

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ,
ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ И ТВОРЧЕСКИХ РАБОТ ОБУЧАЮЩИХСЯ
«НАУКА, ТВОРЧЕСТВО, ДУХОВНОСТЬ»

Направление: педагогика

**Тема: «Разработка и внедрение комплекса игр «Веселись! Играй! Учись!»
для начальной школы»**

Соискатель: Бояршинова Мария Владимировна, студент

Научный руководитель: Хапаева Светлана Сергеевна, к.п.н., доцент

Место выполнения работы: ФГАОУ ВО «Государственный университет
просвещения»

Аннотация

Данная научно-исследовательская работа посвящена актуальной проблеме поиска эффективных методов организации досуговой и учебной деятельности младших школьников через игру. В работе рассматривается противоречие между наличием большого количества готовых игр и потребностью образовательной среды в обновляющемся инвентаре, способном стимулировать самостоятельную инициативу детей.

Целью исследования является разработка и внедрение комплекса игр «Веселись! Играй! Учись!» для самостоятельного использования учениками начальной школы. В теоретической части работы проанализированы понятия игры, игровых технологий и игропрактики, а также психолого-педагогические аспекты игровой деятельности. Практическая часть содержит подробное описание разработки комплекса игр, который включает в себя три компонента:

1. «Умный шкаф» — устройство, совмещающее магнитно-маркерную и меловую доски, а также развивающие игры (пазлы, пятнашки, в том числе с элементами языка Брайля). Шкаф оснащен таймером и подсветкой для привлечения внимания, корпус выполнен из фанеры и оргстекла.
2. «Кодировщик» — интеллектуальная игра с полем, карточками-заданиями и ламинированными фишками, позволяющая в игровой форме осваивать лексику английского языка и математические операции.
3. «Шаробол» — подвижная игра с поворотной конструкцией и сменными режимами (выбивание мячей и командное управление кареткой), развивающая коммуникативные навыки и координацию.

При изготовлении комплекса применены современные технологии: лазерная и 3D-печать, робототехника, покраска. Игры успешно апробированы на уроках математики, английского языка и во время перемен в начальной школе.

В ходе исследования проведен опрос учителей для выявления их отношения к игровым методам, а также организовано наблюдение за динамикой активности, эмоционального состояния и коммуникативных навыков учащихся в процессе использования разработанного комплекса.

Содержание

Введение	4
Глава I. Теоретическое обоснование роли игры в образовательном процессе.....	5
1.1. Понятие игры и ее особенности	5
1.2. Игровые технологии и игропрактика.....	5
1.3. Психологические, биологические и педагогические аспекты игровой деятельности	6
Глава II. Описание комплекса авторских игр для применения в начальной школе.....	7
2.1. Комплекс игр «Веселись! Играй! Учись!»	7
2.2. Разработка органайзера для хранения игр «Умный шкаф»	7
2.3. Разработка подвижной игры «Шарбол»	10
2.4. Разработка интеллектуальной игры «Кодировщик»	12
Глава III. Исследование эффективности применения разработанных игр.....	14
3.1. Исследование мнения учителей о возможностях применения игр на уроках	14
3.2. Исследование эффективности применения разработанных игр	16
Заключение	20
Литература	21

Введение

Актуальность: игра является одним из основных способов познания мира. Но можно ли применить игру в образовательном процессе? Как правильно ее использовать и какое влияние она оказывает на детей?

Проблема исследования: существует множество игр для применения в начальной школе, но постоянно существует потребность в разработке новых игр, с новым содержанием и инвентарем, который школьник мог бы самостоятельно инициативно использовать.

Цель: разработка и внедрение комплекса игр «Веселись! Играй! Учись!» для самостоятельного инициативного использования учениками начальной школы.

Задачи курсовой работы:

1. Изучить специальную литературу по теме: «Игры в образовательном процессе».
2. Рассмотреть понятие игры и ее особенности.
3. Разработать комплекс игр «Веселись! Играй! Учись!» для начальной школы»
4. Провести исследование эффективности комплекса игр «Веселись! Играй! Учись!» для начальной школы».

Объект исследования: учебно-воспитательный процесс в начальном общем образовании.

Предмет исследования: комплекс игр «Веселись! Играй! Учись!» для самостоятельного инициативного использования учениками начальной школы.

Гипотеза. Если будет создан качественный инвентарь, школьники будут инициативно использовать его в игровой деятельности, их активность повысится и коммуникативные навыки будут развиваться.

Методы исследования: Опрос, сбор данных, анализ.

Глава I. Теоретическое обоснование роли игры в образовательном процессе

1.1. Понятие игры и ее особенности

Согласно Усовой А. П. игра — это особая форма освоения действительности по ориентации в смыслах жизни, форма организации детской жизни, носящая самостоятельный и творческий характер, в ней ребенок делает первые шаги к самостоятельной жизни¹. Игра является неотъемлемой частью жизни людей. Благодаря ей, мы можем попробовать на себе разные роли, отработать определенные ситуации.

Можно выделить несколько этапов в процессе игры:

1. Выбор и распределение ролей.
2. Выполнение игровых действия для реализации этих ролей.
3. Игровое употребление предметов - замещение реальных предметов игровыми, условными.
4. Реальные отношения между играющими.

Центральный момент, объединяющий все игровые аспекты является роль. Сюжетом игры предстает воспроизводимая в ней область действительности. Содержание в игре – это то, что воспроизводится детьми как главный аспект деятельности и отношений между взрослыми в их трудовой и общественной жизни².

С. Л. Новосёлова выделяет три типа игр³:

1. Самостоятельные игры.
2. Игры, возникающие по инициативе взрослого (чаще всего учителя), который внедряет их с образовательной и воспитательной целями.
3. Игры, связанные с исторически сложившимися традициями, народные игры.

Очень важно отметить, что ключевой особенностью игры является ее двупланность. В первую очередь, играющий выполняет реальные действия, направленные на решение конкретных задачи. Во-вторых, игровая ситуация носит условный характер, что позволяет отвлечься от реальных событий, сопровождаемых несением ответственности.

Однако игровая деятельность имеет свои недостатки. Игра снимает ответственность с ребёнка, в этом её основное отличие от обучения, игровая ситуация – мнимая. Иногда после организации игры на уроке, сложно вновь вернуться к учебной деятельности с её серьезными целями, задачами и ответственностью за результат.

1.2. Игровые технологии и игропрактика

Современные исследователи разделяют применение игры в учебном процессе и игропрактику⁴.

¹ Усова, А. П. Роль игры в педагогическом процессе детского сада / А. П. Усова // Дошкольное воспитание. – 2018. – № 8. – С. 69-81. – EDN SMEOAH.

² Суркова, Н. А. Актуальные векторы профессионального развития педагогов дополнительного образования: импровизация в игротехнике / Н. А. Суркова // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. – 2021. – № 1(46). – С. 75-85. – EDN RYFETF.

