

РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Дёмина П.Ю.,

студентка 3 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Васюкович Л.С., доктор пед. наук, профессор

В начальной школе игровые технологии приобретают особую значимость. Переход от дошкольного периода к школьной жизни требует особых педагогических усилий. Игра становится тем проводником, который помогает ребенку успешно социализироваться, привыкнуть к новым условиям обучения.

Актуальность использования игровых технологий при обучении младших учащихся обусловлена следующими факторами: достижение как игровой задачи, так и образовательного результата; эмоциональная вовлеченность обучающихся, их активная позиция и наличие обратной связи с детьми. Игра на уроке используется для усвоения и закрепления нового материала, закрепления, обобщения и контроля знаний, развития творческих способностей учащихся, формирования универсальных учебных действий. Для обучающихся 1-4 классов это крайне важно, так как игра для них является привычной, ранее основной деятельностью. Игры сочетают четкую дидактическую цель (обучение, развитие, воспитание) с занимательной формой, что повышает мотивацию, вовлеченность в процесс и позволяет осваивать навыки через сюжет, различные социальные роли и определенные правила. По мнению авторитетных ученых, игровые технологии являются неотъемлемым компонентом современного начального образования [1, с. 20]. Цель статьи: проанализировать роль игровых технологий как эффективного инструмента организации познавательного процесса на I ступени общего среднего образования.

Материал и методы. Теоретическую основу статьи составили труды О.Е. Булановой, Ю.В. Гурина, Е.А. Казанцевой, Е.В. Мурюкиной и других ученых, чьи работы посвящены проблемному полю исследования. Методы включают теоретический анализ и обобщение научно-методической литературы, педагогическое наблюдение.

Результаты и их обсуждение. Дидактическая игра – это групповое упражнение, коллективная деятельность по выработке последовательности решений в искусственно созданных условиях, иллюстрирующих реальные жизненные ситуации. Главное отличие педагогической игры заключается в том, что она имеет конкретные учебные цели и задачи, которые учитель ставит перед уроком (это учитывается при подготовке к занятиям, при подборе заданий). Итогом успешно проведенной игры становится достижение образовательных результатов [2, с. 16].

В современном образовании частотно используются активные методы обучения, к которым относятся игровые технологии. Игровая деятельность совершенствует учебный процесс, делает его увлекательным, интересным и запоминающимся, особенно для младших школьников. Игровые технологии применяются на многих учебных предметах, что позволяет выбирать и корректировать формы познания.

Методисты рекомендуют использовать в начальной школе следующие виды игры:

1. Академические, направленные на усвоение конкретных учебных тем.
2. Имитационные (познавательные) игры, которые включают: разыгрывание ролей, игровое проектирование (создание доступных проектов в игровой форме), деловые игры (упрощенные модели реальных ситуаций).
3. Неимитационные игры: кроссворды, ребусы [3, с. 92].

Согласно методическим рекомендациям, для успешной организации игровой деятельности на уроках учителю в обязательном порядке следует соблюдать следующие правила:

– учитель должен четко продумывать структуру проведения игры. Педагог организует все этапы игровой деятельности;

– любая деятельность начинается с «информационного окна», в котором представляется самая важная информация, связанная с условиями игры. Должны содержаться не только советы по теме и методике проведения. Приводится информация относительно

уровня подготовки учащихся, примерная продолжительность игры, а также сведения о необходимых материалах;

– описание должно предусмотреть последовательность игры, ступеньки для достижения поставленных целей;

– предлагается несколько вариантов игры, которые необходимы для разнообразия деятельности. Учитель может внести свои предложения, предварительно четко описать их реализацию;

– продумать речевые формулы и ситуации для организации рефлексии. Этот этап необходим для выявления проблемных вопросов, углубления и закрепления полученных знаний, умений и навыков [2, с. 17].

Применение игровых технологий эффективно как для педагогов, так и для учащихся. В первую очередь, игра на уроке используется для изучения, усвоения и закрепления материала, совершенствования, обобщения и контроля полученных знаний. В игровой форме материал запоминается лучше и надолго. Повышается уровень мотивации познавательной деятельности. Наблюдается повышенный интерес к предмету даже у самых пассивных учеников, игровой материал актуализирует даже самые скучные правила. Следует отметить возможность формирования универсальных учебных действий. Так как игры на уроках используются для решения комплексных задач, они становятся надежной основой для развития всех видов универсальных учебных действий: регулятивных, познавательных, коммуникативных и личностных. В игровом контексте совершенствуются речевые навыки учащихся. Групповые игры формируют сознательные, продуманные действия и операции, обогащают поведенческие навыки школьников, развивают их эмоциональный интеллект. Игры расширяют репертуар социальных мотивов, развивают способность к эмпатии. Учащиеся учатся понимать эмоции других, радоваться успехам одноклассников, сопереживать им. Игровые технологии создают положительную атмосферу, снижают усталость, поддерживают дисциплину. Они используются на разных этапах урока: при актуализации знаний, при закреплении, при контроле.

Заключение. Таким образом, игровые технологии – оптимальный образовательный инструмент, а не простое развлечение. Они при грамотном методическом использовании содействуют достижению высоких образовательных результатов, развитию личностных качеств ребенка, служат основой для формирования функциональной грамотности. Игровые технологии делают познание увлекательным, радостным и эффективным, что важно для учащихся первой ступени образования. Начальная школа – фундамент для дальнейшего образования и активной взрослой жизни маленького человека. Игры развивают логическое мышление, тренируют волю и внимание, учат работать в команде.

1 Соценко, Т. М. Дошкольная дидактика. Секреты проведения игр и занятий / Т. М. Соценко, А. В. Елупахина. – Минск: Аверсэв, 2019. – 128с.

2 Арбузова, Е. Н. Технология игры как условие активизации учебно-познавательной деятельности младших школьников / Е. Н. Арбузова, С. Н. Назаров // История в школе. – 2020. – №7. – С. 14-27.

3 Лапыгин, Ю. Н. Методы активного обучения: учебник и практикум для вузов / Ю. Н. Лапыгин. – М.: Юрайт, 2015. – 248 с.

ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКОВ РАБОТЫ УЧИТЕЛЕЙ С ДАТЧИКАМИ ЦИФРОВЫХ ЛАБОРАТОРИЙ ПО ХИМИИ

Дмитриев К.О.,

*аспирант 2 курса Ульяновского государственного педагогического университета
имени И.Н. Ульянова, г. Ульяновск, Российская Федерация*

Научный руководитель – Ахметов М.А., доктор пед. наук, профессор

В педагогике лабораторная работа рассматривается в двух основных аспектах: как форма организации учебного занятия и как метод обучения.

Лабораторная работа как форма организации учебного занятия представляет собой проведение учащимися по заданию учителя опытов с использованием необходимого