

# игровые технологии как средство развития познавательных интересов младших школьников

*Работу выполнила учитель начальных классов  
Улеско А.Л.*

*МОУ СОШ № 88*



- В настоящее время школа поставлена перед необходимостью ускоренного совершенствования образовательного пространства с целью оптимизации общекультурного, личностного и познавательного развития детей, создание условий для достижения успешности всеми учащимися...



## Понятие «познавательный интерес»

Интерес, как сложное и очень значимое для человека образование, имеет множество трактовок в своих психологических определениях, он рассматривается как:

- избирательная направленность внимания человека (Н.Ф. Добрынин, Т. Рибо);
- проявление его умственной и эмоциональной активности (С.Л. Рубинштейн);
- активатор разнообразных чувств (Д. Фрейд);
- активное эмоционально-познавательное отношение человека к миру (Н.Г. Морозова);
- специфическое отношение личности к объекту, вызванное сознанием его жизненного значения и эмоциональной привлекательностью (А.Г. Ковалев).

- Важнейшая область общего феномена интереса — познавательный интерес. Его предметом является самое значительное свойство человека: познавать окружающий мир не только с целью биологической и социальной ориентировки в действительности, но в самом существенном отношении человека к миру — в стремлении проникать в его многообразие, отражать в сознании сущностные стороны, причинно-следственные связи, закономерности, противоречивость.
- Познавательный интерес, активизируя все психические процессы человека, на высоком уровне своего развития побуждает личность к постоянному поиску преобразования действительности посредством деятельности (изменения, усложнения её целей, выделения в предметной среде актуальных и значительных сторон для их реализации, отыскания иных необходимых способов, привнесения в них творческого начала).

## Познавательный интерес выражен в своём развитии различными состояниями. Условно различают последовательные стадии его развития:

- **Любопытство** — элементарная стадия избирательного отношения, которая обусловлена чисто внешними, часто неожиданными обстоятельствами, привлекающими внимание человека. Для человека эта элементарная ориентировка, связанная с новизной ситуации, может и не иметь особой значимости.
- **Любознательность** — ценное состояние личности. Она характеризуется стремлением человека проникнуть за пределы увиденного. На этой стадии интереса обнаруживаются достаточно сильные выражения эмоций удивления, радости познания, удовлетворённостью деятельностью.
- **Познавательный интерес** на пути своего развития обычно характеризуется познавательной активностью, явной избирательной направленностью учебных предметов, ценной мотивацией, в которой главное место занимают познавательные мотивы. Познавательный интерес содействует проникновению личности в существенные связи, отношения, закономерности познания.
- **Теоретический интерес** связан как со стремлением к познанию сложных теоретических вопросов и проблем конкретной науки, так и с использованием их как инструмента познания. Эта степень активного воздействия человека на мир, на его переустройство, что непосредственно связано с мировоззрением человека, с его убеждениями в силе и возможностях науки. Эта степень характеризует не только познавательное начало в структуре личности, но и человека как деятеля, субъекта, личность.

Условия, соблюдение которых способствует формированию, развитию и укреплению познавательного интереса младшего школьника:

- Максимальная опора на активную мыслительную деятельность младшего школьника. Главной почвой для развития познавательных сил и возможностей младшего школьника, как и для развития подлинно познавательного интереса, являются ситуации решения познавательных задач, ситуации активного поиска, догадок, размышления, ситуации мыслительного напряжения, ситуации противоречивости суждений, столкновений различных позиций, в которых необходимо разобраться самому, принять решение, встать на определённую точку зрения.
- Второе условие, обеспечивающее формирование познавательных интересов и личности в целом, состоит в том, чтобы вести учебный процесс на оптимальном уровне развития младшего школьника.



- Стойкий познавательный интерес формируется при сочетании эмоционального и рационального в обучении. Еще К.Д. Ушинский подчеркивал, как важно серьезное занятие сделать для детей занимательным. С этой целью педагоги насыщают свою деятельность приемами, пробуждающими непосредственный интерес учащегося. Они используют различный занимательный познавательный материал и сюжетно-ролевые игры, мини-викторины, задачи на сообразительность, ребусы, шарады, занимательные ситуации.

- Познавательный интерес, как и творческая активность – сложные, многозначные явления, которые можно рассматривать с двух сторон. Во-первых, они выступают как средство обучения, как внешний стимул, с которым связана проблема занимательности. Во-вторых, данные понятия являются ценнейшим мотивом учебной деятельности школьника. Но для образования мотивов недостаточно внешних воздействий, они должны опираться на потребности самой личности. Поэтому можно выделить внутренние и внешние проявления познавательного интереса, а, следовательно, условия, влияющие на их формирование также могут делиться на внутренние и внешние.
- Проблема развития познавательного интереса младших школьников не имеет однозначного решения, по причине ее многофакторности. М.Н. Скаткин утверждает, что на развитие познавательного интереса младших школьников влияет и содержание материала, и методы обучения, и организационные формы, и постановка воспитательной работы, и материальная база школы, и, наконец, личность учителя.



# Игровые технологии

- Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.
- В структуру игровой технологии как деятельности ограничено 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.
- 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 результатом**, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

# Классификация педагогических игр

Педагогические игры

По области деятельности

По характеру педагогического процесса

По игровой методике

По предметной области

По игровой среде

По характеру педагогического процесса выделяются следующие **группы игр**:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна **типология** педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов:

- \* предметные,
- \* сюжетные,
- \* ролевые,
- \* деловые,
- \* имитационные,
- \* игры-драматизации.