³ Новосёлова, С.Л. О новой классификации детских игр. // Дошкольное воспитание. 1997. № 3. – С. 84-87.

⁴ Хапаева, С. С. Игропрактика как перспективное направление в подготовке будущего преподавателя / С. С. Хапаева // Современное технологическое образование: проблемы и решения : Сборник научных статей IV Международной научно-практической интернет-конференции, Москва, 17 февраля 2021 года / Отв. редактор С.С. Хапаева. – Москва: Общество с ограниченной ответственностью "ОнтоПринт", 2021. – С. 39-43. – EDN VBBNWQ

Игровые технологии – это совокупность методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В условиях организации игры учитель проводит различные игры для детей, а те в свою очередь являются непосредственными участниками этих игр. Игры помогают упростить образовательный процесс, преподнести материал в более простой форме⁵.

Игропрактика – педагогическая технология, позволяющая вовлечь ребенка в процесс создания игры.

Принцип игропрактики заключается в том, что учитель вместе с детьми разрабатывает игры. Ключевым отличием такого подхода является превращение школьников в активных создателей игры, у детей развивается фантазия, креативное мышление. Однако, что самое важное, дети более глубоко погружаются в тему, у них появляется возможность взглянуть на всё с другой стороны. Дети учатся структурировать информацию, анализировать ее.

1.3. Психологические, биологические и педагогические аспекты игровой деятельности

Психологическая основа игры состоит в том, что в душе у ребенка всегда много различных чувств и через игру у него появляется возможность их свободного выражения. В процессе игры дети искренне смеются, а иногда плачут. В них проявляется естественная эмоциональная сущность, которая ищет выражения как в физической, так и в психической сфере. Игра способствует развитию психические функции, а именно умение направлять внимание на эмоции и чувства себя и окружающих, а также умение управлять этими эмоциями.

Говоря про биологический аспект игры, важно упомянуть, что двигательная активность является очень важной человеческой потребностью. Не зря существуют выражение «движение-жизнь». Мало подвижные дети вялы, пассивны и быстро устают. Они стараются избегать задач, требующих от них больших усилий. Очень часто такие дети постоянно нуждаются в помощи родителей. Для поднятия их активности как раз применяются игры, которые позволяют через игровой процесс заинтересовать ребёнка в выполнении определённых задач и привлечь его к двигательной активности.

Педагогический аспект игровой деятельности заключается в том, что для педагога игра — это средство воспитания, в котором учитель в качестве инструмента формирования личности воспитанника использует его свободную игровую деятельность, направляя ее на развитие положительных качеств личности, развитие мышления⁶, воображение, памяти, речи, всех сфер личности ребёнка. Игры способствуют взаимодействию учеников, развитию у них коммуникативных умений и навыков⁷.

⁵ Копылова, В. Б. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе / В. Б. Копылова // Проблемы и перспективы развития образования : Материалы VIII Международной научной конференции, Краснодар, 20–23 февраля 2016 года. – Краснодар: Новация, 2016. – С. 156-158. – EDN VMRGFD.

⁶ Джанаева, Р. З. Развитие креативности младших школьников средствами игровых технологий в образовательном процессе / Р. З. Джанаева, И. Ю. Соколова // Инновационная наука. – 2015. – Т. 2, № 5(5). – С. 201-203. – EDN TTXUVR.

⁷ 2. Галимова, А. И. Современные способы организации игрового взаимодействия у школьников / А. И. Галимова // Начало в науке : Сборник материалов VII Международной научно-практической конференции школьников, студентов, магистрантов и аспирантов, Уфа, 26 ноября 2020 года / Отв. редактор К.Е. Гришин. – Уфа: Башкирский государственный университет, 2020. – С. 8-9. – EDN CTZNHP.

Глава II. Описание комплекса авторских игр для применения в начальной школе

2.1. Комплекс игр «Веселись! Играй! Учись!»

Говоря организацию игровой деятельности детей в учебном процессе, нельзя не сказать, что существует множество разнообразных игр, направленных на разные цели. Однако мне хотелось самой разработать комплекс игр, который позволит развивать отдельные качества ребенка. Поэтому я создала комплекс игр «Веселись! Играй! Учись!».

Комплекс состоит из нескольких игр, таких как:

– «Умный шкаф» - устройство, совмещающее в себе магнитно-маркерную, меловую доски, развивающие игры по типу пазлов, пятнашек и т. д. «Умный шкаф» оснащен таймером и подсветкой, что привлекает внимание детей. Корпус изделия выполнен из фанеры и оргстекла.

– Игра «Кодировщик», которая представляет собой поле с ячейками с индивидуальным обозначением, карточки с заданиями и фишки, для выполнения этих заданий. Фишки напечатаны на бумаге и заламинированы, что делает их легкими, удобными для организации игр с детьми.

– Игра «Шаробол», позволяющая развивать коммуникативные способности, а также просто отвлечься от умственной нагрузки. Благодаря поворотной конструкции одна игра включает в себя сразу несколько, такие как игра с кареткой и игра с мячами.

При выполнении комплекса игр применялись лазерные и 3D технологии, технологии покраски, робототехники и печати.

Комплекс игр применяется на уроках в начальной школе (математика, английский язык), а также на переменах.

2.2. Разработка органайзера для хранения игр «Умный шкаф»

Умный шкаф (см. рис.1) представляет своего рода органайзер для хранения различных игр, при этом он является и основой, для проведения этих игр. С лицевой стороны «умного шкафа» располагается магнитно-маркерная и меловая доска, дисплей для вывода задания и таймера, а также кнопка запуска игры. С оборотной стороны располагаются отсеки для хранения различных игр.



Рис.1. «Умный шкаф»

В «умный шкаф» включены различные игровые задания. Разберем отдельно каждое из них:

– *Магнитный пазл «Объявление»*

Цель: развить навык осознанного чтения.

Задание: расположить детали пазла в правильном порядке.

Методика: внимательно прочитайте текст, перевести его. Расставить фишки с картинками последовательно, в соответствии с содержанием текста. Фишки крепятся к тексту через соединение шип-паз. Задание необходимо выполнить за время, указанное на таймере (см. рис.2,3).

