



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ И
ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

Методика использования игровых технологий на уроке

Выпускная квалификационная работа по направлению
44.04.01 Педагогическое образование
Направленность программы магистратуры
«Управление образованием»
Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:

98 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

« » 2026 г.

Зав. кафедрой ПППО и ПМ

 Корнеева Н. Ю.

Выполнил:

Студент группы ЗФ-309-169-2-1

Чернявская Наталья Владимировна 

Научный руководитель:

Кандидат педагогических наук, доцент

Корнеев Дмитрий Николаевич



Челябинск

2026

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ	11
1.1. Педагогические технологии как научная проблема современной педагогики.....	11
1.2. Игровые технологии на уроке как способ формирования универсальных учебных действий.....	32
1.3. Анализ методики использования игровых технологий на уроке.....	50
Вывод по 1-й главе	62
ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ МЕТОДИКИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКЕ	65
2.1. Анализ эффективности применения методики использования игровых технологий на уроке в «Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа №9	65
2.2. Рекомендации по применению методики использования игровых технологий на уроке в «Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 9».....	76
2.3. Итоги опытно-экспериментальной работы по применению методики использования игровых технологий на уроке в «Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 9».....	80
Выводы по 2-й главе	84
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	85
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	87
ПРИЛОЖЕНИЕ	91

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Одной из актуальных проблем современной методики преподавания, как в общеобразовательных учебных заведениях, так и в высших учебных заведениях является применение игровых технологий в процессе преподавания изучаемых дисциплин.

Игровые технологии на уроке — это методы обучения, основанные на использовании игровых элементов, механик и сценариев в образовательном процессе. Они позволяют создать интерактивную и увлекательную обстановку, в которой учащиеся активно взаимодействуют с учебным материалом, развивая навыки, решая задачи и применяя полученные знания на практике.

Игровые технологии на уроке способствуют повышению мотивации и вовлеченности учащихся, а также облегчают усвоение сложных концепций за счет интересного и запоминающегося формата обучения.

Степень изученности: игра как феноменальное человеческое явление наиболее рассматривается в таких областях знания как психология и философия.

Задачей современной школы должно стать формирование человека, совершенствующего себя, способного самостоятельно принимать решения, отвечать за эти решения, находить пути реализации, т. е. творческого в широком смысле этого слова. Эта задача посильная и для нашей школы.

Начальная школа способна решить новые задачи, поставленные перед российским образованием, в первую очередь обеспечить условия для развития ребенка как субъекта собственной деятельности, субъекта развития (а не объекта педагогических воздействий учителя). Именно так формулируются задачи начального образования в Федеральных государственных стандартах общего образования

Достижение высоких результатов начального образования по ФГОС невозможно без условий реализации основной образовательной программы,

особое место в которых занимает учебно-методическое и информационное обеспечение.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую.

Актуальность данной проблемы вызвана целым рядом факторов.

Во-первых, интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у студентов интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Эффективным средством решения этой задачи являются игры.

Во-вторых, одной из наиболее важных проблем в преподавании является обучение устной речи, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, что повышает мотивацию к изучению предмета.

Вовлечение учащихся в устную коммуникацию может быть успешно осуществлено также в процессе игровой деятельности.

Проблема исследования: недостаточное использование инновационных методов обучения, отсутствие эффективных подходов к интеграции игровых технологий в учебный процесс.

Тема исследования: Методика использования игровых технологий на уроке.

Объект исследования: процесс использования педагогических технологий на уроке.

Предмет исследования: методика использования игровых технологий на уроке.

Цель исследования: теоретическое обоснование и разработка рекомендаций по применению методики использования игровых технологий на уроке в «Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 9».

Гипотеза исследования состоит в следующих предположениях: процесс применения методики использования игровых технологий на уроке будет эффективным, если:

- внедрить игровые технологии в систематическое использования в учебном процессе на различных этапах урока;
- апробировать системный подход при применении методики использования игровых технологий на уроке;
- разработать и реализовать педагогические условия применения методики использования игровых технологий на уроке.

В соответствии с обозначенной целью и выдвинутой гипотезой исследования нами были поставлены такие **задачи**:

1. Изучить педагогические технологии как научную проблему современной педагогики.
2. Рассмотреть игровые технологии на уроке как способ формирования универсальных учебных действий.
3. Осуществить анализ методики использования игровых технологий на уроке.
4. Проанализировать эффективность применения методики использования игровых технологий на уроке в «Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 9».
5. Разработать рекомендации по применению методики использования игровых технологий на уроке в «Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 9».

Теоретико-методологическая база исследования:

Игровые технологии в образовании давно привлекают внимание теоретиков и практиков. Различные исследователи предлагают свои подходы к пониманию и применению игровых методов на уроках, подчеркивая их

потенциал для повышения мотивации, вовлеченности и эффективности обучения. Анализ ключевых теоретических позиций позволяет сформировать целостное представление о методике использования игровых технологий.

1. Психолого-педагогический аспект: Л. С. Выготский и теория зоны ближайшего развития (ЗБР). Теория Выготского имеет фундаментальное значение для понимания роли игры в развитии ребенка. Он отмечал, что в игре ребёнок всегда выше своего обычного уровня, как бы «головой выше самого себя». Игра создает ЗБР, в которой ребёнок, благодаря взаимодействию с более компетентными партнерами (включая учителя), может осваивать новые знания и навыки, недоступные ему в обычной учебной деятельности. Игровые технологии позволяют учителю создавать «поле» ЗБР, стимулируя активное участие и сотрудничество учеников в процессе обучения. Ключевым является правильный подбор игровых заданий, соответствующих уровню развития учащихся и требующих небольшого «рывка» для достижения успеха.

2. Теория деятельности: А. Н. Леонтьев и принципы развивающего обучения. Леонтьев рассматривал деятельность как основу развития личности. Игровая деятельность, в его понимании, обладает потенциалом для формирования учебных мотивов и развития познавательного интереса. Использование игровых технологий, основанных на принципах деятельностного подхода, предполагает активное участие учеников в постановке целей, планировании, выполнении и оценке результатов. Урок, организованный с использованием игровых технологий в рамках теории деятельности, должен побуждать учеников к самостоятельному поиску решений, экспериментированию и проявлению инициативы.

3. Теория потока (Flow): Михай Чиксентмихайи. Теория «потока» объясняет состояние глубокой вовлеченности в деятельность, характеризующееся концентрацией, сосредоточенностью и чувством удовлетворения. Чиксентмихайи утверждал, что «поток» возникает в ситуациях, когда задачи, стоящие перед человеком, соответствуют его навыкам и

способностям, а также обеспечивают четкую обратную связь. Игровые технологии, дающие возможность выбирать уровень сложности, получать немедленную оценку и адаптироваться к успехам учеников, способны создать условия для вхождения в состояние «потока», многократно повышая эффективность обучения.

4. Геймификация: Вербах и Хантер. Геймификация – это использование элементов игры (баллы, уровни, достижения, лидерборды) в неигровых контекстах, таких как обучение. Вербах и Хантер определяют геймификацию как процесс, направленный на повышение мотивации и вовлеченности, стимулирование желаемого поведения и достижение желаемых результатов. Применение геймификации на уроках может включать использование систем наград, создание конкурентной среды, предоставление выбора и персонализации заданий. Однако важно учитывать, что геймификация не является самоцелью, а должна быть направлена на достижение конкретных образовательных целей.

5. Конструктивизм: Жан Пиаже и Дж. Брунер. Конструктивистский подход утверждает, что ученики активно конструируют свои знания, а не пассивно воспринимают их. Игровые технологии, используемые в рамках конструктивизма, предполагают создание интерактивной среды, в которой ученики могут самостоятельно исследовать, экспериментировать, решать проблемы и делиться своими идеями. Учитель в этом случае выступает в роли фасилитатора, направляющего процесс обучения и обеспечивающего ресурсы для самостоятельного открытия знаний

Анализ теоретических подходов показывает, что эффективное использование игровых технологий на уроке требует комплексного подхода, учитывающего психологические особенности учащихся, принципы деятельностного обучения, мотивационные факторы и образовательные цели. Учителю необходимо не просто использовать игру как развлечение, а сознательно проектировать игровую деятельность таким образом, чтобы она

способствовала активному усвоению знаний, развитию умений и формированию познавательного интереса.

Положения, выносимые на защиту:

1. Игровые технологии как средство повышения учебной мотивации: Внедрение игровых технологий в учебный процесс приводит к увеличению учебной мотивации учащихся, что подтверждается увеличением уровня вовлеченности и активности на занятиях.

2. Интеграция игровых технологий улучшает усвоение учебного материала: Использование игровых элементов (симуляций, ролевых игр) способствует более глубокому и качественному усвоению учебного материала, что видно из результатов тестирования и оценок учащихся.

3. Разработка методических рекомендаций по внедрению игровых технологий: Создание и апробация практических методических рекомендаций для учителей по использованию игровых технологий в различных предметных областях может повысить их эффективность в обучении.

4. Игровые технологии способствуют развитию ключевых компетенций: Игры и игровые методы способствуют развитию критического мышления, креативности и навыков сотрудничества у учащихся, что является необходимым для успешной социализации и будущей профессиональной деятельности.

5. Необходимость подготовки и повышения квалификации педагогов: для успешного внедрения игровых технологий в образовательный процесс необходимо создать программы подготовки и повышения квалификации для педагогов, что повысит их уверенность и компетентность в использовании данных технологий.

Эти положения могут быть основой для аргументации значимости и актуальности исследования, а также его практического применения в образовательной практике.

Научная новизна исследования:

- впервые обобщён педагогический опыт использования игровых технологий в начальной школе в условиях дистанционного обучения на основе современных педагогических подходов;

- впервые составлены методические рекомендации для учителей начальной школы по применению игровых технологий в условиях дистанционной работы.

Теоретическая значимость исследования состоит проблема использования игровых технологий в образовательном процессе начальной школы раскрыта сквозь призму современных педагогических подходов, таких как личностно-ориентированный, компетентностный и деятельностный.

Практическая значимость исследования заключается в том, что разработаны и внедрены в учебный процесс:

- авторские игровые технологии, ориентированные на дистанционный формат;

- методические рекомендации для учителей начальной школы по применению игровых технологий в начальной школе на основе современных педагогических подходов.

Этапы исследования:

На 1 этапе анализируются основные положения научно-педагогической и методической литературы, нормативной документации по проблеме исследования, формулируется цель, рабочая гипотеза, задачи исследования, разрабатывается программа исследования.

На 2 этапе рассматриваются методические аспекты реализации игровых технологий, а также анализируется позитивное влияние их использования на качество и результативность учебного процесса на основе проделанной нами опытно-экспериментальной работы. По итогам эксперимента и на основе обобщённого педагогического опыта составлены методические рекомендации для учителей и методистов начальной школы по применению игровых технологий в обучении.

На 3 этапе анализируются и обобщаются полученные результаты экспериментальной работы, осуществляется текстовое оформление материалов исследования, формулируются выводы.

Основные теоретические положения и результаты работы докладывались и получили положительную оценку на IV международной педагогической конференции «ПРОФЕССИЯ, ЧТО ВСЕМ ДАЕТ НАЧАЛО: РОЛЬ ПЕДАГОГА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ», которая проходила 25 марта по 2 апреля 2024г. На базе ЮУрГГПУ г. Челябинска. Согласно результатам исследования, были опубликованы статьи:

- Статья «Методика использования игровых технологий на уроке»;
- Статья «Игровые технологии в начальной школе»

Результаты работы внедрены в практику деятельности «Муниципальной бюджетной общеобразовательной «Специальной (коррекционной) общеобразовательной школе № 9». (сокращенно) г. Верхний Уфалей, Верхнеуфалейского городского округа, Челябинской области.

Методы исследования: анализ художественной литературы, анализ и обработка психолого-педагогической литературы по проблеме исследования, педагогический эксперимент (констатирующий, формирующий и контрольный этапы).

База исследования: «Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 9».

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, приложения, списка использованных источников, приложений. Основная часть работы изложена на 34 страницах машинописного текста, в число которых входит 3 рисунка и 2 таблиц. Список использованных источников содержит 39 наименования, приложения занимают 6 страниц.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ МЕТОДИКИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ

1.1. Педагогические технологии как научная проблема современной педагогики.

С развитием педагогических технологий возникает проблема определения того, в чем ее отличие от традиционной методики. Существует несколько мнений по этому поводу:

1. Технология – это методика с жестко запрограммированным результатом, которого можно достичь и определенными средствами, предназначенными для достижения этого результата.

2. Технология и методика – равнозначные понятия, но в последнем большее внимание уделяется личности ученика и учителя, способам их взаимодействия.

3. Методика – более широкое понятие, она может включать в себя несколько технологий. В этом случае, чаще всего, методика рассматривается в качестве целостной педагогической системы.

4. Методика и технология – это одно и то же.

5. Технология – это определенный способ обучения, в котором основную нагрузку по реализации функции обучения выполняет средство обучения под управлением человека. При этом ведущая роль отводится средству обучения, которое без помощи учителя выполняет функцию обучения. Учитель не обучает, а выполняет функции стимулирования, организации и координации деятельности учащихся.

Существующее в педагогической теории и практике положение дел наиболее верно и полно отражает первый из рассмотренных вариантов (Е. О. Иванова).

Состав технологии – не совокупность методов, а пропитанность шагов деятельности, приводящих к нужному результату, что возможно при опоре на объективные устойчивые связи (законы) сторон педагогического процесса.

Технология основана на закономерностях учебного процесса, как результате научного познания процесса образования человека. Методика опирается на эмпирический опыт, мастерство педагога, она ближе к его артистизму, искусству.

Технология – это каркас, методика – оболочка, форма деятельности педагога. Функция технологии в построении образовательного процесса, обеспечивающего заданный результат. Это возможно при использовании сущностных оснований, выявлении того, что работает, а это позволяет реализовать еще одну важную функцию технологии – перенос опыта, использование его другими, поэтому она изначально должна лишаться личностного оттенка. Педагогическое образование на уровне сущностной репродукции необходимо строить на технологиях, а не на методиках, которые либо неповторимы, либо предполагают их формальное повторение.

Системный подход к обучению как сущностная характеристика понятия «Педагогическая технология» отражен в определении, согласно которому педагогическая технология — это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования. В отечественной педагогической литературе, как справедливо отмечают многие авторы, в понимании и употреблении термин «педагогическая технология» существуют разночтения.

В. П. Беспалько определяет педагогическую технологию как совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовывать поставленные образовательные цели.

