

УДК 373.2.01848

# ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СИСТЕМЕ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

**ЯРЕЦКАЯ Анна Юрьевна,**преподаватель кафедры социальной работы, социологии и психолого-педагогических дисциплин,  
Воронежский институт социального образования

**АННОТАЦИЯ.** В статье рассматриваются взгляды отечественных и зарубежных мыслителей-педагогов на роль игры в развитии детей дошкольного возраста, а также особенности применения игровых технологий как средства познавательного, интеллектуального развития. Представлен опыт практического внедрения одной из форм игровых технологий в образовательный процесс ДОУ.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** игра, игровые технологии, дошкольное образование, познавательное развитие, интеллектуальное развитие, Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования.

**YARETSKAYA A.Y.,**Lecturer of the Department of Social Work, Sociology and Psycho-Pedagogical Disciplines,  
Voronezh Institute of Social Education

## FEATURES OF GAMING TECHNOLOGY APPLICATION IN THE SYSTEM OF PRESCHOOL EDUCATION

**ABSTRACT.** The article considers the views of Russian and foreign thinkers-educators on the role of game in the development of preschool children. The focus is given to the use of gaming technology as a means of cognitive and intellectual development of preschool children. The research presents practical implementation of one of the forms of game technologies in the educational process of preschool institutions.

**KEY WORDS:** game, gaming technology, preschool education, cognitive development, intellectual development, Federal State Educational Standard of Preschool Education.

Разработка и вступление в силу Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО) ставит вполне определенные задачи перед работниками дошкольных образовательных учреждений: «Реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка» [11].

Исходя из современных требований, большая роль в организации образовательного процесса дошкольников отводится таким формам, которые направлены на развитие творчества, инициативности, нестандартного мышления детей. Главная роль в реализации поставленных целей отводится игровым технологиям, применение которых в ДОУ способствует формированию познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности.

На протяжении длительного времени тема игры привлекала внимание отечественных и зарубежных мыслителей-педагогов, усматривающих в ее феномене мощный метод дидактического воздействия, средство социализации подрастающего поколения.

Так, например, уже в эпоху Просвещения трактаты Д.Э. Роттердамского, Я.А. Коменского, И.Г. Песталотци и других гуманистов Запады и Востока неизменно возвращали читателя к теме социализации: обучению и воспитанию ребенка посредством ролевого поведения – создание игровых ситуаций,

обеспечивающих разностороннее развитие просвещенной личности.

Немецкий педагог Ф.В.А. Фребель, теоретик дошкольного воспитания и организатор системы детских садов, понимал под игрой, «...содержащей источник всего благого, а именно: радости, свободы, удовлетворенности, внутреннего и внешнего отдыха, гармонии с миром», высшее проявление детской деятельности, «...чистейшее, духовнейшее произведение человека на этой ступени развития и ... в то же время образец и копию всей человеческой жизни...» [7, с. 418]. Именно игры, так называемые «дары» (шар, куб, цилиндр, подвижные игры), были положены ученым в основу его педагогической системы.

В духе развития философии американского прагматизма (конец XIX–XX века) толкование феномена игры было предложено известным американским педагогом Д. Дьюи, рассматривавшим последнюю в связи с перспективой дальнейшей трудовой деятельности, имея в виду стремление ребенка в игровом процессе к «...полноте проявления его зарождающихся сил, проявления, которое постоянно переводит его с одной плоскости на другую» [2, с. 190]. Кроме того, Д. Дьюи обратил внимание на регулятивную, контролируемую функцию игры, формируемую теми или иными игровыми правилами, присущими любой игре.

В отечественную дореволюционную педагогическую науку вклад в изучение теории игры внес, прежде всего, ее основоположник – великий русский ученый-педагог К.Д. Ушинский, отрицавший

в отличие от своих зарубежных (современных ему) коллег идею стихийности игровой деятельности и ее исключительно гедонической направленности. «Не следует ...видеть в телесных движениях дитяти одно удовлетворение телесным стремлениям, – отмечал он, – в этих движениях принимает участие душа и извлекает из них такую же пользу для своего развития» [10, с. 169].

Поэтому, как впоследствии отмечал П.Ф. Каптерев, ребенку не надо давать «... много игрушек, особенно сложных, дорогих, – такие игрушки развивают в детях пассивность. Игрушки должны содействовать проявлению деятельной стороны человеческого существа, творчества, самостоятельности, – словом, быть предметом игры, а не развлечения» [3, с. 246].