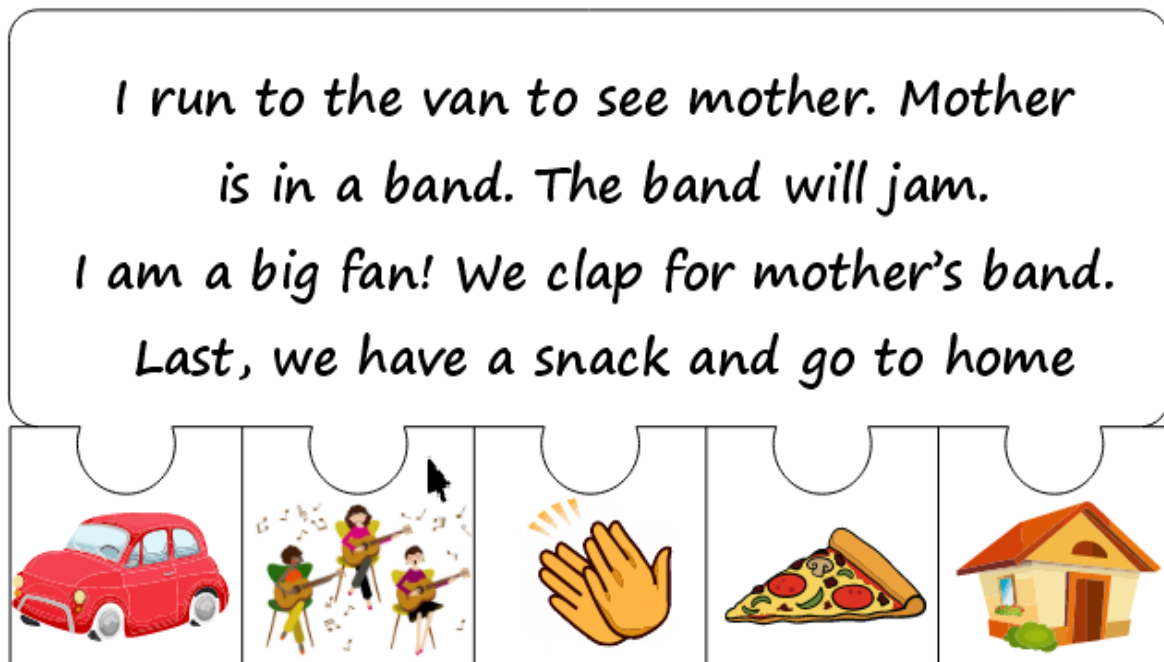


Рис.2. Карточка для игры на осознанное чтение.

– Пазл «Переменка»

Цель: отвлечь детей от умственной нагрузки и разнообразить перемены.

Задание: собрать пазл за определённое время.

Методика: каждый элемента пазла имеет шип и паз. Пазл собирается начиная с углов.

Чтобы соединить элементы друг с другом, необходимо к каждому пазу подобрать соответствующий шип.

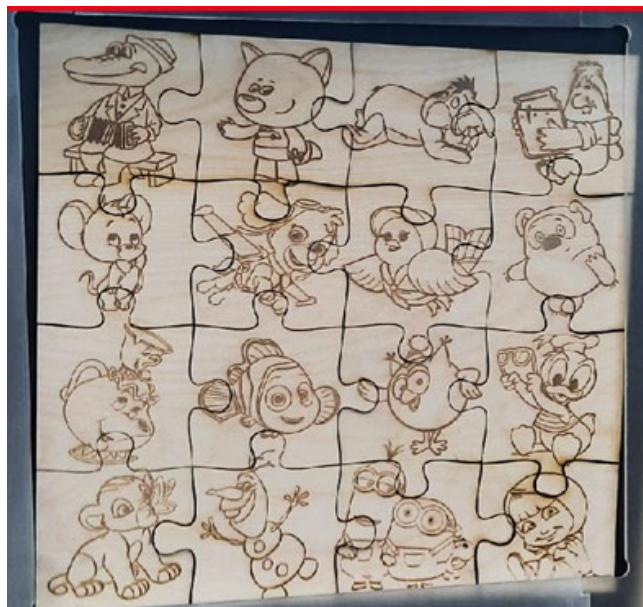


Рис.3. Карточка для игры на осознанное чтение.

– «Пятнашки» на языке Брайля

Цель: познакомиться с алфавитом Брайля

Задание: расположить фишки с буквами на двух языках по алфавиту.

Методика: все фишки размещаются на магнитной доске в случайном порядке. В процессе игры их нельзя переключать, можно лишь перемещать вверх, вниз, вправо, влево (как в игре пятнашки) (см. рис.4).

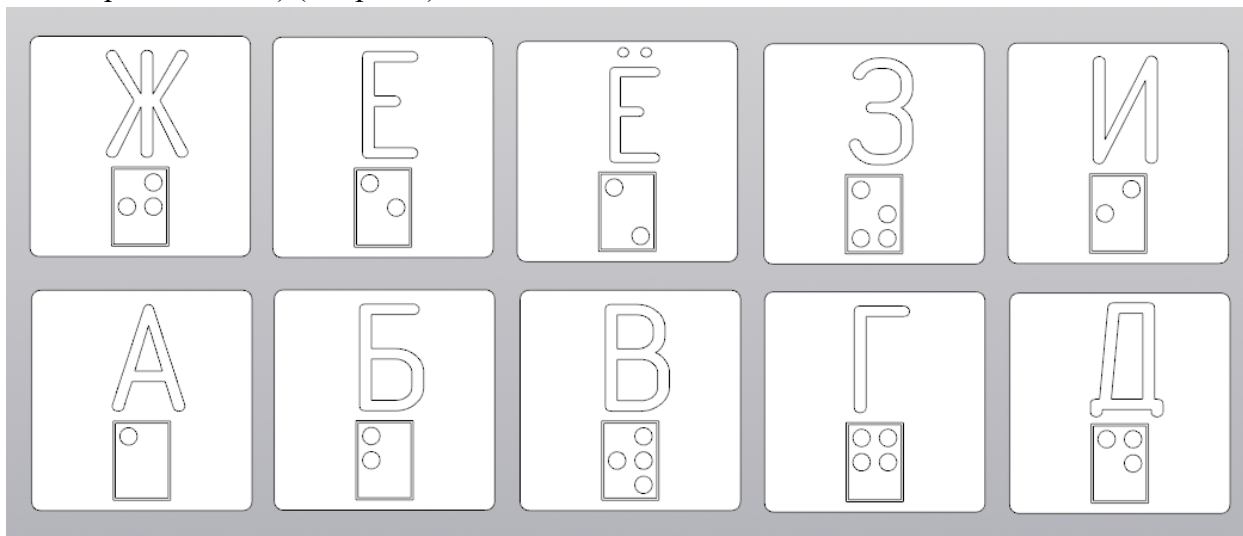


Рис.4. «Пятнашки» на языке Брайля.

– *Магнитный пазл «Умножение»*

Цель: актуализировать знания таблицы умножения

Задание: собрать линейный пазл по правилам математики за отведенное времени

Методика: элементы пазла соединяются между собой на шип-паз (см. рис.5). Первым устанавливается пазл с числовым описанием математической операции (например, 4×3), затем следует фишка, на которой данный пример представлен деталью лего. Последний элемент пазла-математическая операция, представленная сложением.