Б. Т. Лихачев считает, что педагогическая технология - совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно методический инструментарий.

По мнению М. В. Кларина, педагогическая технология означает системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей.

Г.К. Селевко выделяет в «педагогической технологии» три аспекта: 1) научный, согласно которому педагогические технологии - часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы; 2) процессуально-описательный, описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения; 3) процессуально-действенный: осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств.

М. В. Кларин справедливо заметил, что понятие «педагогическая технология» соотносится в отечественной педагогике с процессами обучения и воспитания, в отличие от зарубежной, где оно ограничено сферой обучения.

В образовательной практике понятие «педагогическая технология» используется на трех иерархически соподчиненных уровнях (Г.К. Селевко):

1) общепедагогический (обще дидактический) уровень: общепедагогическая (обще дидактическая, общевоспитательная) технология характеризует целостный образовательный процесс в данном регионе, учебном заведении, на определенной ступени обучения. Здесь педагогическая технология синонимична педагогической системе: в нее включается совокупность целей, содержания, средств и методов обучения, алгоритм деятельности субъектов и объектов процесса;

2) частнометодический (предметный) уровень: термин «частнопредметная педагогическая технология» употребляется в значении «частная методика», т. е. как совокупность методов и средств для реализации определенного содержания обучения и воспитания в рамках одного предмета, класса, мастерской учителя (методика преподавания предметов, методика компенсирующего обучения, методика работы учителя, воспитателя);

3) локальный (модульный) уровень: локальная технология представляет собой технологию отдельных частей учебно-воспитательного процесса, решение частных дидактических и воспитательных задач (технология отдельных видов деятельности, формирования понятий, воспитания отдельных личностных качеств, технология урока, усвоения новых знаний, технология повторения и контроля материала, технология самостоятельной работы и др.)

Исходя из данных выше определений, можно выделить основные признаки технологии. Во-первых, технология определяется как деятельность, деятельность учителя и учащихся. Во-вторых, эта деятельность обязательно опирается на педагогические законы и закономерности. В-третьих, обучающая и учебная деятельность предварительно тщательно проектируются. В-четвертых, она дает гарантированно высокий результат.

Специфика педагогической технологии состоит в том, что в ней конструируется и осуществляется такой учебный процесс, который должен гарантировать достижение поставленных целей.

Г. Е. Муравьева на основе анализа литературы выделяет основные признаки или характеристики технологии обучения как процедуры деятельности:

- целенаправленность,
- целостность,
- научная обоснованность,
- направленность на результат,
- планируемость,

высокая эффективность,
системность,
комфортность для учителя и учащихся,
законосообразность,
проектируемость,
надежность,
гарантированность результата.

В. В. Юдин выделил следующие признаки педагогической технологии: - четкость и определенность в фиксации результата,
- наличие критериев его достижения,
- пошаговая и формализованная структура деятельности субъектов обучения, определяющая переносимость и повторяемость опыта.

Е. О. Иванова указывает на то, что к наиболее важным признакам педагогических технологий относятся:

педагогическая идея, то есть определенная методологическая, философская позиция (технология процесса передачи знаний и технология развития личности);

фиксированная последовательность педагогических действий, операций, коммуникаций выстраиваемая в соответствии с целевыми установками, конкретным ожидаемым результатом;

процесс взаимодействия учителя и учащихся с учетом их индивидуальных характеристик и дидактических принципов обучения; воспроизводство любым учителем элемента педагогической технологии, что гарантирует достижение планируемых результатов (государственного стандарта) всеми школьниками;

диагностические процедуры, содержащие критерии, показатели и инструментарий измерения результатов деятельности.

Также представленные выше определения позволяют выделить основные структурные составляющие педагогической технологии:

а) концептуальная основа;

б) содержательная часть обучения: цели обучения - общие и конкретные; содержание учебного материала;

в) процессуальная часть - технологический процесс: организация учебного процесса; методы и формы учебной деятельности школьников; методы и формы работы учителя; деятельность учителя по управлению процессом усвоения материала; диагностика учебного процесса.

Наконец, любая педагогическая технология должна удовлетворять основным методологическим требованиям.

Концептуальность. Каждой педагогической технологии должна быть присуща опора на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.

Системность. Педагогическая технология должна обладать всеми признаками системы: логикой процесса, взаимосвязью всех его частей, целостностью.

Управляемость предполагает возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средствами и методами с целью коррекции результатов.

Эффективность. Современные педагогические технологии существуют в конкурентных условиях и должны быть эффективными, по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.

Воспроизводимость подразумевает возможность применения (повторения, воспроизведения) педагогической технологии в других однотипных образовательных учреждениях, другими субъектами.

В теории и практике работы школ сегодня существует множество вариантов учебно-воспитательного процесса. Каждый автор и исполнитель привносит в педагогический процесс что-то свое, индивидуальное, в связи, с чем

говорят, что каждая конкретная технология является авторской. С этим мнением можно согласиться. Однако многие технологии по своим целям, содержанию, применяемым методам и средствам имеют достаточно много сходства и по этим общим признакам могут быть классифицированы в несколько обобщенных групп.

В принципе не существует таких монотехнологий, которые использовали бы только один какой-либо единственный фактор, метод, принцип - педагогическая технология всегда комплексна. Однако своим акцентом на ту или иную сторону процесса обучения технология становится характерной и получает от этого свое название.

По сущностным и инструментально значимым свойствам (например, целевой ориентации, характеру взаимодействия учителя и ученика, организации обучения) выделяются следующие классы педагогических технологий.

По уровню применения выделяются общепедагогические, частнометодические (предметные) и локальные (модульные) технологии.

По философской основе: материалистические и идеалистические, диалектические и метафизические, научные (сциентистские) и религиозные, гуманистические и антигуманные, антропософские и теософские, прагматические и экзистенциалистские, свободного воспитания и принуждения и другие разновидности.

По ведущему фактору психического развития: биогенные, социогенные, психогенные и идеалистские технологии. Сегодня общепринято, что личность есть результат совокупного влияния биогенных, социогенных и психогенных факторов, но конкретная технология может учитывать или делать ставку на какой-либо из них, считать его основным.

По научной концепции усвоения опыта выделяются: ассоциативно-рефлекторные, бихевиористские, гештальттехнологии, интериоризаторские, развивающие. Можно упомянуть еще малораспространенные технологии нейролингвистического программирования и суггестивные.

По ориентации на личностные структуры: информационные (формирование школьных знаний, умений, навыков по предметам - ЗУН); операционные (формирование способов умственных действий - СУД); эмоционально-художественные и эмоционально нравственные (формирование сферы эстетических и нравственных отношений - СЭН), технологии саморазвития (формирование самоуправляющихся механизмов личности - СУМ); эвристические (развитие творческих способностей) и прикладные (формирование действенно-практической сферы - СДП).

По характеру содержания и структуры в современной научной литературе выделены технологии: обучающие и воспитывающие, светские и религиозные, общеобразовательные и профессионально-ориентированные, гуманитарные и технократические, различные отраслевые, частнопредметные, а также монотехнологии, комплексные (политехнологии), проникающие технологии.

В монотехнологиях весь учебно-воспитательный процесс строится на какой-либо одной приоритетной, доминирующей идее, принципе, концепции, в комплексных - комбинируется из элементов различных монотехнологий. Технологии, элементы которых наиболее часто включаются в другие технологии и играют для них роль катализаторов, активизаторов, называют проникающими.

По типу организации и управления познавательной деятельностью В. П. Беспалько предложена следующая классификация педагогических систем (технологий). Взаимодействие учителя с учеником (управление) может быть разомкнутым (неконтролируемая и некорректируемая деятельность учащихся), цикличным (с контролем, самоконтролем и взаимоконтролем), рассеянным (фронтальным) или направленным (индивидуальным) и, наконец, ручным (вербальным) или автоматизированным (с помощью учебных средств).

Сочетание этих признаков определяет следующие виды технологий: классическое лекционное обучение (управление - разомкнутое, рассеянное, ручное);

обучение с помощью аудиовизуальных технических средств (разомкнутое, рассеянное, автоматизированное);

система «консультант» (разомкнутое, направленное, ручное);

обучение с помощью учебной книги (разомкнутое, направленное, автоматизированное) - самостоятельная работа;

система «малых групп» (цикличное, рассеянное, ручное) - групповые, дифференцированные способы обучения;

компьютерное обучение (цикличное, рассеянное, автоматизированное);

система «репетитор» (цикличное, направленное, ручное) - индивидуальное обучение;

«программное обучение» (цикличное, направленное, автоматизированное), для которого имеется заранее составленная программа.

В практике обычно выступают различные комбинации этих «монодидактических» систем, самыми распространенными из которых являются:

традиционная классическая классно-урочная система Я. А. Коменского, представляющая комбинацию лекционного способа изложения и самостоятельной работы с книгой (дидахография);

современное традиционное обучение, использующее дидахография в сочетании с техническими средствами;

групповые и дифференцированные способы обучения, когда педагог имеет возможность обмениваться информацией со всей группой, а также уделять внимание отдельным учащимся в качестве репетитора;

программированное обучение, основывающееся на адаптивном программном управлении с частичным использованием всех остальных видов.

Принципиально важной стороной в педагогической технологии является позиция ребенка в образовательном процессе, отношение к ребенку со стороны взрослых.

Здесь выделяется несколько типов технологий:

а) авторитарные технологии, в которых педагог является единоличным субъектом учебновоспитательного процесса, а ученик есть лишь «объект», «винтик». Они отличаются жесткой организацией школьной жизни, подавлением инициативы и самостоятельности учащихся, применением требований и принуждения.

б) высокой степенью невнимания к личности ребенка отличаются дидактоцентрические технологии, в которых также господствуют субъект-объектные отношения педагога и ученика, приоритет обучения над воспитанием, и самыми главными факторами формирования личности считаются дидактические средства. Дидактоцентрические технологии в ряде источников называют технократическими; однако последний термин, в отличие от первого, больше относится к характеру содержания, а не к стилю педагогических отношений.

в) личностно-ориентированные технологии ставят в центр всей школьной образовательной системы личность ребенка, обеспечение комфортных, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализации ее природных потенциалов.

Личность ребенка в этой технологии не только субъект, но и субъект приоритетный; она является целью образовательной системы, а не средством достижения какой-либо отвлеченной цели (что имеет место в авторитарных и дидактоцентрических технологиях). Такие технологии называют еще антропоцентрическими.

Таким образом, личностно-ориентированные технологии характеризуются антропоцентричностью, гуманистической и психотерапевтической направленностью и имеют целью разностороннее, свободное и творческое развитие ребенка.

Технология (от греч. *techne* — искусство, мастерство, умения) - совокупность приемов и способов получения, обработки и переработки сырья, материалов.

Поначалу технологизация образования связывалась в основном с применением новых технических средств обучения.

Однако сегодня педагогическая технология — это не просто совокупность организационных форм и методических приемов применения тех или иных средств обучения, а еще и исследования, проводимые с целью выявления принципов развития и разработки способов оптимизации образовательного процесса, применения новых методических приемов и разработки учебно-методических материалов и технических средств обучения.

Педагогическая технология - совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса.

Педагогические технологии, будучи одним из ключевых направлений развития современной педагогики, представляют собой сложную и многогранную научную проблему, требующую глубокого осмысления и постоянного переосмысления. Их актуальность обусловлена стремительными изменениями в обществе, экономике, культуре и, как следствие, в образовательных запросах. В данной работе мы рассмотрим педагогические технологии как научную проблему, проанализируем различные подходы к их дефинициям и точки зрения ведущих теоретиков.

1. Педагогические технологии: от инструмента к научной категории

Изначально термин "педагогическая технология" ассоциировался с применением технических средств в обучении, подобно технологиям в производстве. Однако со временем его значение расширилось, охватив весь спектр методов, приемов, форм организации и средств обучения, направленных на достижение определенных педагогических целей. Сегодня педагогические технологии рассматриваются не просто как набор инструментов, а как научно обоснованная система действий, направленных на повышение эффективности

образовательного процесса и достижение запланированных результатов обучения и воспитания.

2. Различные подходы к дефинициям педагогических технологий

Отсутствие единой, общепринятой дефиниции педагогических технологий является одной из причин их статуса научной проблемы. Различные исследователи и научные школы предлагают свои трактовки, акцентируя внимание на тех или иных аспектах. Рассмотрим основные подходы:

- Технологический подход (узкое понимание): Этот подход, уходящий корнями в ранние этапы развития понятия, рассматривает педагогические технологии как систему методов, приемов и средств, применяемых для достижения конкретных, измеримых результатов обучения. Здесь акцент делается на воспроизводимости, алгоритмизации и эффективности.

В этом контексте можно упомянуть идеи, близкие к бихевиоризму, где обучение рассматривается как процесс формирования определенных поведенческих реакций, поддающихся контролю и измерению. Ранние работы в области дидактического инжиниринга также тяготели к этому подходу.

Педагогические технологии трактуются как сложные, взаимосвязанные элементы (цели, содержание, методы, средства, формы организации, оценка), функционирующие в единой системе для достижения образовательных результатов. Этот подход подчеркивает целостность и взаимозависимость компонентов.

Идеи Л. Н. Леонтьева о деятельности как основе развития, а также работы В. П. Беспалько по проектированию педагогических систем, где технология рассматривается как "проектирование и организация педагогического процесса". Ю.К. Бабанский также внес вклад в понимание педагогического процесса как системы.

Здесь педагогические технологии понимаются как последовательность определенных этапов и действий, направленных на решение педагогических задач. Акцент делается на динамике, развитии и управлении процессом.

Этот подход близок к идеям управления образованием, где технология рассматривается как инструмент для достижения поставленных целей через поэтапное выполнение определенных процедур. Работы, посвященные управлению учебным процессом, часто опираются на этот подход.

В рамках этого подхода педагогические технологии рассматриваются как средства, способствующие развитию личности обучающегося.

Проблема современной школы – потеря многими учащимися интереса к учению. Причины этого негативного явления неоднозначны:

- перегрузка однообразным учебным материалом;
- несовершенство методов, приемов и форм организации учебного процесса;
- ограниченные возможности для творческого самоуправления.

Сегодня представление о том, что школа должна давать прежде всего знания, умения, навыки, т. е. служить своего рода раздаточным пунктом, складом готовых знаний, признается неактуальным. Задачей современной школы должно стать формирование человека, совершенствующего себя, способного самостоятельно принимать решения, отвечать за эти решения, находить пути реализации, т. е. творческого в широком смысле этого слова. Эта задача посильная и для нашей школы.

