включаться: занимательные задания, занимательное содержание материала, игровой материал, составление ребусов, конкурсы, соревнования. [3]

Включение игры в учебный процесс повышает интерес к предмету, т. к. в процессе игры мышление протекает более активно под воздействием положительных эмоций, соревнования, желания выиграть. [5]

## **Выводы по 1 главе**

Игровая технология – целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом.

Понятие «игровые педагогические технологии» состоит из достаточно обширной группы методов и приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр.

Основными законами игры являются закон свободной коммуникации, единства цели, постоянного действия, материального равенства, цикличности, органической свободы действий, самооценки.

Основными принципами игры активность, доступность, динамичность, наглядность, занимательность, разыгрывание и исполнение ролей, индивидуальность и коллективность игры, целеустремлённость игрока, самостоятельность и самостоятельность, соревнование и состязательность, результативность и проблемность в игре.

Что в настоящее время в философской, психологической, педагогической и методической литературе нет ее однозначной классификации.

Специфику игрового метода обучения в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольно-комнатные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Занятия с использованием игр или игровых ситуаций являются эффективным средством обучения и воспитания. В игре ученики попадают в ситуации, позволяющие им критически оценить свои знания в активном действии, привести эти знания в систему.

Игра пробуждает интерес к победе, поэтому дети стараются чётко выполнять задания, соблюдая правила игры. При этом у них возникает желание быть быстрыми, собранными, находчивыми. Воспитывается дисциплина, воля, характер.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

**Актуальность проблемы** заключается в том, что игра является одним из самых эффективных видов деятельности, в котором развиваются психические процессы, поэтому опора на игру - это важнейший путь включения младших школьников в учебную работу.

**Цель исследования достигнута:** мы изучили понятие и классификацию и принципы игровых технологий.

**Задачи исследования** выполнены: мы рассмотрели игру как эффективное средство обучения детей младшего школьного возраста; на основе анализа научной литературы дано определение понятию «игровая технология»; изучена классификация игровых технологий; обобщены и систематизированы теоретические материалы по изученной теме, сделаны выводы.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Ануфриев, А.Ф., Костромина С.Н. Как преодолеть трудности в обучении детей [Текст]: / А.Ф. Ануфриев, С.Н. Костромина. - М.: «Ось-89», 2007.
2. Афанасьева С.С., Головнева Н.А. Опыт использования игровых технологий в начальных классах / С.С. Афанасьева. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.art-talant.org/publikacii/583-metodicheskaya-razrabotka-igrovyie-tehnologii-v-nachalynoy-shkole>
3. Войтенко Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития: Метод. пос. для педагогов начальной и средней школы / Т.П. Войтенко. – Калуга: Адель, 2008. – 361 с.
4. Доман, Г. Как развивать интеллект ребенка [Текст]: / Г. Доман. - М.: АСТ, 1998.
5. Духовно – нравственное воспитание школьников [Электронный ресурс]: // Инфоурок .-URL: <https://infourok.ru/statya-duhovnonravstvennoe-vozpitanie-mladshih-shkolnikov-931591.html>
6. Игровые технологии в начальной школе. [Электронный ресурс]: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-tehnologii/2013/01/17/igrovyie-tehnologii-v-nachalnoy>
7. Клемешова, Н. С. Применение игровых технологий в начальной школе / Н. С. Клемешова, О. Т. Иванникова. — Текст : непосредственный // Образование и воспитание. — 2019. — № 5 (25). — С. 26-29. — URL: <https://moluch.ru/th/4/archive/139/4458/>
8. Проблемы изучения и преподавания [Текст] / под ред. Л.В. Полякова. - М.: Просвещение, 2000 – 139 с.

9. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии [Текст]: / Г.К. Селевко. - М: Народное образование, 1998.

22

10. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Электронный ресурс]: // Официальный сайт Министерства образования и науки РФ – URL: <http://mon.gov.ru/files/materials/7195/373.pdf>