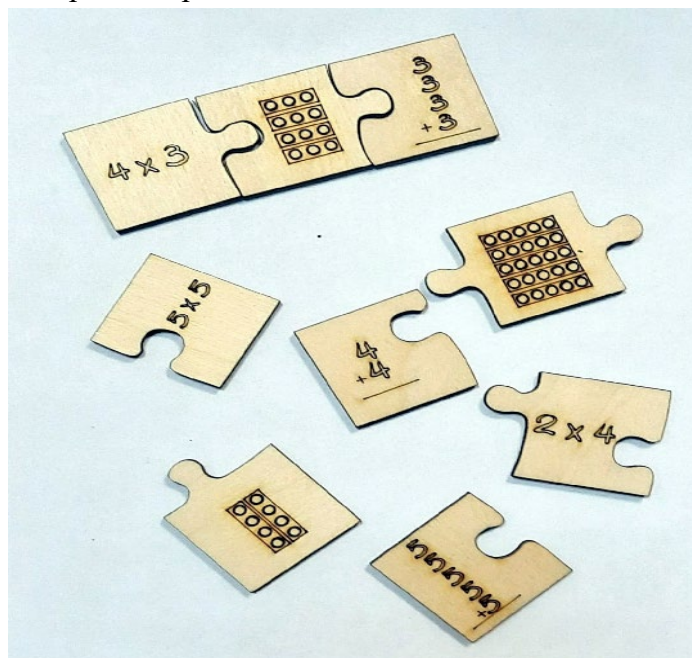


Рис.5. Магнитный пазл «Умножение».

2.3. Разработка подвижной игры «Шаробол»

«Шаробол» это игра, которая сочетает в себе подвижную игру и игру, основанную на общении друг с другом. Таким образом, играя в нее дети могут сменить

умственный вид деятельности, на физический коммуникативный. Для проведения игры была спроектирована и создана стойка с отверстиями различного диаметра (см. рис.6).

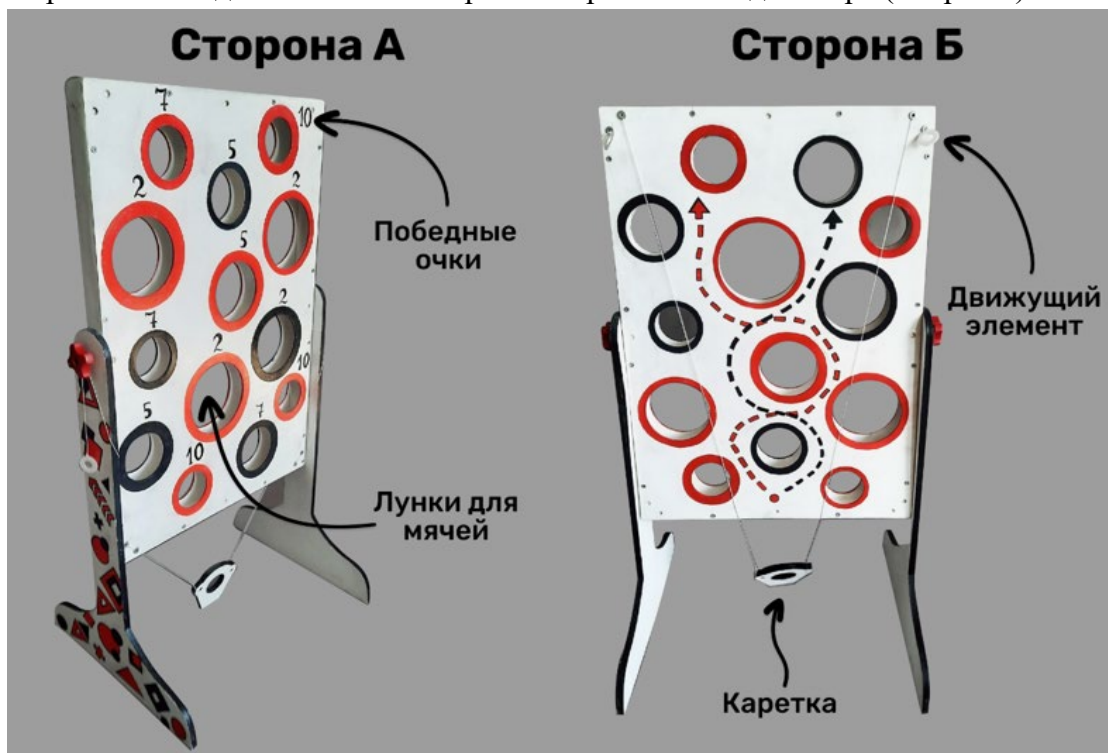


Рис.6. Стойка с отверстиями различного диаметра для игры «Шаробол».

Можно выделить два основных способа применения «Шаробол»:

а) *Выбей мяч.*

Игра делится на 3 этапа:

1) *Подготовительный.* Выбирается начальная позиция. На расстоянии 1,5 метра от нее ставится шаробол стороной с цифрами к начальной позиции. В отверстия расставляются мячи. Дети выстраиваются в колонну. Каждому ребенку выдается по 3 мяча.

2) *Игровой процесс.* Дети по очереди кидают 3 мяча. Если посредством броска был выбит мяч из лунки, в лист подсчета очков записывается цифра, указанная около отверстия.

3) *Подсчет очков.* Когда все дети выполнили свои броски подсчитывается итоговая сумма очко, который получил каждый ребенок. Это могут делать как сами дети, так и преподаватель.

Для создания соревновательного процесса детей можно разделить на две команды. Одна из команд должна выбить шарики в черных лунках, другая в красных.

б) *Верни шарик домой*

Игра делится на 2 этапа:

1) *Подготовительный.* Шаробол устанавливается стороной Б (с пунктирными линиями) к детям. В каретку для мяча кладется маленький шар. Два ребенка становятся около шаробола и берутся за концы движущих элементов.

2) *Игровой процесс.* Дети договариваются между собой в какую сторону необходимо двигать каретку, чтобы провести шар до конца. Если тянуть за концы движущих элементов, каретка начинает подниматься. Задача детей довести шар до самой верхней лунки, не уронив шар.

Если каждый из детей будет действовать по отдельности, то ничего не получится. Именно поэтому в этом варианте игры важно уметь договориться друг с другом.

В процессе игры дети могут сами придумывать новые правила и подстраивать игру под себя.

2.4. Разработка интеллектуальной игры «Кодировщик»

Игра «Кодировщик» включает в себя поле и карточки с заданиями (см. рис.7). Принцип игры похож на игру «морской бой». У детей на карточках есть координаты и указаны какого цвета должна быть ячейка по этим координатам. Дети закрывают ячейки специальными цветными фишками, при этом происходит расшифровка заданного изображения.