В 20–30-е годы прошлого столетия в духе марксистско-ленинской философии подошла к изучению игры Н.К. Крупская, педагог-теоретик, организатор советского образования. Исследователь констатировала абсолютную полезность игры как своего рода формы протрудовой деятельности и пропроизводственных отношений – мощного базиса социализации личности ребенка: развития ее физических и интеллектуальных способностей, формирования навыков межличностного общения и взаимодействия в коллективе. «Искусство и игры надо использовать для того, чтобы вооружить ребят, научить сообщать налаживать жизнь и работу» [4, с. 57], – подчеркивала она. Нетривиальным мыслится замечание Н.К. Крупской о развитии в игровом процессе чувства ответственности и способности самоконтроля.

Вопрос о связи игровой деятельности с трудовой поднимал в своих работах и А.С. Макаренко, известный советский педагог и писатель: «Игра для ребенка имеет то же значение, какое для взрослого имеют деятельность, работа, служба... Ребенок чувствует свою ответственность за достижение поставленной цели и за выполнение роли, которую ему поручает коллектив... Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Игра имеет важное значение в жизни человека, она является подготовкой к труду и должна постепенно заменяться трудом» [6, с. 79].

В 50-е и особенно 60-е годы XX в. научно-педагогический интерес к феномену игры значительно вырос (особенно на фоне новаций в сфере детской психологии). Так, ряд новых психологических наработок был использован в практической деятельности выдающимся советским педагогом-новатором В.А. Сухомлинским, который также обращал внимание на серьезность детской игровой деятельности. Посредством последней, отмечал он, для ребенка раскрываются «...мир, творческие способности... его... личности» [9, с. 93]. Игра, таким образом, представлялась ученым в качестве своего рода проводника, необходимого для полноценного умственного развития ребенка: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [9, с. 94].

Позиция советского и российского исследователя теории игры И.С. Кона сводилась к пониманию последней как универсального механизма самовыражения, самоорганизации и самообучения ребенка – формирования своего Я, своей «самости».

Широкое применение игры в педагогике в рамках дошкольных, школьных и внешкольных учреждений Г.К. Селевко (известный отечественный специалист в области педагогической науки) отмечал в качестве самостоятельных технологий для освоения учебного материала, элементов более обширной технологии или технологии внеклассной работы [8, с. 151].

На исходе ушедшего столетия заметный вклад в развитие теории игровых технологий внес известный педагог-новатор С.А. Шмаков, понимавший под игрой уже универсальное средство для обеспечения эффективности педагогического процесса. В контексте проводимой исследовательской деятельности им была обозначена «...сверхзадача – создать игровую образовательную систему, в которую войдут игроучебники, игровые дидактические аксессуары, игрокниги, популяризирующие школьные науки; дидактические игротеки (компьютерные учебные игры; настольные развивающие игры; программы игр по всем учебным предметам и др.)» [13, с. 65].

В настоящее время интерес к игровым технологиям еще более вырос и стал многоаспектным.

Примером игровых технологий, направленных на реализацию задач, поставленных в ФГОС ДО, может служить электронное приложение «Викторина», включающее две игры: «Литературно-художественная викторина» и «Художественная викторина», адаптированные к эксплуатации с помощью компьютерного планшета (смартфона) на платформе ОС «Android». Контент приложения представлен двумя компонентами: подборкой изображений полотен кисти известных отечественных художников прошлого и сопровождающей эту подборку пояснительной информацией, связь между которыми следует установить в процессе игры.

В рамках игры ставится цель содействия интеллектуальному развитию детей, прежде всего старшего дошкольного возраста, а также обозначен ряд детерминируемых этой целью ситуативных задач, которые ставят перед детьми воспитатели:

1. На предварительном этапе взрослый (заинтересованный в организации игры) демонстрирует интерфейс этой игры ребенку, разъясняет ее правила.

2. На подготовительном этапе задача взрослого – ознакомление ребенка с произведениями отечественной живописи и литературы посредством обращения ко всем доступным ему сторонним источникам информации, включая материалы игр «Литературно-художественное лото» и «Художественное лото» (5;12).

3. На собственно игровом этапе перед взрослым встают такие задачи, как:

- развитие наглядно-образного мышления ребенка через визуализацию всего игрового контента;
- развитие словесно-логического мышления ребенка путем сопоставления текстовой и звуковой информации с изображенной на экране компьютерного устройства информацией;
- развитие произвольной памяти ребенка посредством традиционного запоминания содержания обозначенных в предыдущем пункте операций;
- расширение кругозора и формирование эстетических чувств и представлений ребенка путем соприкосновения с отечественным изобразительным искусством и литературой.

4. На завершающем этапе игры задачами взрослого являются:

– обеспечение условий для эмоционально-эстетического удовлетворения ребенка игрой;

– мотивация ребенка через улучшение имеющихся результатов (в баллах), продолжать играть как непосредственно в «Литературно-художественную викторину» и «Художественную викторину», так и в их традиционные указанные выше печатные версии;

– стимулирование интереса ребенка к обсуждению процесса и итогов игры, следовательно и ее содержательной составляющей, с друзьями-пользователями, а также людьми, незнакомыми с таковой игрой.