Игровые технологии на уроке — это методы обучения, основанные на использовании игровых элементов, механик и сценариев в образовательном процессе. Они позволяют создать интерактивную и увлекательную обстановку, в которой учащиеся активно взаимодействуют с учебным материалом, развивая навыки, решая задачи и применяя полученные знания на практике.

Игровые технологии на уроке способствуют повышению мотивации и вовлеченности учащихся, а также облегчают усвоение сложных концепций за счет интересного и запоминающегося формата обучения.

Преимущества применения игровой деятельности на уроках образования охватывают широкий спектр аспектов, от повышения мотивации и

вовлеченности учеников до развития ключевых навыков и улучшения результатов обучения [4].

Во-первых, на занятиях способствует улучшению мотивации учащихся. Игры обладают встроенной стимуляцией и вызывают интерес, что мотивирует учеников активно участвовать в уроке и стремиться к достижению целей. Этот аспект особенно важен в контексте современного образования, где важно поддерживать интерес и мотивацию школьников к учебному процессу.

Во-вторых, способствуют повышению уровня вовлеченности школьников. Подходы, основанные на играх, создают среду, которая стимулирует активное участие и взаимодействие со стороны школьников. Учащиеся часто чувствуют себя более уверенно и комфортно в развлекательной среде, что способствует более глубокому и эффективному усвоению материала.

Кроме того, игры на занятиях помогают развивать широкий спектр навыков учащихся. В процессе игры дети учатся решать проблемы, развивать стратегическое мышление, улучшать коммуникативные и коллективные навыки, а также осваивать новые концепции через практическое применение знаний [4].

Этот аспект особенно важен, так как он поддерживает разностороннее развитие личности ребёнка. Не менее важно отметить, что развлекательная деятельность способствует формированию позитивного эмоционального опыта обучения.

Учащиеся воспринимают уроки как увлекательные и интересные, что создает благоприятную атмосферу и помогает снизить стресс и тревожность, которые могут сопутствовать учебному процессу.

Таким образом, преимущества применения развлекательных методов на уроках образования являются многогранными и охватывают как психологические, так и педагогические аспекты обучения. Этот подход не только делает учебный процесс более интересным и привлекательным для воспитанников, но и способствует их глубокому и всестороннему развитию [4].

Виды игровых технологий

Ролевые игры — это форма игровой деятельности, в которой участники принимают на себя определенные роли и взаимодействуют между собой в предполагаемом сценарии или сюжете. В контексте образования они используются для моделирования различных ситуаций, ролевого взаимодействия и применения знаний на практике.

Одним из ключевых элементов ролевых игр является создание иммерсивной среды, в которой участники вживаются в роли конкретных персонажей и взаимодействуют друг с другом в соответствии с заданными правилами или условиями. Они могут имитировать реальные ситуации из различных областей жизни, таких как профессиональная деятельность, социальные взаимодействия, исторические события и т. д.

В образовательном контексте они используются для достижения различных целей:

Симуляция профессиональной деятельности: Школьники могут играть роли представителей различных профессий или специалистов и решать задачи, с которыми они сталкиваются в своей повседневной практике. Например, ролевые игры могут помочь студентам медицинских учебных заведений освоить навыки врачебного общения или принятия решений в критических ситуациях.

Развитие социальных навыков:

Участие в ролевых играх способствует развитию коммуникативных навыков, эмпатии, умения работать в команде и решать конфликты. Учащиеся выступают в роли различных персонажей и взаимодействуют друг с другом, что помогает им лучше понимать позицию других людей и развивать навыки эффективного общения [4].

Применение знаний на практике: Эти методики позволяют учащимся применять теоретические знания на практике и проверять свои умения в реальных ситуациях. Это способствует более глубокому усвоению материала и помогает учащимся лучше понять взаимосвязь между теорией и практикой.

Таким образом, ролевые игры являются эффективным инструментом обучения, который способствует развитию разносторонних навыков учащихся и обеспечивает более глубокое и практическое усвоение учебного материала [4].

Квесты и головоломки — это игровые технологии, которые активно применяются в образовательном процессе для стимулирования мышления, развития логических способностей и решения проблем. Они представляют собой интерактивные задания, требующие от учеников поиска решений и преодоления различных препятствий.

Одним из примеров использования квестов и головоломок в школе является организация образовательного квеста по теме урока. Например, на уроке истории учитель может организовать квест, где ученики будут исследовать исторические места, решать загадки и выполнять задания, связанные с изучаемым периодом. Такой квест может помочь детям более глубоко понять и запомнить материал, а также развить навыки сотрудничества и командной работы. Другим примером использования головоломок может быть интеграция их в учебный процесс по математике. Учитель может предложить учащимся решить серию математических головоломок или логических задач, требующих применения различных математических концепций и навыков. Это не только поможет школьникам улучшить свои математические способности, но и разовьет их умение анализировать информацию и находить нестандартные решения [4].

Таким образом, квесты и головоломки представляют собой эффективный инструмент обучения, который не только делает учебный процесс более интересным и захватывающим, но и способствует развитию школьников как интеллектуально, так и социально.

Викторины — это игровая форма, представляющая собой серию вопросов, на которые участники должны дать правильные ответы. Этот вид игровой технологии активно используется в образовании для проверки знаний,

повторения материала, мотивации учеников и стимулирования активности в учебном процессе.

Пример использования викторин в общеобразовательной школе может быть следующим: на уроке литературы учитель проводит викторину по произведениям, прочитанным в рамках учебного курса. Школьникам предлагаются вопросы разного уровня сложности о сюжете, персонажах, авторе и тематике произведений. Такая викторина помогает учащимся систематизировать свои знания, активизировать память и развивать навыки быстрой реакции. Еще один пример — использование викторин для повторения материала по математике. Учитель может создать викторину, включающую вопросы о различных математических темах: арифметика, геометрия, алгебра и т. д. Ученики могут работать индивидуально или в командах, отвечая на вопросы и соревнуясь за звание победителя. Такой подход не только помогает детям повторить материал, но и делает процесс обучения более увлекательным и захватывающим [4].

Начальная школа способна решить новые задачи, поставленные перед российским образованием, в первую очередь обеспечить условия для развития ребенка как субъекта собственной деятельности, субъекта развития (а не объекта педагогических воздействий учителя). Именно так формулируются задачи начального образования в Федеральных государственных стандартах общего образования [1].

Учение – это радость, а не только долг, учением можно заниматься с увлечением, а не только по обязанности.

Достижение высоких результатов начального образования по ФГОС невозможно без условий реализации основной образовательной программы, особое место в которых занимает учебно-методическое и информационное обеспечение.

Преимущества использования на занятиях игровых форм обучения состоят в том, что игровая деятельность как средство обучения обладает

мотивированностью на обучение, отсутствием принуждения, индивидуализированностью, обучением и воспитанием в коллективе и через коллектив, развитием психических функций и способностей, учением с увлечением.

Игра - вид человеческой деятельности, направленный на моделирование реальной деятельности [1, с. 43]. Игра определяет важные перестройки и формирование новых качеств личности; именно в игре лучше усваиваются нормы поведения, игра учит, изменяет, воспитывает.

Игровая деятельность влияет на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, всех познавательных процессов. Так, например, педагогическая и дидактическая ценность деловой игры состоит в том, что она позволяет ее участникам раскрыть себя, научиться занимать активную позицию, испытывать себя на профессиональную пригодность. Игра, как любое другое социально-экономическое явление, имеет свою структуру, организационную форму, способ функционирования.

Основными компонентами структуры системы игры являются:

1. субъекты (организаторы игры);
2. объекты (игроки);
3. цель;
4. объект моделирования;
5. сценарий;
6. игровая обстановка;
7. механизм игры.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую.

Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету – дидактическая игра:

- помогает снять чувство усталости;

- раскрывает способности детей, их индивидуальность;
- усиливает произвольное запоминание.

Поэтому игровая технология – самая актуальная для учителя начальной школы, особенно при работе с 1-м и 2-м классами. Первый год обучения является стартовым и крайне важным для формирования универсальных учебных действий, т. к. именно в этот год у детей происходит плавный переход от игровой деятельности к учебной. Этот переход возможен только при интенсивном формировании всех видов универсальных действий.

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения относятся игровые технологии.

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 обучению учебных предметов. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс [20].

Актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного мира информацией. Во всем мире, и в России, в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации.

Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей

подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

В жизни детей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации (в игре как на «полигоне человеческой практики»);
- терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития [20].

К. Д. Ушинский писал: «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни...» [8].

Можно выделить следующие факторы, делающие игру для ребенка не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей:

- Самостоятельность. Игра – единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства.
- Возможность творчества вне игры доступна лишь небольшому количеству школьников. Игра же представляет собой возможность

«безнаказанно» творить в очень многих областях жизни. В области межличностных отношений (классические игры типа «дочки-матери»), в управлении (игры в «города», которые дети населяют вымышленными персонажами), собственно, в исполнительном творчестве – вылепить из пластилина, нарисовать, сшить костюм . . .

Ю.В. Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса:

- удовольствие от контактов с партнерами по игре;
- удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;
- азарт, от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;
- необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;
- удовлетворение от успеха – промежуточного и окончательного;
- если игра ролевая, то удовольствие от процесса – перевоплощение в роль.

Привлекательность игры заключается в возникновении новых возможностей. Это зависит от типа игры. Очевидно, наиболее привлекательны возможности, соответствующие актуальным потребностям возраста и личности. Проблема игровой мотивации очень важна.

Игра способствует созданию у учеников эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, даёт возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки.

Игра как технология проведения урока заняла прочное место, выработались определенные принципы ее проведения:

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
2. При выборе правил игры, необходимо учитывать особенности детей.

3. Обязательное условие – игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации.

4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя.

5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

При обобщении и повторении блока изученных тем возможно применять игру-соревнование «Самый умный» или «Брейн - ринг». Для проведения подобных игр заранее подбираю вопросы, требующие краткого ответа.

В процессе игровой деятельности у школьников появляется интерес к предмету, происходит развитие познавательных процессов, что обеспечивает постепенный переход от пассивно-воспринимающей позиции к позиции сотрудничества ученика и учителя, что способствует формированию навыков самообучения и самоорганизации учащихся. В результате формируются умения и навыки, закрепляются знания, приобретаемые на уроках.

1.2. Игровые технологии на уроках как способ формирования универсальных учебных действий.

Универсальные учебные действия (УУД) – это обобщенные способы действий, открывающие широкую ориентацию учащихся в различных предметных областях и строящиеся на основе рефлексии опыта освоения мира. Их освоение обеспечивает учащимся умение учиться, способность к саморазвитию и самосовершенствованию.

1. Содержание УУД:

УУД делятся на четыре основных вида:

- Личностные УУД: обеспечивают ценностно-смысловую ориентацию учащихся (умение соотносить поступки и события с принятыми этическими

принципами, знание моральных норм и умение выделить нравственный аспект поведения) и ориентацию в социальных ролях и межличностных отношениях.

Примеры:

Самоопределение (личностное, профессиональное)

Смысл образование (формирование мотивации к учению)

Нравственно-этическая ориентация (принятие и соблюдение норм и правил поведения)

- Регулятивные УУД: обеспечивают организацию учащимися своей учебной деятельности.

Примеры:

Целеполагание (постановка учебной задачи на основе соотнесения известного и неизвестного)

Планирование (определение последовательности действий)

Прогнозирование (предвосхищение результата)

Контроль (сличение способа действия и его результата с заданным эталоном)

Коррекция (внесение необходимых дополнений и изменений в план и способ действия)

Оценка (выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению)

Волевая саморегуляция (способность к мобилизации сил и энергии, к преодолению препятствий)

- Познавательные УУД: включают обще учебные, логические действия, а также действия постановки и решения проблем.

Примеры:

Обще учебные:

Самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели.

Поиск и выделение необходимой информации, в том числе с использованием информационных технологий.

Структурирование знаний, выбор наиболее эффективных способов решения задач.

Смысловое чтение и извлечение необходимой информации из различных текстов.

Преобразование информации из одной формы в другую (таблицы, графики, схемы).

Действия моделирования (преобразование объекта из чувственной формы в модель).

Умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной формах.

- Логические УУД:

Анализ объектов с целью выделения признаков.

Синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание, восполнение недостающих компонентов.

Выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов.

Подведение под понятие, выведение следствий.

Установление причинно-следственных связей.

Построение логической цепи рассуждений, доказательство, выдвижение гипотез и их обоснование.

Постановка и решение проблем:

Формулирование проблемы.

Самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.

- Коммуникативные УУД: обеспечивают социальную компетентность и учет позиции других людей, партнеров по общению или деятельности; умение слушать и вступать в диалог; участвовать в коллективном обсуждении проблем; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.

Примеры:

Планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками – определение цели, функций участников, способов взаимодействия.

Постановка вопросов – инициативное сотрудничество в поиске информации.

Разрешение конфликтов – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация.

Умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

Умение слушать и понимать речь других.

Структура УУД включает в себя следующие компоненты:

- Мотивационный компонент: побуждает учащихся к учебно-познавательной деятельности, формирует интерес к процессу познания.

- Ориентировочный компонент: Связан с осознанием цели, задач и способов учебной деятельности.

- Операциональный компонент: включает в себя совокупность конкретных действий и операций, необходимых для достижения поставленной цели.

- Контрольно-оценочный компонент: Связан с контролем и оценкой результатов учебной деятельности, рефлексией.

Формирование УУД – это целенаправленный, системный процесс, осуществляемый в образовательном процессе. Он включает в себя использование активных методов обучения, организацию групповой работы, проектную деятельность, исследовательскую деятельность и другие формы работы, направленные на развитие самостоятельности, инициативности и ответственности учащихся.

Основные принципы формирования УУД:

1. Принцип деятельности: Обучение строится как активная познавательная деятельность учащихся.

2. Принцип непрерывности: Формирование УУД осуществляется на протяжении всего обучения.

3. Принцип целостности: Развитие УУД происходит во взаимосвязи всех видов УУД.

4. Принцип минимакса: учитываются индивидуальные особенности учащихся и создаются условия для их развития.

5. Принцип психологической комфортности: создается благоприятная атмосфера для обучения.

Методы и приемы формирования УУД:

- Проектная деятельность: способствует развитию регулятивных, познавательных и коммуникативных УУД.

- Исследовательская деятельность: развивает познавательные и регулятивные УУД, умение видеть проблемы и выдвигать гипотезы.