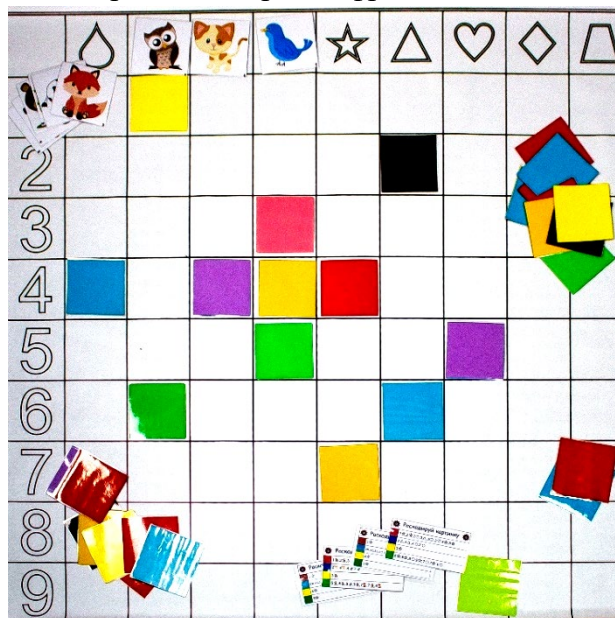


Рис.7. «Кодировщик»

На данный момент содержание и задания к этой игре разработаны для уроков английского языка и математики:

– Уроки английского языка (см. рис. 8)

Цель: повторение лексики по темам «Геометрические фигуры», «Цвета», «Животные» и «Цифры».

Задание: в соответствии с координатами, указанными на карточках – заданиях, выложить цветными фишками рисунок на поле.

Методика: детям раздается набор фишек и карточка-задание. Выбирается ведущий (в процессе игры он может меняться), который на английском языке озвучивает положение фишки и ее цвет. Например: «We put the red chip on star two». Остальные ребята должны положить эту фишку в соответствующее место.

В место верхнего ряда с фигурами можно расположить по порядку животных.

Раскодируй картинку	
2☆, 3☆, 3○, 3△, 4☆, 4△, 4○, 4○, 4♡	
5☆, 6△, 5○, 7☆, 5△, 6○, 7○, 7△	
6☆	
8☆, 8△, 8○, 8♡, 8○	

Рис.8. Карточка с заданием.

– Уроки математики (см. рис. 9):

Цель: повторить математические операции

Задание: решить все математические примеры и в результате получить изображение.

Методика: Верхний ряд выкладывается цифрами (вместо фигур). Дети должны решить пример в соответствии с правилами математики.

Первый аргумент (множимое) обозначает число по вертикали. Вторым аргумент (множитель) – число по горизонтали. Пересечение этих чисел будет той клеткой, в которую необходимо поставить фишку нужного цвета.

5 × =5 (желтый)	1 × =4 (зеленый)	2 × =8 (зеленый)
2 × =6 (зеленый)	6 × =12 (желтый)	6 × =18 (желтый)
2 × =10 (зеленый)	6 × =24 (желтый)	4 × =28 (желтый)
3 × =9 (зеленый)	4 × =32 (желтый)	3 × =6 (зеленый)
5 × =35 (желтый)	3 × =12 (зеленый)	7 × =21 (желтый)
3 × =18 (зеленый)	4 × =36 (желтый)	3 × =15 (зеленый)
5 × =40 (желтый)	4 × =8 (зеленый)	6 × =30 (желтый)
4 × =24 (зеленый)	6 × =36 (желтый)	4 × =12 (зеленый)
7 × =14 (желтый)	4 × =16 (зеленый)	3 × =27 (желтый)
4 × =20 (зеленый)	2 × =16 (желтый)	5 × =30 (зеленый)
7 × =42 (желтый)	5 × =10 (зеленый)	7 × =35 (желтый)
5 × =15 (зеленый)	3 × =21 (желтый)	5 × =20 (зеленый)
2 × =14 (желтый)	5 × =25 (зеленый)	3 × =24 (черный)

Рис.9. Карточка с математическими заданиями.

Глава III. Исследование эффективности применения разработанных игр

3.1. Исследование мнения учителей о возможностях применения игр на уроках

Для определения роли игры в образовательном процесс очень важно понимать, каким мнением по этому поводу обладают учителя. Для этого я провела анкетирование среди 20 учителей школы. Целью моего исследования стало выяснение отношения учителей к игровой деятельности.

Я создала анкету, которая включала в себя 7 вопрос. Результаты приведены в диаграммах.

Вопрос 1. Применяете ли вы игровые технологии на своих уроках?

На этот вопрос 100% ответили положительно: да, применяем

Вопрос 2. Как вы считаете, в каком процентном соотношении стоит применять игровые технологии на уроках? (см. рис.10).

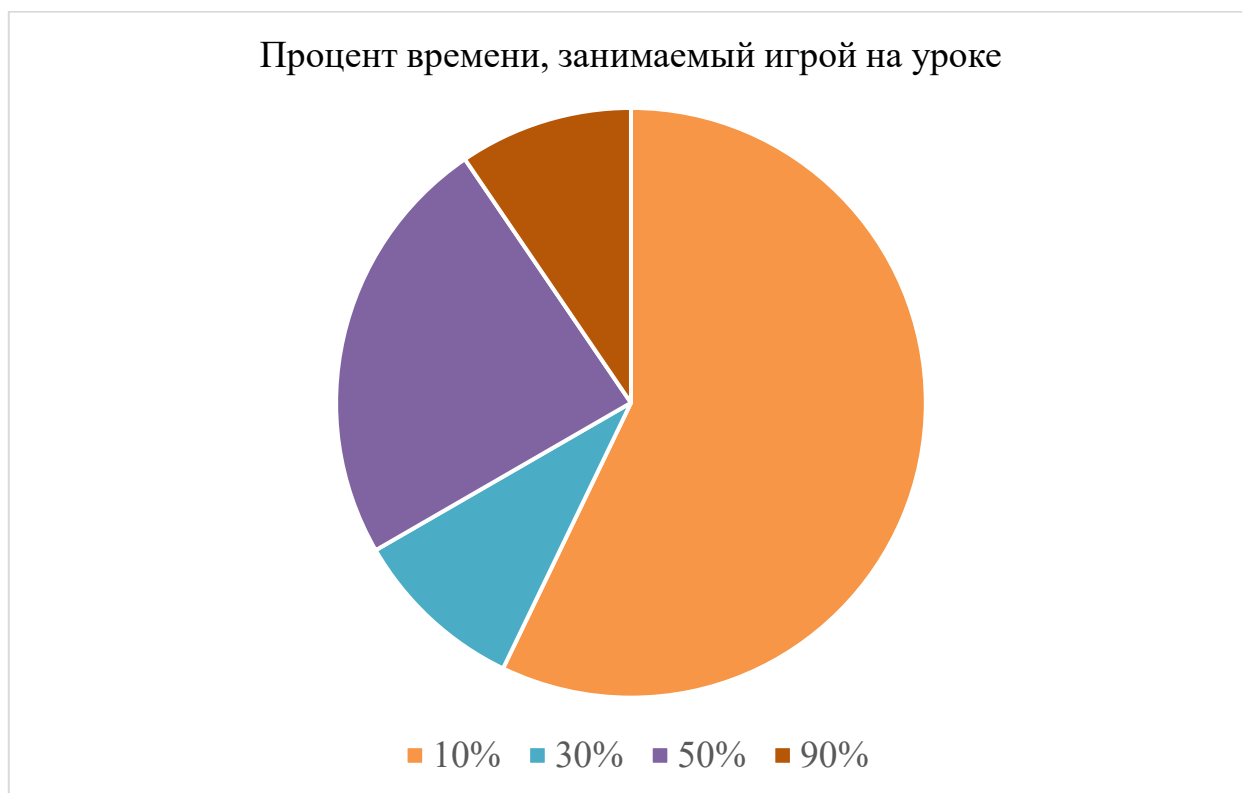


Рис.10. Процент времени, занимаемый игрой на уроке.