Реализация перечисленных цели и задач должна осуществляться в соответствии со следующими принципами:

– учета игры как ведущего вида деятельности ребенка, включенности последнего в игровой процесс;

– работы, прежде всего, в зоне ближайшего развития ребенка;

– приобщения ребенка к ценностям мировой и отечественной культуры;

– учета индивидуальных и возрастных особенностей ребенка;

– постепенности, системности и преемственности в доведении дидактического материала до ребенка взрослым;

– совместности игровой деятельности ребенка со взрослым, другими детьми.

Исходя из указанного выше, сформулируем круг основных функций предлагаемой игровой технологии:

– формирование и развитие познавательных, интеллектуальных, творческих способностей ребенка, его мышления, внимания, памяти (в соответствии с возрастом и максимальным использованием возможностей сенситивных периодов развития);

– формирование у ребенка устойчивого когнитивного интереса;

– расширение кругозора ребенка;

– формирование у ребенка навыков самоконтроля и самооценки [1].

Особенностями игровой технологии в ее электронном варианте («Литературно-художественная викторина» и «Художественная викторина») представляются:

– возможность ребенка играть одному, что, во-первых, качественно дополняет печатную версию игры, рассчитанную, прежде всего, на двух и более участников, и во-вторых, обеспечивает более комфортное игровое пространство для детей (особенно интровертного типа);

– обеспечение более легкой включаемости ребенка в игровой процесс ввиду непосредственного использования в последнем компьютерной техники, представляющей особую притягательность для современных детей;

– наличие наибольшей гибкости и мобильности игры по времени (отсутствует необходимость завершать ее единомоментно, не выходя из приложения: окно с последним можно в любое время как свернуть, временно прерывая раунд, так и развернуть обратно, продолжив этот раунд) и месту (игровой процесс локализуется пространством компьютерного устройства).

В результате апробации настоящего приложения у испытуемых было зафиксировано увеличение объема фактологических знаний в области отечественной литературы и изобразительного искусства посредством развития наглядно-образного и словесно-логического видов мышления.

Таким образом, разработанное игровое электронное приложение представляет собой один из вариантов игровой технологии, направленной на познавательное, интеллектуальное развитие детей старшего дошкольного возраста. Приложение подтвердило свою эффективность в ходе работы с детьми.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Горвиц, Ю.М. Развивающие игровые программы для дошкольников [Текст] / Ю.М. Горвиц // Информатика и образование. – 1990. – № 4. – С. 100–106.
2. Дьюи, Д. Демократия и образование : пер. с англ. [Текст] / Д. Дьюи. – М. : Педагогика-Пресс, 2000. – 384 с.
3. Каптерев, П.Ф. Избранные педагогические сочинения. О детских играх и развлечениях [Текст] / под ред. А.М. Арсеньева. – М. : Педагогика, 1982. – 339 с.
4. Крупская, Н.К. Педагогические сочинения в десяти томах. Дошкольное воспитание. Вопросы семейного воспитания и быта [Текст] / Н.К. Крупская. – М., 1958. – Т. 6. – 326 с.
5. Литературно-художественное лото [Текст] / А.Ю. Ярецкая. – Воронеж : Истоки, 2013. – 13 л.
6. Макаренко, А.С. Педагогические сочинения : в 8-ми т. О воспитании молодежи [Текст] / А.С. Макаренко. – М., Педагогика, 1983–1986. – Т. 4. – 258 с.
7. Педагогический энциклопедический словарь [Текст] / под ред. Б.М. Бим-Бада. – М., 2003. – 534 с.
8. Селевко, Г.К. Воспитательные технологии [Текст] / Г.К. Селевко. – М. : Народное образование, 2008. – 320 с.
9. Сухомлинский, В.А. Избранные педагогические сочинения : в 3 т. [Текст] / В.А. Сухомлинский. – Т. 1. – 167 с.
10. Ушинский, К.Д. Собрание сочинений : в 6-ти т. Человек как предмет воспитания. Опыт педагогической антропологии [Текст] / К.Д. Ушинский. – Т. 1. – Издательство: ФАИР-ПРЕСС, 2004. – 239 с.
11. Федеральный государственный стандарт дошкольного образования: текст документа // <http://d25101.edu35.ru/ourchhome/obraz-standarty/128-fgos-do>.
12. Художественное лото [Текст] / А.Ю. Ярецкая. – Воронеж : Истоки, 2013. – 25 л.
13. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры [Текст] / С.А. Шмаков. – М. : Новая школа, 1994. – 135 с.