- Групповая работа: формирует коммуникативные УУД, умение сотрудничать, договариваться и разрешать конфликты.

- Проблемное обучение: стимулирует познавательную активность, развивает умение решать проблемы.

- Рефлексия: помогает учащимся осознать свои действия, оценить результаты и спланировать дальнейшую деятельность.

- Оценивание: Использование формирующего оценивания, критериального оценивания способствует развитию регулятивных УУД.

Примеры игровых технологий для формирования УУД:

- Ролевые игры: развивают личностные, коммуникативные и регулятивные УУД.

- Деловые игры: развивают регулятивные, познавательные и коммуникативные УУД.

- Квесты: развивают познавательные, регулятивные и коммуникативные УУД.

- Имитационные игры: развивают познавательные и регулятивные УУД.

- Настольные игры (образовательные): развивают познавательные, регулятивные и коммуникативные УУД.

- Компьютерные игры (образовательные): развивают познавательные, регулятивные и личностные УУД (с осторожностью, требуется тщательный отбор).

- Геймификация: Внедрение игровых элементов (баллы, уровни, награды, таблицы лидеров) в неигровые процессы для повышения мотивации и вовлеченности.

Важно помнить:

Не любая игра автоматически формирует УУД. Необходимо тщательно подбирать или разрабатывать игры, соответствующие целям урока и возрасту учеников.

После игры важно проводить рефлексию, обсуждая с учениками, что они узнали, чему научились, какие УУД развивали.

Учитель должен быть фасилитатором, направляющим игру и помогающим ученикам извлекать максимум пользы из игрового процесса.

Таким образом использование игровых технологий – это эффективный способ сделать обучение более интересным, увлекательным и, главное, способствующим формированию у учеников необходимых для жизни и успешной учебы универсальных учебных действий.

Игра используется в образовательном процессе как инструмент педагогического воздействия. Это проявляется в форме игровых технологий — совокупности методов, средств и приёмов организации педагогического процесса в форме педагогических игр.

Некоторые термины, связанные с использованием игры в образовательном процессе:

Педагогическая (дидактическая) игра — это форма организации образовательного процесса, основанная на игровом взаимодействии обучающихся, предназначенная для достижения образовательных целей.

Обучающая игра — специфический тип игры, разработанный с конкретными образовательными целями, направлен на усвоение новых знаний и навыков в процессе игры.

Учебная игра — часто используется для обозначения игр, направленных на применение уже изученного материала.

Использование игровых технологий в образовательном процессе способствует:

Повышению мотивации и вовлечённости — игровые механики (прогресс, соревнование, сотрудничество) стимулируют учащихся активно участвовать в учебном процессе, даже при изучении сложных или монотонных тем.

Развитию когнитивных навыков — игровые технологии способствуют развитию критического мышления, навыков решения проблем, логики, стратегического планирования и креативности.

Формированию практических навыков — симуляции и ролевые игры позволяют учащимся отработать навыки в безопасной среде, прежде чем применять их в реальной жизни.

Улучшению запоминания и усвоения материала — игровой формат делает процесс обучения более интерактивным и запоминающимся.

Некоторые особенности применения игровых технологий на уроках:

Использование игры на определённом этапе урока — например, для знакомства с новым учебным материалом, закрепления знаний, умений, навыков, повторения и систематизации изученного.

Включение игры в структуру урока — учитель исполняет роль организатора и арбитра игры — от подбора до контроля за соблюдением правил, а также оптимизации временных рамок для поддержания концентрации учащихся.

Анализ результатов и самоанализ — после игровой активности необходимо проводить групповые обсуждения с акцентом на достигнутых учебных успехах, выявлении ошибок и трудностей для их последующего преодоления.

Некоторые требования к организации игровых занятий в образовательном процессе:

Целевая согласованность — игровая деятельность должна быть строго ориентирована на конкретные образовательные задачи.

Педагогический подход к возрастным особенностям — разработка и выбор игр должны базироваться на понимании психологических и возрастных характеристик учеников.

Мотивационная стратегия — создание условий для повышения мотивации включает в себя применение системы поощрений (баллов, оценки) и элементы здорового соревнования между учениками.

Управление игровым процессом — учитель выполняет роль организатора и арбитра игры — от подбора до контроля за соблюдением правил, а также оптимизации временных рамок для поддержания концентрации учащихся.

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 обучению учебных предметов.

Анализ психолого-педагогической литературы позволяет констатировать, что в последние годы усилилось внимание ученых к разработке сущности феномена «педагогическая технология», выявлению основополагающих его характеристик и типов.

Исследованию этой проблемы посвящены работы ведущих отечественных педагогов: В.П.Беспалько, Е.В. Бондаревской, М. М. Левиной, В. М. Монахова, В. В. Серикова, И.Б. Сенновского, Н.Ф. Талызиной, П.И. Третьякова и других. От того, как производится трактовка данного понятия, зависит многое в последующем анализе и понимании сущности термина. Поэтому обратимся, в первую очередь, к терминологическому рассмотрению категории «педагогическая технология».

Слово «технология» происходит от греческого слова: «*techne*»- искусство, мастерство, умение и «*logos*» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве [41].

Под педагогической технологией понимается «система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников» [41].

В научной литературе предпринята классификация педагогических, образовательных технологий.

Ученые выделяют пять видов образовательных технологий: задачные, игровые, компьютерные, диалоговые, тренинговые технологии.

Наибольший интерес, представляют игровые технологии. В данной классификации игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение).

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных 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 [35].

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 настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. Игровые технологии остаются «инновационными» в системе российского образования. Они нашли широкое применение в нашей практике.

Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребенка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета. Чем же вызвано возрастание интереса к игре в настоящее время?

С одной стороны, оно вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, с другой стороны, обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности.

Анализ философской, культурологической, психолого-педагогической литературы показывает, что в современной науке нет целостной теории игры, существует ряд ее концепций в разных отраслях науки.

В философии и культурологии игра рассматривается, как способ бытия человека, средство постижения окружающего мира, изучаются аксиологические основания игры и этнокультурная ценность игрового феномена.

В педагогической науке феномен игры рассматривается как способ организации воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, изучаются формы и способы оптимизации игровой деятельности современного поколения.

В психологии игра рассматривается как средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен [8].

В отечественной науке теорию игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка

разрабатывали Л.С. Выгодский, Н. Я. Михайленко, А. Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Д.Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности.

По мнению Д.Б. Эльконина, главными структурными единицами игры можно считать:

- роли, которые берут на себя играющие;
- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;
- правила игры, которым играющие подчиняются.

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.

Условность игровых отношений мобилизует и активизирует возможности личности, способствует реализации человеком своего творческого потенциала, побуждает его искать новые, еще неосвоенные способы решения игровых (жизненных) проблем, соблюдая предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения и отношений [55].

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен,

что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

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

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

Игры могут быть классифицированы по разным критериям, таким как жанр (стратегии, головоломки и т. д.), платформа (компьютер, мобильное устройство) или тип взаимодействия (одиночные, многопользовательские, онлайн).

Игровая технология – это специальные программы и аппаратные средства, предназначенные для создания и разработки компьютерных игр. Она включает в себя различные инструменты, библиотеки и технологии, которые помогают разработчикам создавать интерактивные и увлекательные игровые продукты.

Реализация игровой технологии в педагогической деятельности может способствовать более эффективному обучению и развитию учащихся, поскольку игры могут быть использованы для создания интересных и интерактивных учебных сред, стимулирующих учеников к активной деятельности, развитию креативности, логического мышления и других навыков.

Классификация игровой технологии может быть различной в зависимости от различных критериев, таких как тип игры (мобильные, онлайн), целевая аудитория (дети, подростки, взрослые) и другие. Педагогические условия реализации игровой технологии включают в себя создание образовательных игр,

которые помогают учащимся усваивать знания и навыки более эффективно и интересно. Важно учитывать возрастные особенности учащихся, их уровень подготовки и интересы, чтобы разработать игровой контент, который будет максимально эффективен и привлекателен для обучения.

Методика использования игровых технологий на уроках предполагает соблюдение следующих правил:

- Выбор игр и игровых упражнений в соответствии с содержанием изучаемой темы, целями и задачами уроков. Они должны соответствовать интересам и познавательным возможностям учащихся.

- Сочетание игр с другими формами, методами и приёмами обучения. Это поможет изучить новый материал.

- Чёткая организация игр.

- Необходимо обязательно подводить их результаты, чтобы выявить победителя.

- Учёт индивидуальных потребностей и способностей каждого ученика при разработке заданий и упражнений. Нужно использовать дифференцированные подходы, чтобы каждый ученик мог достичь успеха на своём уровне.

- Соблюдение времени. Чтобы урок не превращался в развлечение, важно соблюдать время, чтобы можно было пройти больше материала.

Некоторые примеры использования игровых технологий на уроках:

- Вместо обычного вступления можно предложить учащимся отгадать загадку или ребус и узнать тему урока.

- Для развития воображения и творчества младших школьников подойдут игры «Рассказ по картинкам», «Дополни предложение».

- На уроке математики можно использовать игровое упражнение «Реши правильно и прочти». На доске развешены плакаты с цифрами и буквами, ученик должен решить столбик примеров, а рядом с примером записать

соответствующую букву. В результате должно получиться какое-то загаданное учителем слово.

- Для развития интеллектуальной мыслительной деятельности на уроке русского языка может подойти игра «Анаграмма». Дается набор букв вразброс, и ученикам необходимо составить из данного количества букв слово.

Выбор конкретных игровых технологий зависит от предмета и целей урока.

В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта.

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

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы [19].

Проведение уроков в начальной школе диктует целесообразность использования игровых технологий, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются вообще от игр тем, что они обладают поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Особенность педагогической игры в том, что ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре в так называемом, «чистом

виде», учитель должен организовать и координировать игровую деятельность детей.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства;
- в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игровые приемы обычно воспринимаются детьми с радостью в силу того, что отвечают возрастному стремлению к игре; в основу их педагог обычно вкладывает привлекательные задачи и действия, характерные для самостоятельных детских игр. Использование столь свойственных им элементов тайны, интриги и разгадки, поиска и находки, ожидания и неожиданности, игрового передвижения, соревнования стимулирует умственную активность и волевою деятельность детей, способствует обеспечению осознанного восприятия учебно-познавательного материала, приучает к сильному напряжению мысли и постоянству действий в одном направлении, развивает самостоятельность [20].

Игровой прием должен не отвлекать детей от учебного содержания, а наоборот, привлекать к нему еще больше внимания.

В играх могут быть реализованы следующие потребности:

- наличие собственной деятельности;

- творчество;
- общение;
- власть;
- потребность в ином;
- самоопределение через ролевое экспериментирование;
- самоопределение через различную деятельность.

Педагогические игры - достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом [23].

По характеру педагогического процесса бывают:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные,

психотехнические и другие.

По характеру игровой методики делятся на предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры – драматизации.

Механизмы, обуславливающие привлекательность игры

К. Д. Ушинский писал: «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни...»

Можно выделить следующие факторы, делающие игру для ребенка не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей:

- Самостоятельность. Игра – единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства.

- Возможность творчества вне игры доступна лишь небольшому количеству школьников. Игра же представляет собой возможность «безнаказанно» творить в очень многих областях жизни. Например, в области межличностных отношений, в управлении, собственно, в исполнительном творчестве – вылепить из пластилина, нарисовать, сшить костюм . . . [6]

Дидактическая игра – средство активизации познавательной деятельности [15].

Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках – одно из наиболее существенных требований обеспечивающие качества обучения.

Формирование интереса к учению – важное средство повышения качества обучения. Это особенно важно в начальной школе, когда еще только формируются и определяются постоянные интересы к тому или иному предмету. Чтобы формировать у учащихся умения самостоятельно пополнять свои знания необходимо воспитывать у них интерес к учению, потребность в знаниях.

Одним из важнейших факторов развития их интереса к учению является понимание детьми необходимости того или иного изучаемого материала. Для развития познавательного интереса к изучаемому материалу, большое значение имеет методика преподавания данного материала.

Дидактическая игра – одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету. Она вызывает у детей живой интерес к процессу познания, активизирует их познавательную деятельность и помогает легче усвоить учебный материал.

В практике начальной школы дидактические игры могут выступать самостоятельно или взаимно дополнять друг друга. Использование каждого вида игры определяется целями, содержанием учебного материала, возрастными особенностями учащихся, умениями и навыками в проведении подобных игр [15].

Игра только внешне кажется развлечением, в действительности она требует серьезной предварительной подготовки со стороны учителя и учащихся. В процессе игры от детей требуется выдержка, большое умственное напряжение, проявление самостоятельности. Но игра всегда приносит удовлетворение и радость и не нужно бояться, что она нанесет ущерб научности. Сделав материал доступным, интересным, игра создает богатые возможности для выявления у учащихся общих знаний, понятий, установлений межпредметных связей. Кроме того, она способствует сплочению детского коллектива, формированию у учащихся взаимного уважения и понимания, влияет на отношения учителя и ученика, делая их более доброжелательными. Но надо предостеречь начинающих учителей: злоупотребление игрой в учебном процессе, несмотря на активность детей, может привести к пробелам в их знаниях.

Активизация деятельности учащихся на уроке – одно из основных направлений совершенствования учебно-воспитательного процесса в школе. Сознательное и прочное усвоение знаний учащихся проходит в процессе их активной умственной деятельности. Поэтому работу следует организовывать на каждом уроке так, чтобы учебный материал становился предметом активных действий ученика [15].

Активность учащихся сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий, т. е. применяемой педагогической технологии. Для реализации активного участия в уроке каждого ученика применяю в своей практике технологию игровых форм обучения.

В игровой технологии дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, а учебный материал используется в качестве её средства.

Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достичь поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса.

Игра улучшает отношения между ее участниками и педагогами, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют раскрыть тем и другим свои личностные качества, лучшие стороны своего характера; она повышает самооценку участников игры, так как и у них появляется возможность от слов перейти к делу проверить свои способности.

Таким образом, игра способствует созданию у учеников эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, даёт возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки.

Проведение уроков в начальной школе диктует целесообразность использования игровых технологий, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний.

1.3. Анализ методики использования игровых технологий на уроках

Методика – это совокупность специфических приёмов и способов исследования, применяемых при разработке экономической информации в соответствии с поставленными задачами.

Структура методики может различаться в зависимости от подхода к пониманию её содержания. Например, в структуре методики как научной дисциплины выделяют следующие компоненты:

- Познавательный (когнитивный) компонент. Форма систематизации педагогического знания, которая выражается в предмете и областях изучения, общей программе исследования и гипотезах.