Вопрос 3. Как вы считаете, какие качества можно сформировать у детей во время игры?

В первую очередь большинство учителей указали такое качество, как умение работать в команде. Примерно треть опрошенных назвали внимание и креативное мышление. Также были такие ответы, как логика, память, лидерство, воображение.

Вопрос 4. Каковы основные преимущества игры, как средства обучения, по вашему мнению?

На это вопрос были даны следующие ответы: развитие познавательных процессов, активизации деятельности учащихся, тренировка памяти, стимулирование умственной деятельности, развитие интереса к предмету, усиление работоспособности на уроке, закрепление знаний, полученных на уроке, положительные эмоции.

Вопрос 5. Какие можно выделить недостатки игры, как средства обучения, по вашему мнению?

Многие учителя отмечали, что после проведения игр дети возбуждаются и не могут справиться со своими эмоциями, а из-за этого сложно вернуть концентрацию к изучению нового материала. Помимо этого учителя отвечали, что игры бывают сложны в организации, а современные дети не умеют играть. Также часть учителей указали, что не видят недостатков игры

Вопрос 6. В чем заключается разница между игропрактикой и игровыми технологиями?

К сожалению, на это вопрос никто из опрошенных не дал правильный ответ, а почти 50 % и вовсе ответили, что не видят разницы.

Вопрос 7. Как вы оцениваете эффективность применения игр в обучении по десятибалльной шкале? (см. рис.11).



Рис.11. Эффективность игр.

Из приведенных результатов можно сделать вывод, что многие учителя применяют на своих уроках игры и считают их достаточно эффективными. Опрошенные понимают, какие достоинства и недостатки есть у игровой деятельности. Это очень важно, так как при неправильном использовании игр, эффективность процесса обучения может снизиться.

3.2. Исследование эффективности применения разработанных игр

Я выяснила, что большинство учителей используют игры на своих уроках и разработала комплекс авторских игр, которые можно применять при проведении уроков и игровой деятельности детей на переменах. Однако для меня было важно понять, как игры, разработанные мной, влияют на детей и образовательный процесс. Для этого я создала карту наблюдений, приведенную ниже.

Я наблюдала за 11 детьми 8–9 лет, на уроках, в период применения разработанных мною игр. Результаты приведены в таблице 1.

Таблица 1. Влияние игр на детей.

ФИО	Активность				Эмоциональное состояние				Взаимодействие с другими детьми			
	t ₀	t ₁	t ₂	t ₃	t ₀	t ₁	t ₂	t ₃	t ₀	t ₁	t ₂	t ₃
Ребенок 1	1	3	3	4	2	3	4	5	2	2	3	5
Ребенок 2	1	3	3	4	2	2	3	3	1	3	3	5
Ребенок 3	3	4	4	3	4	3	5	5	1	5	5	5
Ребенок 4	2	3	4	5	4	4	5	5	1	3	4	5
Ребенок 5	3	5	5	4	4	4	5	5	2	5	5	4
Ребенок 6	1	2	3	4	1	3	4	5	1	1	3	5
Ребенок 7	3	5	5	4	3	3	5	5	3	4	5	4
Ребенок 8	2	2	3	5	2	2	4	5	1	3	3	5
Ребенок 9	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	4
Ребенок 10	1	2	2	4	2	1	3	5	1	3	4	4
Ребенок 11	2	3	4	4	2	1	4	5	2	3	4	4
Среднее значение	2	3	3	4	2	2	4	5	1	3	4	5

t₀ – показатели в начале игры;

t₁, t₂, t₃ – показатели через определенные временные промежутки от начала игры:

t₁ – 5 минут;

t₂ – 10 минут;

t₃ – 15 минут.

Данные проставляются в виде цифровых значений, где:

1 – очень плохо;

2 – плохо;

3 – средне;

4 – хорошо;

5 – отлично.

После сбора данных о каждом ребенке, находим средний показатель по всему классу. Для анализа данных построим графики, где на вертикальной шкале откладываются средние значения каждого показателя в разное время урока. На горизонтальной шкале – временные промежутки t₁, t₂, t₃. Когда графики построены, берем среднее значение показателя до начала

игры (время t_0) и среднее значение показателя в конце игры (время t_3). Вычитаем из второго значения первое. Получившийся результат оцениваем по следующим критериями:

- 1) от -1 до 1 – игра внесла незначительные изменения
- 2) от 2 до 5 – игра положительно сказалась на детях
- 3) от -5 до -2 – игра негативно повлияла на детей

1. Активность:

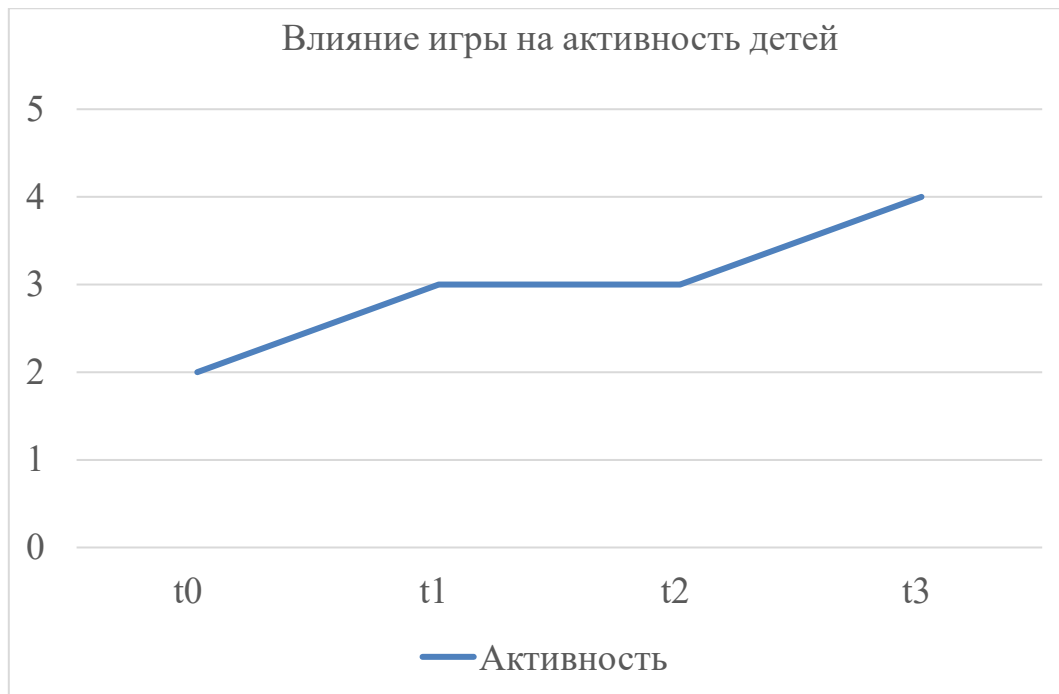


Рис.12. График изменения активности детей.