## Деловые игры

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

- **Имитационные игры.** На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например, профсоюзного комитета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т.д. заседаний и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.
- **Операционные игры.** Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.
- **Исполнение ролей.** В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».
- **«Деловой театр».** В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Основная задача метода инсценировки - научить ребенка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.
- **Психодрама и социодрама.** Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

# Технологическая схема деловое игры

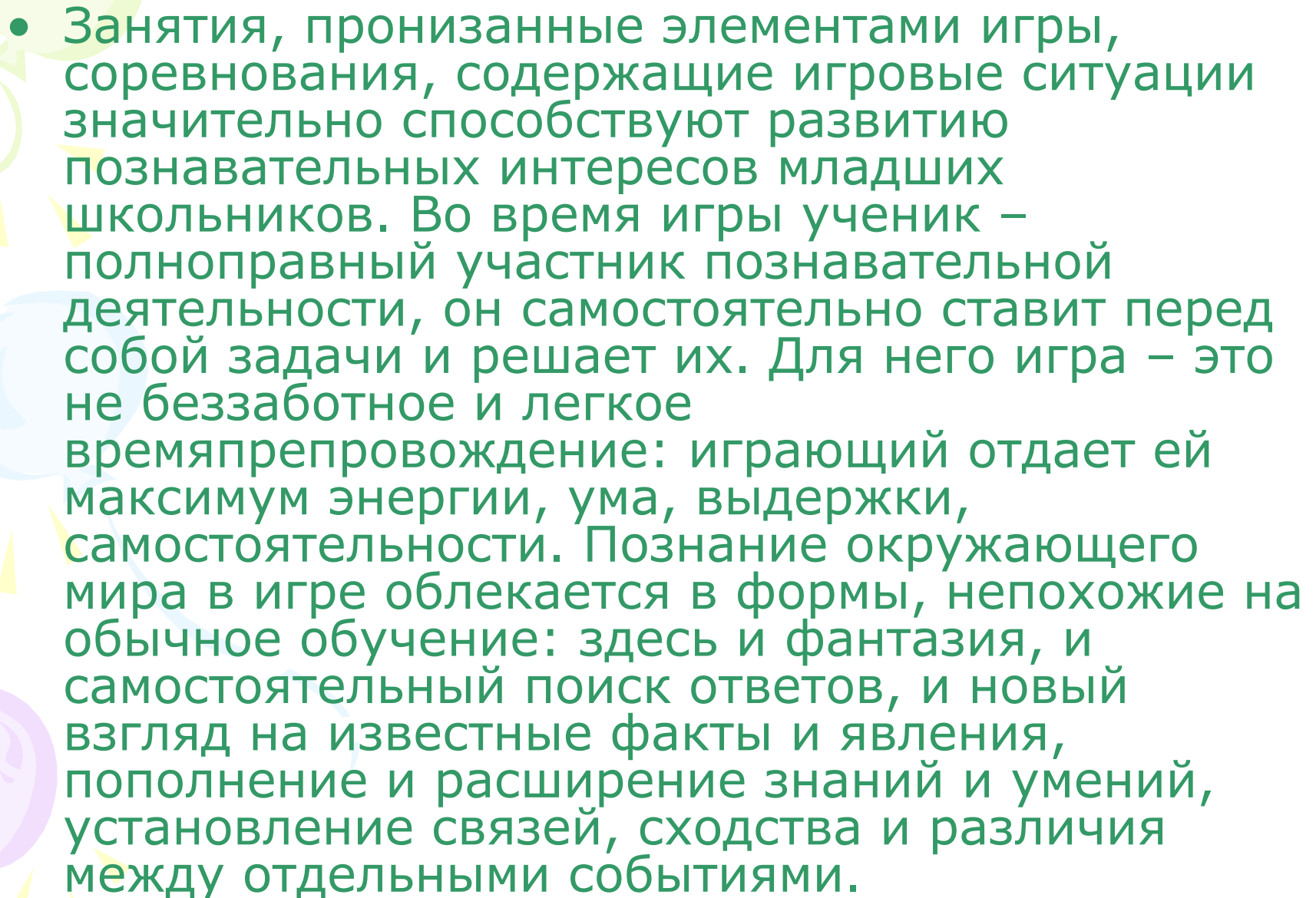
Этап подготовки		<ul style="list-style-type: none"><li>— общее описание игры</li><li>— содержание инструктажа</li><li>— подготовка материального обеспечения</li></ul>
	Ввод в игру	<ul style="list-style-type: none"><li>— постановка проблемы, целей</li><li>— условия, инструктаж</li><li>— регламент, правила</li><li>— распределение ролей</li><li>- формирование групп</li><li>— консультации</li></ul>

Этап проведения	Групповая работа над заданием	- работа с источниками - тренинг - мозговой штурм - работа с игротехником
	Межгрупповая дискуссия	— выступления групп — защита результатов — правила дискуссии — работа экспертов

Этап анализа и обобщения	<ul style="list-style-type: none"><li>— вывод из игры</li><li>— анализ, рефлексия</li><li>— оценка и самооценка работы</li><li>— выводы и обобщения</li><li>— рекомендации</li></ul>
--------------------------	--

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в следующих случаях:

- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- в качестве технологии занятия или его фрагмента( введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы

- 
- Занятия, пронизанные элементами игры, соревнования, содержащие игровые ситуации значительно способствуют развитию познавательных интересов 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 времяпрепровождение: играющий отдает ей максимум энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Познание окружающего мира в игре облекается в формы, непохожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответов, и новый взгляд на известные факты и явления, пополнение и расширение знаний и умений, установление связей, сходства и различия между отдельными событиями.