- Социальные характеристики и процессы. Научные педагогические сообщества, которые продуцируют и транслируют знания, общие нормы, идеалы научного дидактического исследования. Также это социально-организационные

структуры (кафедры, лаборатории и т. п.), профессиональные журналы, механизмы и каналы коммуникации, формы сотрудничества.

- Подготовка научной смены. Форма передачи знания новым поколениям педагогов, исследователей, осуществляемая посредством создания образовательных организаций.

Факторы, влияющие на реализацию методики, включают:

- Научные факторы. Определяют изменение методологии исследования и разработки новых методик, их теоретических оснований.

- Запросы практики. Непрерывное развитие методики опосредуется запросами практики, что связано с осознанием педагогической общественностью того, что только опыт не всегда может приводить к достижению целей образования.

Современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка, развитию лучших его качеств, формированию разносторонней и полноценной личности. Реализация этой задачи объективно требует качественно нового подхода к обучению и воспитанию детей, организации всего образовательного процесса. В первую очередь это означает отказ от авторитарного способа обучения и воспитания детей. Обучение должно быть развивающим, обогащать ребенка знаниями и способами умственной деятельности, формировать познавательные интересы и способности.

Соответственно, должны претерпеть изменения способы, средства и методы обучения и воспитания детей. В связи с этим особое значение приобретают игровые формы обучения и воспитания детей (особенно — в начальный период), в частности, дидактические игры.

Дидактические игры достаточно широко используются в начальной школе и родителями. В литературе в большей степени представлены дидактические игры, направленные, преимущественно, на развитие познавательных процессов (внимания, памяти, мышления). Другой очень важный и существенный аспект

дидактических игр, — а именно, рассмотрение их как способа обучения, — освещен в несколько меньшей степени. Вместе с тем, не секрет, что многие родители, так или иначе, пытаются сформировать у детей-дошкольников первоначальные навыки счета, письма, чтения и дают это и подчас недостаточно грамотно и умело, в меру своих представлений. Однако именно посредством дидактических игр можно достичь желаемого результата [16 с. 4].

Сущность игры как ведущего вида деятельности заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности. Игра есть средство познания ребенком действительности [16 с. 6].

Известный детский психолог Д. Б. Эльконин подчеркивал социальную природу игры. Он проанализировал структуру развернутой сюжетно-ролевой игры, выделил единицу игры — роль, которую берет на себя ребенок. С ролью связаны игровые действия. Это — действия со значениями, они носят изобразительный характер. Другой компонент игры — правила. Благодаря ним возникает новая форма удовольствия ребенка — радость от того, что он действует так, как требуют правила [16 с. 7].

Содержанием развитой формы ролевой игры является не предмет и его употребление, а отношения между людьми; содержанием игр старших дошкольников является подчинение правилам в соответствии с поставленной целью. Результатом игры являются более глубокие представления о жизни и деятельности взрослых людей.

Таким образом, игра — это деятельность по ориентации в смыслах человеческой деятельности.

В целом игра рассматривается как:

- 1) особое отношение личности к окружающему миру;
- 2) особая деятельность ребенка, которая изменяется и развертывается как его субъективная деятельность;

3) социально заданный ребенку и усвоенный им вид деятельности (или отношение к миру);

4) особое содержание усвоения;

5) деятельность, в ходе которой происходит развитие психики ребенка;

6) социально-педагогическая форма организации детской жизни и «детского общества».

Игра — это сложное социально-психологическое явление. Она обеспечивает существенные новообразования в физической, психической и личностной сферах, дает эффект общего психического развития. В игре ребенок учится управлять собой.

К началу младшего школьного возраста игровая деятельность не теряет своей роли, но содержание и направленность игры меняется. В это время большое место начинают занимать игры с правилами и дидактические игры. В них ребенок учится подчинять свое поведение правилам, формируются его движения, внимание, умение сосредоточиться, то есть развиваются способности, которые особенно важны для успешного обучения в школе. [16 с. 8].

Играя, младшие школьники стремятся брать на себя роли, которые привлекают их в реальной жизни: как правило, связанные с проявлением смелости, мужества, т. д. По сравнению с дошкольниками, младшие школьники больше времени затрачивают на обсуждение сюжета,

распределение ролей. В конфликтных ситуациях у детей появляется умение анализировать свою деятельность, оценивать свои поступки и возможности.

Требования к играм в образовании, обеспечивающие привлекательность игр:

1. Игровая оболочка должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.
2. Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.
3. Возможность действия для каждого ученика.

4. Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.

5. Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями.

С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).

6. Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.

7. Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

Теория и классификация игр.

Наряду с трудом и учением игра – один из основных видов деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средства реализации этих ролей;

- игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Ценность игры в психолого-педагогическом контексте:

1. Игра выполняет важнейшие функции формирует УУД.
2. Активизация и интенсификация учебного процесса.
3. Учебно-познавательная направленность.
4. Эффективность сочетания с любым учебным материалом.

Игры можно использовать на различных этапах урока: при опросе или проверке домашнего задания, при самостоятельном изучении нового материала, при закреплении его.

Использование компьютерных технологий в обучении позволяет дифференцировать учебную деятельность на уроках, активизирует познавательный интерес учащихся, развивает их творческие способности, стимулирует умственную деятельность. Со стороны учителя и родителей необходим контроль над содержанием игр и временем работы за компьютером.

В 1-м классе большое место в игре отводится школе — дети учат кукол, друг друга. В игру вводится импровизация. У младших школьников широко представлены индивидуальные игры, а также небольшими группами — по 2—3 человека. Распространены ритмические игры, игры в театр. Большое место в 3-м классе начинают занимать игры с правилами без сюжета и спортивные игры. Чем старше дети, тем все большее место занимает в игре соревнование. Оно развивает у детей умение действовать в коллективе, бороться за честь класса. В младшем школьном возрасте происходит также переход от игр в плане внешних действий — к играм в плане воображения, в уме. Так, дети могут совершать космические путешествия, не производя при этом внешних действий. То есть складывается уже идеальная игра, игра воображения.

Таким образом, можно сказать, что игра в младшем школьном возрасте продолжает занимать большое место. Освоение же учебной деятельности (ведущей в этот возрастной период) идет достаточно медленно, и в наиболее полном, сложившемся виде она формируется лишь к концу обучения в начальной школе [16 с. 8].

Игра и учеба — это две разные деятельности, между ними имеются значительные качественные различия. Справедливо замечено еще Н. К. Крупской, что «школа отводит слишком мало места игре, сразу навязывая ребенку подход к любой деятельности методами взрослого человека. Она недооценивает организационную роль игры. Переход от игры к серьезным занятиям слишком резок, между свободной игрой и регламентированными школьными занятиями получается ничем не заполненный разрыв. Тут нужны переходные формы». В качестве таковых и выступают дидактические игры. Эта своеобразная форма учебной деятельности — учение в дидактической игре — появляется уже в дошкольном возрасте.

К. Д. Ушинский подчеркивал, что обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но никогда — не развлекающим. Из сказанного следует, что нельзя недооценивать значение игры для детей школьного возраста. Задача педагога — сделать плавным, адекватным. переход детей от игровой деятельности — к учебной. Решающую роль в этом имеют дидактические игры, на содержании, видах и структуре которых мы и остановимся ниже [15].

Дидактические игры — это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Необходимость использования дидактических игр как средства обучения детей в дошкольный период и в младшем школьном возрасте определяется рядом причин:

1. Игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения (не случайно поэтому многие дети приносят в школу игрушки). Можно согласиться с Л. С. Выготским, который писал, что «в школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношения к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и в труде». Отсюда следует, что опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы — это важный и наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу.

2. Освоение учебной деятельности, включение в нее детей идет медленно (многие дети вообще не знают, что такое «учиться») [15].

3. Имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно непроизвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления. Дидактические игры как раз и способствуют развитию у детей психических процессов.

4. Недостаточно сформирована познавательная мотивация. Основная трудность в начальный период обучения заключается в том, что мотив, с которым ребенок приходит в школу, не связан с содержанием той деятельности, которую он должен выполнить в школе. Мотив и содержание учебной деятельности не соответствуют друг другу. Побуждать же к учению должно — то содержание, которому ребенка учат в школе. Существуют значительные трудности адаптации при поступлении ребенка в школу (освоение им новой роли — роли ученика, установление взаимоотношений со сверстниками и учителями). Дидактическая игра во многом способствует преодолению указанных трудностей.

А. В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры, подчеркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребенка». С другой стороны, некоторые педагоги склонны, наоборот,

неправомерно рассматривать дидактические игры лишь как средство интеллектуального развития, средство развития познавательных психических процессов. Однако дидактические игры — это еще и игровая форма обучения, которая, как известно, достаточно активно применяется на начальных этапах обучения, т. е. в старшем дошкольном и младшем школьном возрасте [15].

А. И. Сорокина выделяет следующие виды дидактических игр: игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы.

Охарактеризуем кратко каждый вид.

Игры-путешествия призваны усилить впечатление, обратить внимание детей на то, что находится рядом. Они обостряют наблюдательность, обличают преодоление трудностей. В этих играх используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, поэтапное решение задач, т. д.

Игры-поручения по содержанию проще, а продолжительности — короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения.

Игры-предположения («что было бы...»). Перед детьми ставится задача и создается ситуация, которая требует осмысления последующего действия. При этом активизируется мыслительная деятельность детей, они учатся слушать друг друга.

Игры-загадки. В основе их лежит проверка знаний, находчивости. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы.

Игры-беседы. В основе их лежит общение. Основным является непосредственность переживаний, заинтересованность, доброжелательность. Такая игра предъявляет требования к активизации эмоциональных и мыслительных процессов. Она воспитывает умение слушать вопросы и ответы, сосредоточивать внимание на содержании, дополнять сказанное, высказывать суждения. Познавательный материал для проведения этого вида игр должен

даваться в оптимальном объеме, чтобы вызвать интерес детей. Познавательный материал определяется темой, содержанием игры. Игра, в свою очередь, должна соответствовать возможностям усвоения интереса детей и свертывания игровых действий [15].

Важно четко различать, собственно, дидактические игры и игровые приемы, используемые при обучении детей. По мере «вхождения» детей в новую для них деятельность — учебную — значение дидактических игр как способа обучения снижается, в то время как игровые приемы по-прежнему используются педагогом. Они нужны для привлечения внимания детей, снятия у них напряжения. Необходимо отметить, в связи с этим следующее. К сожалению, некоторые педагоги воспринимают дидактическую игру лишь как "развлекательный и организующий момент урока, позволяющий снять умственное напряжение. Такое представление в корне неверно. В этом случае игра не входит органично в урок, находится около процесса обучения. Можно поэтому согласиться с тем, что «не умея построить настоящую дидактическую игру, которая будила бы мысль учеников, некоторые учителя облачают в игровую форму обучения тренировочные упражнения». Самое главное заключается в том, чтобы игра органически сочеталась с серьезным, напряженным трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а, наоборот, способствовала бы интенсификации умственной работы.

Дидактическая игра имеет определенную структуру. Структура — это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно.

Выделяются следующие структурные составляющие дидактической игры:

- 1) дидактическая задача;
- 2) игровая задача;
- 3) игровые действия;
- 4) правила игры;
- 5) результат (подведение итогов).

Дидактическая задача определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отражает его обучающую деятельность. Так, например, в ряде дидактических игр в соответствии с программными задачами соответствующих учебных предметов закрепляется умение составить из букв слова, отрабатываются навыки счета и т. д. [15].

Игровая задача осуществляется детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка. Самое главное: дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована и предстает перед детьми ж» виде игрового замысла (задачи).

Игровые действия— основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направленности и по отношению к играющим. Это, например, могут быть ролевые действия, отгадывание загадок, пространственные преобразования и т. д. Они связаны с игровым замыслом и исходят из него. Игровые действия являются средствами реализации Игрового замысла, но включают и действия, направленные на выполнение дидактической задачи.

Правила игры. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. Правила содержат нравственные требования к взаимоотношениям детей, к выполнению ими норм поведения. В дидактической игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Правила влияют и на решение дидактической задачи — незаметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

Подведение итогов (результат) — проводится сразу по окончании игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили

игровое задание; определение команды-победительницы и т. д. Необходимо при этом отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей [15].

При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы, поскольку именно с их помощью решаются дидактические задачи.

В ситуации дидактической игры знания усваиваются лучше. Дидактическую игру и урок противопоставлять нельзя. Самое главное — и это необходимо еще раз подчеркнуть — дидактическая задача в дидактической игре осуществляется через игровую задачу. Дидактическая задача скрыта от детей. Внимание ребенка обращено на выполнение игровых действий, а задача обучения им не осознается. Это и делает игру особой формой игрового обучения, когда дети чаще всего непреднамеренно усваивают знания, умения, навыки. Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой. Дети и педагог — участники одной игры. Нарушается это условие — и педагог становится на путь прямого обучения.

Таким образом, дидактическая игра — это игра только для ребенка. Для взрослого она способ обучения. В дидактической игре усвоение знаний выступает как побочный эффект. Цель дидактических игр и игровых приемов обучения — облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным. Сказанное позволяет сформулировать основные функции дидактических игр:

- 1) функция формирования устойчивого интереса к учению и снятия напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму;
- 2) функция формирования психических новообразований;
- 3) функция формирования собственно учебной деятельности; [16 с. 18].
- 4) функции формирования обще учебных умений, навыков учебной и самостоятельной работы; функция формирования навыков самоконтроля и самооценки;
- 5) функция формирования адекватных взаимоотношений и освоения социальных ролей.

Вывод по 1-й главе

Таким образом, 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 обучению учебных предметов. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Дидактическая игра — это сложное, многогранное явление. В дидактических играх происходит не только усвоение учебных знаний, умений навыков, но и развиваются все психические процессы детей, их эмоционально-волевая сфера, способности и умения. Дидактическая игра помогает сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Умелое использование дидактической игры в учебном просе облегчает его, т. к. игровая деятельность привычна ребенку. Через игру быстрее познаются закономерности обучения. Положительные эмоции облегчают процесс познания. Организовать и провести дидактическую игру — задача достаточно сложная для педагога.

Можно выделить следующие основные условия введения дидактической игры:

1. Наличие у педагога определенных знаний и умений относительно дидактических игр.
2. Выразительность проведения игры. Это обеспечивает интерес детей, желание слушать, участвовать в игре.