$4-2=2$. Следовательно можно сделать вывод, что игра оказала положительное влияние на активность детей.

2. Эмоциональное состояние:

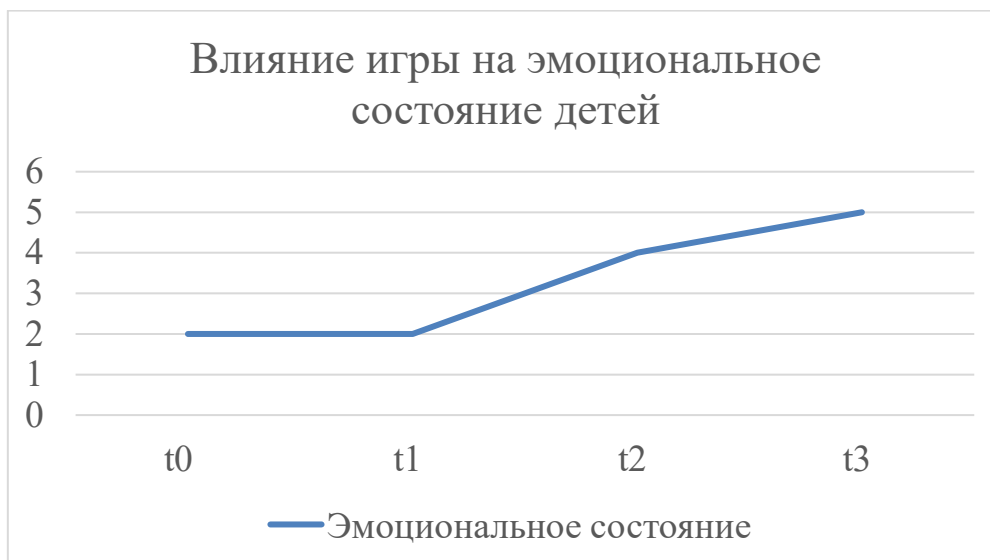


Рис.13. График изменения эмоционального состояния детей.

5-2=3. Игра повысила эмоциональное состояние детей, что говорит о положительном влиянии. Однако, эмоции детей в конце игрового процесса были настолько сильными, что продолжить образовательный процесс было трудно.

3. Взаимодействие с другими детьми:

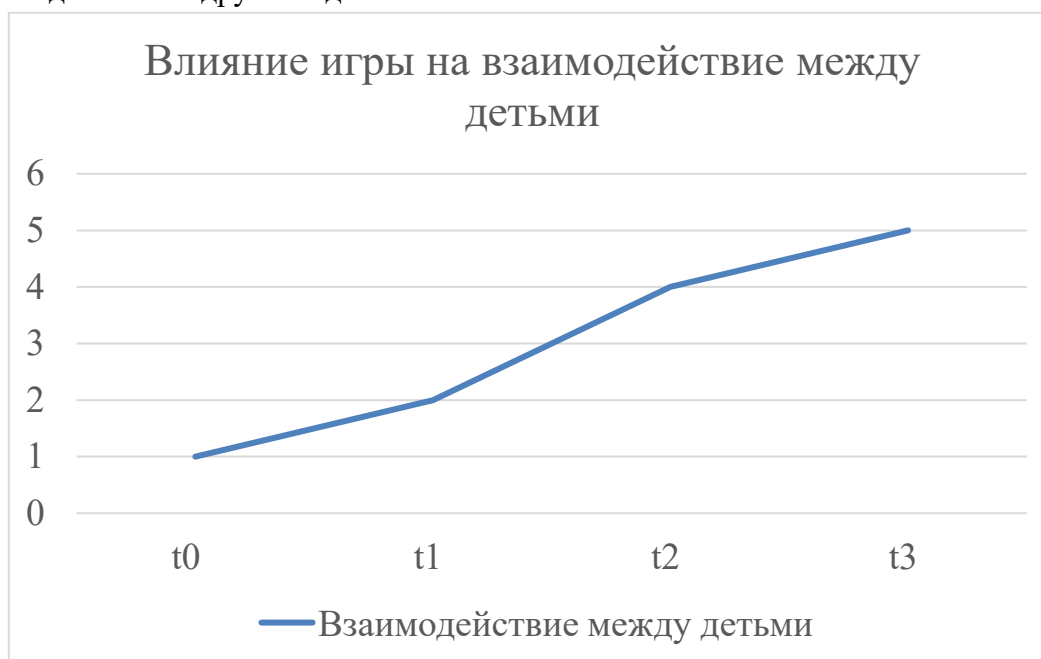


Рис.14. График изменения взаимодействий между детьми.

5-1=4. Игра значительно повысила взаимодействие между детьми, они стали больше общаться друг с другом. Возросла их коммуникабельность.

Заключение

Подводя итог, нужно сказать, что игра — это особая форма освоения действительности, носящая самостоятельный и творческий характер, в ней ребенок делает первые шаги к самостоятельной жизни.

Важно понимать, что игровая деятельность имеет свои достоинства и недостатки. Главное преимущество игры, как способа обучения заключается в простоте преподносимого материала. Однако недостатком является то, что для школьников ведущая деятельность — учебная, игра с одной стороны может активизировать детей, а с другой — уводить их в сторону от обучения.

Игровую деятельность в школе можно разделить на два вида:

Игровые дидактические технологии — это совокупность методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных игр.

Игропрактика - педагогическая технология, позволяющая сподвигнуть ребенка к созданию игры, что позволяет ему стать сценаристом собственной жизни.

В рамках курсовой работы я разработала комплекс игр, направленный на развитие различных качеств учащихся. В комплекс игр входят "Умный шкаф", " Шаробол", "Кодировщик". К каждой игре разработаны методические рекомендации по применению.

В своей работе я провела два исследования. Первое проводилось среди учителей, оно позволило мне выяснить отношение учителей к игровой деятельности, выявить потребности учителей в разработке новых игр. Большинство опрошенных применяют игры на своих уроках и остаются довольны результатом.

Второе исследование проходило в формате наблюдения за детьми начальной школы во время проведения игр. Я сумела выявить, как игра влияет на активность детей, их эмоциональное состояние и взаимодействие с другими детьми.