3. Необходимость включения педагога в игру. Он является и участником, и руководителем игры. Педагог должен обеспечить поступательное развитие игры в соответствии с учебными и воспитательными задачами, но при этом не оказывать давления, выполнять второстепенную роль, незаметно для детей направлять игру в нужное русло [16 с. 19].

4. Необходимо оптимально сочетать занимательность и обучение. Проводя игру, педагог должен постоянно помнить, что он дает детям сложные учебные задания, а в игру их превращает форма их проведения — эмоциональность, легкость, непринужденность.

5. Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач.

6. Между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания.

7. Используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой и емкой.

Грамотное проведение дидактической игры обеспечивается четкой организацией дидактических игр. Прежде всего, педагог должен осознать и сформулировать цель игры, ответить на вопросы: какие умения и навыки дети освоят в процессе игры, какому моменту игры надо уделять особое внимание, какие воспитательные цели преследуются при проведении игры? Нельзя забывать, что за игрой стоит учебный процесс. И задача педагога — направить силы ребенка на учебу, сделать серьезный труд детей занимательным и продуктивным.

Далее, необходимо определиться с количеством играющих. В разных играх предусмотрено различное их количество. По возможности надо стремиться, чтобы в игре мог участвовать каждый ребенок. Поэтому если игровую деятельность осуществляет часть детей, то остальные должны исполнять роль контролеров, судей, то есть тоже принимать участие в игре [16 с. 20].

Следующим важным этапом при организации дидактической игры является подбор дидактических материалов и пособий для игры. Помимо этого, требуется четко спланировать временной параметр игры. В частности, как с наименьшей затратой времени познакомить детей с правилами игры. Необходимо предусмотреть, какие изменения можно внести в игру, чтобы повысить активность и интерес детей, учесть возможное возникновение незапланированных ситуаций при проведении дидактических игр. [15].

И, наконец, важно продумать заключение, подведение итогов после проведения дидактической игры. Большое значение имеет коллективный анализ игры. Оценивать следует и быстроту, и — главное — качество выполнения игровых действий детьми. Обязательно нужно обратить внимание и на проявления поведения детей и качеств их личности в игре: как проявилась взаимовыручка в игре, настойчивость в достижении цели. Постоянно демонстрируйте детям их достижения.

Важно продумать поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке. В начале урока цель игры — организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы; в конце урока игра может носить поисковый характер. На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, включать разные виды деятельности детей. Игра, следовательно, может быть проведена на любом этапе урока. Она используется также и на уроках разного типа. Так, на уроке объяснения нового материала в игре должны быть запрограммированы практические действия детей с группами предметов или рисунками. На уроках закрепления материала используют игры на воспроизведение свойств действий и вычислительных примеров. В системе уроков по теме важно подобрать игры на разные виды деятельности: исполнительскую, воспроизводительную, преобразующую, поисковую.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ МЕТОДИКИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ

2.1. Анализ эффективности применения методики использования игровых технологий на уроках в «Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 9»

Экспериментальная работа проводилась в «Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 9». В процессе исследования были задействованы обучающиеся 1-го класса, 15 учащихся в возрасте 6–8 лет. Списки участников эксперимента представлены в Приложении 1.

Целью данного исследования являлось: проанализировать умения читать школьников, их потенциал и на основе полученных выводов создать комплекс рекомендаций, способствующих развитию читательских способностей школьников первого класса, с использованием игровых технологий.

Для выполнения поставленной цели, были сформулированы следующие задачи:

1. Провести анкетирование «Узнай свой читательский интерес»;
2. Разработать и привести эксперимент, с целью выявления читательских способностей;
3. Определить место читательских технологий в процессе урока по литературному чтению;

Анализ читательских способностей, основывался на показателях:

- техника чтения [46].
- восприятие произведения (выражение читательских эмоций, проявление авторского отношения к событиям и героям произведений, иллюстрация

прочитанного, видение языковых средств, определение основных мыслей произведений);

- читательские умения (восприятие изобразительно-выразительных средств языка, восприятие и оценка образа - персонажа, видение авторской позиции, осознание идей произведения).

Чтобы выявить уровень читательских способностей, нами были использованы определенные методики:

1) Анкетирование (опросник) «Узнай свой читательский интерес» выявляет отношение ребенка к чтению, к урокам литературного чтения, интереса к чтению.

Анкета состоит из вопросов, которые способствуют выявлению основных направлений способностей школьника. Например, сфера знакомства детей в чтении, с какого направления происходит оценка книг, какими правилами ребенок руководствуется при выборе произведения или книги, что способствует любви к чтению.

Ожидаемые результаты:

Получить анкетированные данные. Задание выполняется только под руководством и наблюдением взрослого и оформляется следующим образом:

Фамилия, имя _____ мальчик/девочка

Школа _____ класс _____ дата и время заполнения _____» [2].

Дети, очень ведомые в таком возрасте, поэтому чтобы не было списываний, необходимо рассказать правила теста, показать, как правильно отвечать на вопросы, проговорить все вопросы вслух, спросить все ли понятно и конечно же, уверить школьников, что ничего плохого за прохождение теста с ними не случится. Весь процесс тестирования необходимо контролировать учителю. Вопросник анкет и интерпретация представлены в Приложении 2.

По результатам анкетирования мы имеем, что 2 (13 %) учащихся набрали 19 и более баллов. «Настоящий специалист в книжном чтении первого разряда», такое же количество детей (13 %) показали 15–18 баллов «Любитель книг», 4 (27

%) человек показали 6 – 14 баллов «Средний читатель – не хуже всех», 7 (47 %) человек показали 0 – 5 баллов «Новичок». Результаты внесены в диаграмму рисунок 3.



Рисунок 3 - Результаты первоначального анкетирования
«Узнай свой читательский интерес»

2) «Методика оценки техники чтения Л. А. Ясюковой» [46].

Целью методики является оценка техники чтения младшего школьника. Школьникам дается текст с пропусками, а они должны заполнить пропуски. После того, как дети выполнили задание, мы подчитываем результаты, которые приведены в ключе. За каждый правильный ответ – 1 балл, всего 10 баллов. Даже если слово синонимично, оно считается правильным. После подсчёта баллов мы определяем уровень сформированности техники чтения:

- низкий уровень (0–4 балла).
- уровень ниже среднего (5–7 баллов).
- средний уровень (8–9 баллов).
- высокий уровень (10 баллов) [45].

Результаты диагностики оценки техники чтения Л. А. Ясюковой можно изучить в виде таблицы, которая размещена в Приложении 1

В ходе исследования было выяснено, что уровень техники чтения школьников очень низкий, так как четверть обучающихся с большим трудом могли прочитать часть текста. Для этих детей чтение – это огромная проблема. Они теряются, когда видят объем текста, начинают додумывать слова и фразы, проглатывать окончания. Дети не понимали, что они прочли, то есть ни сам текст, ни его смысл. Ребята не могли найти логику в прочитанном тексте, забывали, о чем читали. Общий текст сливался и перескакивал на другие предложения, если не вели строку пальцем или линейкой.

Треть детей читают немного лучше, то есть обладают чуть ниже среднего уровня по технике чтения. Они понимают текст путем перечитки и сложением фраз. Если текст небольшой по размеру, то они его с охотой читают, пытаются уловить суть, путем составления прочитанных фраз. Чем быстрее читают, тем хуже уровень чтения, начинают проглатывать слова или окончания, заменяют на знакомые им, по визуальному восприятию. Если текст имеет внушительные размеры, то воспринимается очень тяжело. Дети начинают визуально заменять слова на известные им, но при этом у них маленькая начитанность и соответственно словарный запас тоже скуден, поэтому суть такого текста быстро теряется. Дети с таким уровнем чтения, не читают большие рассказы или книги, так как они им кажутся скучными.

Следующая группа школьников состоит из 6 человек и отличается средним уровнем чтения. Дети такого уровня чтения хорошо воспринимают текст, который соответствует уровню их развития, они прекрасно улавливают суть прочтенного материала и им нравится читать. Более сложный текст, даётся им хуже, но все меняется посредством начитанности и пополнения своего словарного запаса.

И крайняя группа школьников, состоящая из четырех человек, которые показали высокий уровень техники чтения. Дети с таким уровнем чтения прекрасно ориентируются по любому уровню сложности текста. У них получается бегло читать текст и при этом соблюдать оборотные и

орфографические свойства текста. Содержание этого текста так же не вызывает труда у этих ребят, и они могут воспринимать любой уровень сложности. Таких детей необходимо развивать в гуманитарном направлении, так как у них есть лингвистические способности.

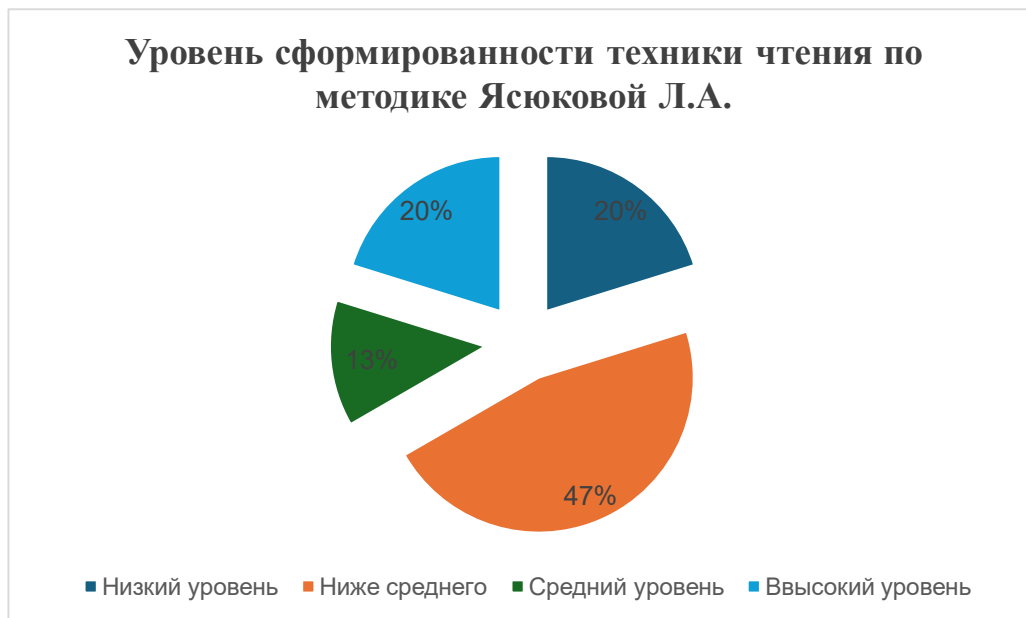


Рисунок 4 - Уровень сформированности техники чтения по методике Л. А. Ясюковой

3) «Методика выявления уровня восприятия литературного произведения М. П. Воюшиной».

В ходе урока, школьниками происходит чтение рассказа «Котёнок», под авторством Л. Н. Толстого и далее происходит обсуждение этого рассказа. В ходе обсуждения школьниками задаются вопросы по теме прочитанного. Например: «Кто главный герой рассказа?», «Кто является спасителем? Что мы можешь о нём рассказать?», «Как ты оцениваешь поступок мальчика?» и другие. В процессе анализа была использована таблица, в которой в вертикальном направлении ученики по списку, в горизонтальном направлении результаты проверки.

Уровни восприятия были оценены по следующим критериям:

– **Фрагментарный уровень (низкий).** У детей, находящихся на фрагментарном уровне, отсутствует целостное представление о произведении, они не могут установить связи между эпизодами.

– **Констатирующий уровень (ниже среднего).** Читатели, отличаются точной непосредственной эмоциональной реакцией, способны увидеть смену настроения, однако выразить свои ощущения им еще трудно;

– **Уровень «героя» (средний уровень).** Читатели, находящиеся на уровне

«героя», отличаются точной эмоциональной реакцией, способностью видеть и передавать в слове динамику эмоций.

– **Уровень «идеи» (высокий уровень восприятия литературного произведения).** Читатели, относящиеся к данной группе, способны эмоционально отреагировать не только на событийную сторону произведения, но и на художественную форму [10].

Благодаря методике диагностики М. П. Воюшиной, у нас есть четкая картина уровня восприятия прочитанного текста у обучающихся. С результатами по данному исследованию можно ознакомиться в Приложении 2



Рисунок 5 - Уровень восприятия литературного текста по методике
М. П. Воюшиной

20 % имеют уровень ниже среднего. Дети понимают смысл прочитанного, но затрудняются выразить свои ощущения: ограничиваются

«сухими» ответами типа «да», «нет», «хорошо» и т. д. Воображение развито слабо: они не могут описать образ персонажей цельным предложением, ограничиваясь отдельными деталями. Дети понимают последовательность произведения, но не видят взаимосвязи. Они могут легко пересказать, не перечитывая текста, но авторская позиция остается не раскрытой [10].

47 % обучающихся имеют средний уровень. Эта группа детей способна увидеть и передать смысл прочитанного, реакции и эмоции, свойственные героям. Они могут соотносить изменения своих чувств к конкретным событиям, описанным в литературном произведении. У таких детей развита фантазия: они могут дать оценку герою и сказать, почему так или иначе поступил персонаж, выразить своё отношение к нему.

20 % - высокий уровень. Дети с удовольствием размышляют о прочитанном, им свойственно развитое воображение. Они могут без проблем высказать свою точку зрения как с авторской позиции, так и с личной.

Перечисленные методики были подобраны с учётом особенностей данного класса, чтобы решить все поставленные в исследовании задачи. В процессе подбора методик мной были учтены и особенности возраста и психологического развития класса.

Поэтому теоретическая часть данного исследования полностью отвечает нормам и способствует решению поставленных в исследовании задач и целей.

Проведенные исследования показывают нам наглядным путем, проблемы, над которыми нужно работать. Если ребенок не понимает текст или читает плохо – это не значит, что он плохой или глупый, это значит, что с ним необходимо заниматься. В этом как раз и помогают игровые технологии.

Конечно, развивать любовь к чтению необходимо у детей с рождения.

Еще в маленьком возрасте нужно приучать любовь к сказкам или стихам.

Так чтение подобной литературы способствует развитию читательского интереса. Чтение сказок так же необходимо и в младших классах, так как они вызывают познавательных интерес, и лучше всего способствует овладению читательской техникой.

Формирующий эксперимент:

Целью формирующего эксперимента является развитие навыков чтения у учащихся начальных классов в первом классе с помощью игровой технологии, используемой на уроке литературного чтения.

Как мы уже выше говорили, сказки способствуют развитию познавательного интереса к чтению и способствуют улучшению самой техники чтения. Именно поэтому свой эксперимент я буду строить на основе сказок. А именно игры, построенной на их основе.

Чтобы эксперимент был более эффективен, за основу его были взяты особенности работы с детьми посредством игровых технологий, а также:

- обеспечение развивающего характера игр;
- максимальное выявление и использование резерва развития школьников;
- использование различных видов работы - продуктивная и игровая деятельность, позволяющих ненавязчивым, опосредованным образом осуществить работу в интересной и увлекательной форме [15].

Эксперимент основывался на прочтении русских народных сказок, дальнейшего их анализа и игр, составленных на их основе [29].

Ход работы:

Перед началом чтения сказок, ребята познакомились с известными иллюстрациями к сказкам. Ребята посмотрели такие полотна как «Ковер-самолет», «Алёнушка», «Иван Царевич на сером волке» Виктора Васнецова.

Во время показа иллюстраций ребятам были заданы различные вопросы по теме картин, благодаря которым они пытались анализировать и отвечать на них.

В каждой картине мы попытались найти то, что передаст настроение этого момента, запечатленного на полотне. Благодаря такому анализу дети учатся погружаться в обстановку и сопереживать вместе с героем сказки.

Следующим этапом шло чтение сказок и дальнейший анализ. Анализ помог решить следующие задачи:

- определить главную мысль произведения;
- выделить сюжет и его последовательность;
- определить персонажей и дать оценку их поступков [36].

Анализ играет очень важную роль в процессе обучения чтению, ведь важно не только, чтобы ученик умел читать, но, и чтобы он понимал, о чем идет речь. Поэтому одним из типов анализа являлся наглядный, так как проще понять суть прочитанного путем визуализации, наглядности. Понять основные задачи текста, что хотел автор донести и показать. С помощью наглядного метода ученики лучше воспринимают сюжет.

В процессе чтения у ребят были вопросы, относительно слов, которые устарели и сейчас им не понятны, поэтому во время анализа сказки, мы разобрали все слова, проиллюстрировали их, распределили по типу, виду и принадлежности. Составляли цепочки на своём опыте, например «брат мамы, для папы - шурин, а папа – это зять для бабушки и прочее». Разобрали с ребятами основные историзмы и так же применили их на свой опыт и тип использования, например слова горница, амбар – это помещения, мачеха, кум, зять - родственные связи и так далее.

Были задействованы следующие виды моделей:

- предметная, представляющая собой различные картинки, иллюстрации, детские рисунки, которые отражали сюжет;

- схематичная (пиктограмма), сюжет представляется в виде условных (схематических) обозначений. Например, когда ребята составляли модель к сказке «Три медведя» Л. Н. Толстого мы раздавали треугольники разного размера и предлагали построить схематичную модель сказки: большой – средний – маленький (папа медведь, мама медведь и медвежонок).

Для лучшего усвоения и закрепления материала в конце были проведены игры по мотивам прочитанных сказок. Игры были направлены на развитие техники чтения, её совершенствование и на восприятие текста.

Игровые технологии задействовали несколько видов сказок различных направлений: сказки о животных и птицах («Теремок», «Волк и семеро козлят», «Серая шейка» и другие); бытовые сказки («Каша из топора»,

«Сказка о Попе и работнике его Балде», «Горшочек каши» и другие); приключенческие сказки («Бременские музыканты», «Мальчик с пальчик»,

«Буратино» и другие); волшебные сказки («Гуси-Лебеди», «По щучьему велению», «Золушка» и другие) [25].

Игра «Остров Буян»

Тема урока: «Сказки А. С. Пушкина».

Детям предлагаются следующее задание: выбрать из таблицы значения и соотнести их с устойчивыми оборотами. Например, для значения «очень далеко» выбирают из второй колонки «за тридевять земель», «немедленно явиться, быть на месте» - «встань передо мной, как лист перед травой» [28].

Игра «Василиса»

Предлагаем детям в предложениях устойчивые сочетания (фразеологизмы). Выписать их. Василиса подошла к старухе, отдала ей низкий поклон. Поужинай да спать ложись. Утро вечера мудренее! Я не люблю, чтоб у меня сор из избы выносили. Шила она не покладая рук, и скоро дюжина сорочек была готова. А мачехины дочери, несмотря на то что всегда сидели сложа руки, худели и дурнели от злости [15].

Игра «На крыльце»

Тема урока: «Рассказы К. Д. Ушинского, Л. Н. Толстого».

Слово красный в древнерусском языке имело значение «красный, красивый, нарядный, парадный, ласковый, добрый». Какое из этих значений оно имеет в следующих предложениях? Вдруг прилетают двенадцать голубиц; ударились о сыру землю и обернулись красными девицами. Стоит тот дуб, вершиной в облака упирается, ветками красное солнце закрыл. Пустил стрелу средний брат - полетела стрела к богатому купцу во двор и упала у красного крыльца [1].

Игра «Волк и заяц»

Тема урока: В. Д. Берестов «Воробушки», Р. С. Сеф «Чудо».

Игра, связанная с догонялками, которая очень понравилась детям. Первый ребенок начинает читать и как только он доходит до определенной строчки, включается второй и пытается догнать его, но при этом понятно и ясно прочитать текст.

Игра «Мы верим и не верим»

Учитель читает предложение, сделав ошибку в каком-либо слове. Дети должны найти это предложение, прочитать и сказать: «Мы верим» или «Мы не верим».

Тема урока: С. В. Михалков «Трезор», Р. С. Сеф «Кто любит собак».

По команде «Бросок» все дети начинают читать вполголоса текст. По команде «засечки» - останавливаются и карандашом отмечают последнее прочитанное ими слово. Этот же текст таким же образом читают еще раз (но не более трех раз). При повторном чтении дети убеждаются, что прочитали больший объем - «засечка» поставлена уже дальше. Это доказывает им необходимость многократного чтения текста, ведь с каждым разом результаты улучшаются [1].

Игра «Найди ошибку»

Учитель читает стихотворение, допуская ошибки. Ученики внимательно слушают и исправляют.

Игра «Снежинка»

Учитель идет по классу, кладет определенному ученику снежинку, вырезанную из бумаги, или цветок (в зависимости от времени года). Кому упала на парту снежинка, тот читает стихотворение.

Игра «Не прерывай цепочку»

Дети один за другим читают по одному предложению (можно по одному слову, строфе) текст. Все должны следить, чтобы цепочка не прервалась.

Игра «Котик и Мышка»

Данная игра проводилась на протяжении всего эксперимента. Она развивает технику быстрого чтения. Первой начинает читать «Мышка». Когда она прочтет несколько слов или 1 предложение, начинает читать

«Котик». Он пытается догнать «Мышку». Игра прекращается, когда оба ученики читают одно и то же [15].

Игра «Лото»

Дети делятся на 3 команды. Каждая команда получает одинаковые карты. Первая группа карточек содержит фамилии авторов, вторая группа карточек - названия произведений, третья - фрагменты из произведений. Задача: выбрать из общего количества карточек, касающиеся одного автора. Побеждает команда, которая быстрее и правильнее выполнит задание [1].

По результатам исследования уровня восприятия литературного произведения и техники чтения младших школьников, можно сделать вывод о том, что они достаточно низкие.

2.2. Рекомендации по применению методики использования игровых технологий на уроках в «Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 9»

Методические рекомендации для учителей начальной школы по применению игровых технологий на основе современных педагогических подходов:

1. Использование ролевых игр:

- Создавайте сценарии, основанные на учебной программе, где учащиеся могут взять на себя различные роли (например, исторические личности, профессии или персонажи книг).

- Обсуждайте с детьми их роли и задачи перед началом игры, чтобы развить навыки критического мышления и понимания контекста.

2. Геймификация учебного процесса:

- Внедряйте элементы геймификации, такие как баллы, уровни и награды за достижения, чтобы мотивировать учащихся. Например, создавайте «учебные турниры» по математике или чтению.

- Используйте цифровые платформы, которые предлагают игровые задания и тесты, чтобы разнообразить процесс обучения.

3. Симуляции и настольные игры:

- Применяйте настольные игры и симуляции, которые развивают логическое мышление и стратегическое планирование. Например, игры на развитие финансовой грамотности или экологии.

- Подбирайте игры, соответствующие возрастным особенностям и интересам учащихся.

4. Проектная деятельность с игровыми элементами:

- Включайте игровые технологии в проектные задания, где дети могут работать в группах, создавая свои «игры» или проекты на заданную тему.

- Позвольте учащимся разрабатывать правила и условия игры, что поможет развивать их креативность и лидерские качества.

5. Интеграция технологий и мультимедиа:

- Используйте образовательные приложения и программы, которые предлагают интерактивные игры и задания. Это может быть полезно для обучения языкам, математике и другим предметам.

- Применяйте видео и анимации для создания игровых сценариев, которые помогут визуализировать учебный материал и сделать его более увлекательным.

6. Обсуждение и рефлексия:

- После завершения игровых заданий проводите обсуждения, чтобы учащиеся могли поделиться своими впечатлениями и выводами.

- Поощряйте рефлексия, задавая вопросы о том, что они узнали, какие трудности испытывали и как можно улучшить процесс игры в будущем.

Эти рекомендации помогут учителям начальной школы эффективно интегрировать игровые технологии в учебный процесс, способствуя развитию интереса и активности учащихся, а также улучшению их образовательных результатов.

2.2. Рекомендации по применению методики использования игровых технологий на уроках в «Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 9»

Методические рекомендации для учителей начальной школы по применению игровых технологий на основе современных педагогических подходов:

7. Использование ролевых игр:

- Создавайте сценарии, основанные на учебной программе, где учащиеся могут взять на себя различные роли (например, исторические личности, профессии или персонажи книг).

- Обсуждайте с детьми их роли и задачи перед началом игры, чтобы развить навыки критического мышления и понимания контекста.

8. Геймификация учебного процесса:

- Внедряйте элементы геймификации, такие как баллы, уровни и награды за достижения, чтобы мотивировать учащихся. Например, создавайте «учебные турниры» по математике или чтению.

- Используйте цифровые платформы, которые предлагают игровые задания и тесты, чтобы разнообразить процесс обучения.

9. Симуляции и настольные игры:

- Применяйте настольные игры и симуляции, которые развивают логическое мышление и стратегическое планирование. Например, игры на развитие финансовой грамотности или экологии.

- Подбирайте игры, соответствующие возрастным особенностям и интересам учащихся.

10. Проектная деятельность с игровыми элементами:

- Включайте игровые технологии в проектные задания, где дети могут работать в группах, создавая свои «игры» или проекты на заданную тему.

- Позвольте учащимся разрабатывать правила и условия игры, что поможет развивать их креативность и лидерские качества.

11. Интеграция технологий и мультимедиа:

- Используйте образовательные приложения и программы, которые предлагают интерактивные игры и задания. Это может быть полезно для обучения языкам, математике и другим предметам.

- Применяйте видео и анимации для создания игровых сценариев, которые помогут визуализировать учебный материал и сделать его более увлекательным.

12. Обсуждение и рефлексия:

- После завершения игровых заданий проводите обсуждения, чтобы учащиеся могли поделиться своими впечатлениями и выводами.

- Поощряйте рефлексия, задавая вопросы о том, что они узнали, какие трудности испытывали и как можно улучшить процесс игры в будущем.

Эти рекомендации помогут учителям начальной школы эффективно интегрировать игровые технологии в учебный процесс, способствуя развитию интереса и активности учащихся, а также улучшению их образовательных результатов.

2.3. Итоги опытно-экспериментальной работы по применению методики использования игровых технологий на уроках в «Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа № 9» Содержание использования игровых технологий на уроках

Наш эксперимент проводился с целью проверки и изучения эффективности нашего труда, способствующего развитию читательских способностей школьников первого класса с использованием игровых

технологий. Чтобы узнать степень эффективности, мы провели так называемое контрольное исследование по результатам нашей работы.

Для контрольного исследования снова было проведено анкетирование. Анкетирование (опросник) «Узнай свой читательский интерес» выявляет отношение ребёнка к чтению, к урокам литературного чтения, интереса к чтению.

При проведении повторного контрольного анкетирования результаты изменились не критично. 9 (60 %) учащихся показали 19 и более баллов «Настоящий специалист в книжном чтении первого разряда», 3 человека (20 %) показали 15- 18 баллов «Любитель книг», 2 (13 %) человек показали 6- 14 баллов «Средний читатель – не хуже всех», и 1 человек (7 %) – 0-5 баллов «Новичок». Результаты вынесены в диаграмму рисунок 6.



Рисунок 6 – Результаты анкетирования «Узнай свой читательский интерес» на контрольном этапе

В ходе проведения нашего контрольного исследования была использована методика Л. А. Ясюковой, с результатами можно ознакомиться в Приложении 3.

На основе этого исследования можно сделать вывод о том, что наша проведенная работа с группой, в которой использовались игровые технологии, положительно сказалась на уровне чтения.

Так как, 9 человек показали высокий уровень читательской техники после эксперимента, поведённого с целью проверки и изучения эффективности нашего труда, способствующего развитию читательских способностей школьников первого класса, с использованием игровых технологий, 3 человек показали средний уровень читательской техники. 13% группы – это 2 человек показали уровень читательской техники ниже среднего и только 7 % группы – это 1 человек остался на низком уровне читательской техники.



Рисунок 7 - Уровень сформированности техники чтения по методике Л. А. Ясюковой после проведения работы с детьми, направленной на развитие читательских умений посредством игровых технологий

Так же был проведен и контрольный тип исследования для определения уровня восприятия прочитанного текста у группы, который проводился с целью проверки и изучения эффективности нашего труда, способствующего развитию читательских способностей школьников первого класса с использованием игровых технологий.

В ходе этого исследования мы пользовались методикой М. П. Воюшиной. Ознакомиться с результатами можно в Приложении 4.

20 % группы, а именно 3 человека, после проведенного эксперимента, показали уровень усвоения прочитанного текста ниже среднего; 20 % группы, а именно 3 человек - показали средний уровень усвоения прочитанного текста; 60 % группы, а именно 9 человек - показали высокий уровень усвоения прочитанного текста.

А самое важное, что из всей группы, в которой был проведен повторный эксперимент, не было выявлено школьников с низким уровнем усвоения прочитанного текста.



Рисунок 8 - Уровень восприятия литературного произведения по методике М. П. Воюшиной после проведения работы с детьми, направленной на развитие читательских умений посредством игровых технологий

Поэтому, мы можем с уверенностью говорить о положительном исходе эксперимента, проведенного с целью проверки и изучения эффективности нашего труда, способствующего развитию читательских способностей школьников первого класса с использованием игровых технологий.