Цель и задачи курсовой работы были достигнуты.

Гипотеза, выдвинутая в работе, подтвердилась. Школьники инициативно использовали разработанный инвентарь, что повлияло на рост их активности, эмоциональной вовлеченности в учебный процесс.

На мой взгляд игра является неотъемлемой частью учебного процесса. Однако при использовании игр, важно знать и помнить достоинства и недостатки игр. Так же очень важно, что игра не должна занимать весь учебный процесс, она должна быть его малой частью. Тем самым игра будет дополнять процесс обучения и повышать его эффективность.

Литература

1. Бушуева, Е. А. Игропедагогика как модель учебного взаимодействия и способ развития креативного мышления / Е. А. Бушуева // Региональное образование XXI века: проблемы и перспективы. – 2018. – № 1. – С. 55-57. – EDN OXQIDK.
2. Галимова, А. И. Современные способы организации игрового взаимодействия у школьников / А. И. Галимова // Начало в науке : Сборник материалов VII Международной научно-практической конференции школьников, студентов, магистрантов и аспирантов, Уфа, 26 ноября 2020 года / Отв. редактор К.Е. Гришин. – Уфа: Башкирский государственный университет, 2020. – С. 8-9. – EDN CTZNHP.
3. Герлах, И. В. Игрофикация и педагогические профессии будущего / И. В. Герлах // Norwegian Journal of Development of the International Science. – 2020. – № 39-4. – С. 7-10. – EDN RHJNDC.
4. Джанаева, Р. З. Развитие креативности младших школьников средствами игровых технологий в образовательном процессе / Р. З. Джанаева, И. Ю. Соколова // Инновационная наука. – 2015. – Т. 2, № 5(5). – С. 201-203. – EDN TTXUVR.
5. Евтух, Е. В. Геймификация и игровое обучение: тренд или мода? / Е. В. Евтух, М. Г. Ермолаева // Цифровая трансформация школьного образования : Сборник научных трудов V Всероссийской научно-практической конференции XII Петербургского международного образовательного форума, Санкт-Петербург, 21 марта 2022 года. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургская академия постдипломного педагогического образования, 2022. – С. 118-127. – EDN QWHNKG.
6. Копылова, В. Б. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе / В. Б. Копылова // Проблемы и перспективы развития образования : Материалы VIII Международной научной конференции, Краснодар, 20–23 февраля 2016 года. – Краснодар: Новация, 2016. – С. 156-158. – EDN VMRGFD.
7. Кулыгина, Л. С. Игровая деятельность в образовательном процессе / Л. С. Кулыгина, Д. С. Шледовитц // ОБРАЗОВАНИЕ, ВОСПИТАНИЕ и ПЕДАГОГИКА: ТРАДИЦИИ, ОПЫТ, ИННОВАЦИИ : сборник статей II Всероссийской научно-практической конференции, Пенза, 30 апреля 2020 года. – Пенза: "Наука и Просвещение" (ИП Гуляев Г.Ю.), 2020. – С. 23-25. – EDN ODSLDR.
8. Лахтин, Д. А. Игропрактика в образовании / Д. А. Лахтин // Использование информационно-коммуникационных технологий в современной системе образования : Сборник научных статей и докладов, Владивосток, 30 марта – 01 2017 года / Дальневосточный федеральный университет. – Владивосток: Дальневосточный федеральный университет, 2017. – С. 75-77. – EDN ZMTLVV.
9. Мазунова, Л. К. Игра и игровые технологии как обязательный инструмент и содержание образования длиной в жизнь / Л. К. Мазунова, Е. Л. Кудрявцева, А. М. Пуляевская // Доклады Башкирского университета. – 2018. – Т. 3, № 1. – С. 152-156. – EDN YSPZFA.
10. Матюхина, Е. В. Игровая педагогика в контексте современных инновационных образовательных технологий / Е. В. Матюхина // Colloquium-Journal. – 2019. – № 18-4(42). – С. 62-65. – EDN HGVBQL.
11. Новосёлова, С.Л. О новой классификации детских игр. // Дошкольное воспитание. 1997. № 3. – С. 84-87.

12. Олешков, М. Ю. Современные образовательные технологии (методическое пособие) / М. Ю. Олешков // Специфика педагогического образования в регионах России. – 2012. – № 1. – С. 253-318. – EDN PJAWLR.
13. Петрова, П. А. Актуальность игровых технологий в образовательном процессе / П. А. Петрова // Общество - наука - инновации : сборник статей по итогам Всероссийской научно-практической конференции, Иркутск, 22 декабря 2019 года. Том Часть 2. – Иркутск: Общество с ограниченной ответственностью "Агентство международных исследований", 2019. – С. 49-51. – EDN EOPZYТ.
14. Пусенкова, Г. А. Геймификация как средство повышения мотивации обучающихся / Г. А. Пусенкова, И. Л. Шарейко // Актуальные проблемы гуманитарного образования : материалы VIII Международной научно-практической конференции, Минск, 22–23 октября 2021 года. – Минск: Белорусский государственный университет, 2021. – С. 378-382. – EDN IDWLEO.
15. Суркова, Н. А. Актуальные векторы профессионального развития педагогов дополнительного образования: импровизация в игротехнике / Н. А. Суркова // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. – 2021. – № 1(46). – С. 75-85. – EDN RYFETF.
16. Толстопятых, Л. Е. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе начального общего образования / Л. Е. Толстопятых, Л. И. Акинина, Т. А. Секишева // Современные тенденции в науке, технике, образовании : сборник научных трудов по материалам X Международной научно-практической конференции, Смоленск, 18 мая 2020 года. – Смоленск: Международный научно-информационный центр "Наукосфера", 2020. – С. 49-51. – EDN CVKPFL.
17. Туракулова, А. Р. Эффективность игровых технологий в образовательном процессе в дошкольном учреждении / А. Р. Туракулова, Л. Т. Холбутаева // Интернаука. – 2021. – № 21-2(197). – С. 37-39. – EDN JPZUSF.
18. Усова, А. П. Роль игры в педагогическом процессе детского сада / А. П. Усова // Дошкольное воспитание. – 2018. – № 8. – С. 69-81. – EDN SMEOAH.
19. Уткина, Н. А. Игры живого действия в практике профессионального образования / Н. А. Уткина // Профессиональное образование и рынок труда. – 2020. – № 2. – С. 133-136. – DOI 10.24411/2307-4264-2020-10237. – EDN QQOYBR.
20. Хапаева, С. С. Игропрактика как перспективное направление в подготовке будущего преподавателя / С. С. Хапаева // Современное технологическое образование: проблемы и решения : Сборник научных статей IV Международной научно-практической интернет-конференции, Москва, 17 февраля 2021 года / Отв. редактор С.С. Хапаева. – Москва: Общество с ограниченной ответственностью "ОнтоПринт", 2021. – С. 39-43. – EDN VBBNWQ.