Благодаря систематическому использованию игровых технологий на уроках литературного чтения у учащихся развился познавательный интерес к этой теме.

На основе этого исследования можно сделать вывод о том, что наша проведенная работа с группой, в которой использовались игровые технологии, положительно сказалась на уровне восприятия и усвоения прочитанного материала.

Значение игры невозможно оценить только развлекательными возможностями. Ценность игры характеризуется тем, что, являясь развлечением, она способна обучить чадо многому.

Выводы по 2-й главе

Педагогические игры - достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Игры можно использовать на различных этапах урока: при опросе или проверке домашнего задания, при самостоятельном изучении нового материала, при закреплении его.

Использование компьютерных технологий в обучении позволяет дифференцировать учебную деятельность на уроках, активизирует познавательный интерес учащихся, развивает их творческие способности, стимулирует умственную деятельность. Со стороны учителя и родителей необходим контроль за содержанием игр и временем работы за компьютером.

Таким образом, в процессе экспериментальной работы можно сделать вывод, что особое внимание в обучении младших школьников чтению

должно уделяться чтению молча, «про себя» — чтению глазами, без внешних рече движений.

Практика показывает, что педагоги, предлагая такое чтение учащимся, не всегда учат детей правильно читать молча. Между тем, чтение вслух, которому долгое время уделялось в школе первостепенное значение, это значение постепенно утрачивает. И это не удивительно, ведь чтение вслух, как правило, обслуживает прежде всего слушающего, а не читающего. Оно способствует развитию у ребенка орфоэпической грамотности, формированию навыков восприятия и воспроизведения интонационного и ритмомелодического строя речи, обогащению словарного запаса, а значит, совершенствованию устной и письменной речи ребенка.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Изучая научную литературу по теме исследования, а так же поведение младших школьников можно подвести некоторые выводы.

Таким образом, выяснили, что игра является образцом поведения, помогает приспособиться ребенку в социуме. Все функции игры взаимосвязаны. Главная, объединяющая их цель – развлечение плюс развитие способностей, заложенных в личности.

В педагогике существует множество разнообразных классификаций игровых технологий. Классифицируют их по разным признакам: по характеру педагогических задач, по организационному характеру, по характеру деятельности учащихся и т. д.

Результаты анализа показали, что основная часть обучающихся имеет не сильно развитые читательские способности, а именно: у таких детей плохо развит уровень усвоения и понимания текста, который они

читают, а если этот текст еще и внушительных размеров, то у них начинается паника.

У младших школьников плохо развиты и навыки чтения им сложно читать текст, проговаривать его, ставить ударения, читать на скорость, а так же у детей отсутствует интерес к чтению. Группа, в которой проводился эксперимент, в основном проглатывали окончания, путали слова и не понимали смысла прочитанного. Пытались формировать предложения, в процессе чтения визуально, угадывая слова и окончания, а так же соединяя некоторые фразы. С легким текстом, в основном, справлялись все, но стоило дать на чтение большой по объему и содержанию текст, то с ним были большие трудности.

Прежде всего, мы провели опрос учащихся начальных классов, который выявил уровень интереса к общему чтению, следовательно, также выявил уровень интереса к курсам литературного чтения. Можно сделать вывод, что необходимо использовать игровые технологии для повышения интереса к курсу. Были использованы игровые технологии в учебной программе, чтобы помочь детям сформировать целенаправленное и глубокое понимание смысловой нагрузки текстов и сказок.

Был подобран ряд игр, основанных на сказках, чтобы повысить уровень познавательного интереса и тем самым поднять уровень чтения и усвоения материала.

Далее было проведено заключительное исследование.

После заключительного этапа исследования мы можем делать вывод, что после эксперимента наблюдалась положительная динамика, поэтому его можно считать успешным.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абдуллина Виктория Борисовна. Игровые образовательные технологии и их значение в процессе обучения младших школьников.
2. https://урок.рф/library/statya_igrovie_obrazovatelnie_tehnologii_i_ih_zna_205328.html
3. Баженова Н. П., Крохмаль Е. В. Продуктивная игра как механизм профессионального самоопределения учащейся молодежи //Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии: сб. ст. по матер. XXVI междунар. науч.-практ. конф. — Новосибирск: СибАК, 2023.
4. Бекиш М.А. Приемы, используемые на уроках и во внеурочной деятельности // Начальная школа. – 2021. – № 11. – С. 43–45.
5. Беломедведев Г. Игровые технологии на уроке // <https://newuroki.net/wp-content/uploads/2024/05/Igrovyie-tehnologii-na-uroke.pdf>
6. Войтенко Т. П. Игра как метод обучения и личностного развития: Метод. пос. для педагогов начальной и средней школы. – Калуга: Адель, 2024. – 361с.
7. Воспитание детей в игре: Пособие для воспитателя дет. сада / Сост. Бондаренко А. К., Матусик А. И. – 2-е изд., перераб, и доп. – М.: Просвещение, 2023. – С. 114
8. Выготский Л. С. Игра и её роль в психологии развития ребёнка //Вопросы психологии. – С2022. 105.
9. Гликман И. З. Теория и методика воспитания. – М.: Владос, 2003. – 168 с.
10. Грановская Р. М., Крижанская Ю. С. творчество и преодоление стереотипов. - СПб.: OMS, 2024. — 465 с.
11. Дрягунова В. А. Дидактические игры. – М.: Просвещение, 2021. – 78 с.

12. Ермолаева М. Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие / М. Г. Ермолаева. - 2-е изд., доп.- Спб.: СПБАППО, 2025. — С.3–25.
13. Журавлев А. П. Языковые игры на компьютере. - М., 1988.
14. Заенко С. Ф. Игра и учење. – М.: Владос, 2022. – 154 с.
15. Игра – обучение, тренинг, досуг /Под ред. Петрусинского В.В. – М.: Новая школа, 2023. – 16.
16. Карпова Е. В. Дидактические игры в начальный период обучения. Ярославль: “Академия развития”, 2022.
17. Кларин М. В. Педагогическая технология. – М.: Просвещение, 2024. – 186 с.
18. Колот Ю. Г. Дидактическая игра, как средство активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках математики// <http://festival.1september.ru/articles/513273/> © 2023—2025 Издательский дом «Первое сентября»
19. Колточихина Наталья Алексеевна Педагогические технологии. Виды игровых технологий. <https://infourok.ru/pedagogicheskie-tehnologii-vidi-igrovih-tehnologiy-576076.html>
20. Кукушин В.С. Современные педагогические технологии: Начальная школа. – изд. 2-е. – Ростов н/Д.: «Феникс», 2024. – 384 с.
21. Кэрролл Л. Логическая игра. - М., 2022.
22. Михайленко Т. М. Дидактические основы игровых технологий в обучении и воспитании младших школьников /Т. М. Михайленко. — Текст: непосредственный // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы X Междунар. науч. конф. (г. Самара, март 2017 г.). — Самара: ООО "Издательство АСГАРД", 2024. — С. 86–89. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/212/11984/>.
23. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий /Т. М. Михайленко. — Текст: непосредственный //Педагогика:

традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2022 г.). — Т. 1. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140–146. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/>

24. Михайленко Т. М. Педагогические особенности продуктивной (деловой) игры для младших школьников. Проблемы современного педагогического образования. Сер.: Педагогика и психология. — Научный журнал: — Ялта: РИО ГПА, 2025. — Вып.53. — Ч. 7. — 256с.

25. Нехай З. К. ФГОС. Проектно-исследовательская деятельность как основа формирования ключевых компетенций обучающихся. [Электронный ресурс] URL: <http://nsportal.ru/shkola/> (дата обращения 05.01.2022)

26. Педагогические игры. – М.: Изд. ООО «Красико – Принт», 2023. – 238 с.

27. Педагогические технологии / Под ред. Кукушкина В.С. – Ростов н/Д.: «Феникс», 2025. – С. 97.

28. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1923. – 269 с.

29. Пимонова Т. А. Игровые ситуации на уроках изобразительного искусства // Начальная школа. – 2022. – № 12. – С. 79–80.

30. Платов В. Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник.-М.: Профиздат, 2024. — 156 с.

31. Рожков М. И. Организация воспитательного процесса в школе. – М.: Владос, 2025. – 206 с.

32. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. - М.: Народное образование, 1923.

33. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1924. – 256 с.

34. Славницкая Л. А. Методика применения игровой технологий на занятии в дополнительном образовании

https://nsportal.ru/sites/default/files/2022/05/13/metodika_primeneniya_igrovo_y_tehnologiy_na_zanyatii_v_dopolnitelnom_obrazovanii.docx

35. Уварина Н. В. Развитие творческих способностей у младших школьников. Дис.: канд. пед. наук. - Челябинск, 1925. — 184 с.

36. Хруцкий Е. А. Организация проведения деловых игр: Учеб. Пособие для преподавателей сред. спец. учеб. заведений. — М.: Высш. шк., 2021.— 320 с.

37. Шапиева А. С., Магомедова П. К. Применение игровых технологий в процессе обучения// Евразийский Союз Ученых (ЕСУ) № 10 (19), 2025 | ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

38. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 2024. – С. 14.

39. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 2025.

Анкетирование «Узнай свой читательский интерес»

1. Я с удовольствием выполняю домашнее задания по литературному чтению
2. Мне нравится вслух рассуждать о причинах поступков героев книги.
3. Я согласен (на) с мнением: «Лучше один раз прочитать, чем 100 раз услышать»
4. Я люблю читать летом
5. Я могу читать в перерывах между уроками
6. Я легко могу подбирать слова, когда надо выразить мысли
7. У меня лучше получается думать, когда я читаю
8. Мне нравится играть со словами и текстами
9. Для меня важно, чтобы автор писал интересно
10. Мне важно ощутить (потрогать) книгу руками
11. Мне нравится читать в тишине
12. Мне нравится читать одной(му)
13. Читая, я всегда сравниваю то, что написано в книге, свои знания и собственной опыт
14. Описываемые в книге природные процессы и явления вызывают у меня интерес и любопытства
15. Я всегда задумываюсь - для чего я читаю
16. Прочитав книгу, я рассказываю о ней товарищу
17. Мне интересно читать только, что хочется самому
18. Прочитав книгу, я могу рассуждать о том, что такое хорошо, и что такое плохо
19. Читая, я думаю о будущем моей семьи
20. Я запоминаю прочитанное лучше, если обсуждаю книгу с мамой
21. Мне нравится читать в группе ребят
22. Я люблю читать

23. Мне нравится самому читать вслух

А теперь проверим твои результаты. За каждый «+» начисляем по одному баллу.

<p>0–5 «Новичок».</p> <p>В нашей разрядной системе специалистов по чтению тебе присваивается начальный 4 разряд</p>	<p>У тебя все впереди... как много книг тебе предстоит прочесть! Попробуй, и тебе, скорее всего, очень понравится. Ведь книги есть разные.</p>
<p>6–14 «Средний читатель - не хуже всех».</p> <p>Поэтому в нашей разрядной системе ты можешь с гордостью носить третий перспективный разряд</p>	<p>Да, читатель ты же не начинающих. Сразу видно, что тебе книги интересны. А вот что именно тебе интересно? Давай поговорим вместе. Ведь чтение поможет тебе добиться в жизни больших успехов. Главное на этом этапе - движение вперед - к новым вершинам чтения.</p>
<p>15–18 «Любитель книг».</p> <p>Теперь ты, по праву заслужил второй разряд среди своих сверстников</p>	<p>Без книги ты - как без рук: чувствуешь себя не в своей тарелке. Дерзай и становись профессионалом.</p>
<p>19 и более баллов «Настоящий специалист в книжном чтении первого разряда».</p>	<p>Ты не только свой человек в мире чтения, но и можешь даже консультировать друзей в их выборе новых книг.</p>

Уровень сформированности техники чтения по методике Л. А. Ясюковой

Учащиеся	Количество баллов	Уровень сформированности техники чтения
Миша Т.	10	Высокий
Костя Н.	5	Ниже среднего
Игорь К.	3	Низкий
Саша У.	5	Ниже среднего
Коля М.	5	Ниже среднего
Стас Р.	3	Низкий
Федя Б.	6	Ниже среднего
Катя М.	10	Высокий
Марат П.	5	Ниже среднего
Рая М.	8	Средний
Эдик Ж.	10	Высокий
Ян Г.	6	Ниже среднего
Рита Н.	7	Ниже среднего
Настя М.	8	Средний
Оля Г.	3	Низкий

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Уровень восприятия литературного текста (произведения) по методике
М. П. Воюшиной

Учащиеся	Уровень восприятия литературного текста
Миша Т.	Средний
Костя Н.	Средний
Игорь К.	Низкий
Саша У.	Низкий
Коля М.	Средний
Стас Р.	Ниже среднего
Федя Б.	Высокий
Катя М.	Высокий
Марат П.	Высокий
Рая М.	Средний
Эдик Ж.	Средний
Ян Г.	Средний
Рита Н.	Ниже среднего
Настя М.	Средний
Оля Г.	Ниже среднего

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Уровень сформированности техники чтения по методике Л. А. Ясюковой после проведения работы с детьми, направленной на развитие читательских умений посредством игровых технологий

Учащиеся	Количество баллов	Уровень сформированности техники чтения
Миша Т.	10	Высокий
Костя Н.	10	Высокий
Игорь К.	6	Ниже среднего
Саша У.	7	Средний
Коля М.	8	Средний
Стас Р.	4	Ниже среднего
Федя Б.	10	Высокий
Катя М.	10	Высокий
Марат П.	10	Высокий
Рая М.	10	Высокий
Эдик Ж.	10	Высокий
Ян Г.	8	Средний
Рита Н.	10	Высокий
Настя М.	10	Высокий
Оля Г.	4	Ниже среднего

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Уровень восприятия литературного произведения по методике

М.П. Воюшиной после проведения работы с детьми

Учащиеся	Уровень восприятия литературного текста
Миша Т.	Средний
Костя Н.	Высокий
Игорь К.	Низкий
Саша У.	Низкий
Коля М.	Высокий
Стас Р.	Ниже среднего
Федя Б.	Высокий
Катя М.	Высокий
Марат П.	Высокий
Рая М.	Высокий
Эдик Ж.	Средний
Ян Г.	Средний
Рита Н.	Ниже среднего
Настя М.	Высокий
Оля Г.	Ниже среднего