

## ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ У ШКОЛІ

В даний час школа потребує такої організації своєї діяльності, яка забезпечила б розвиток індивідуальних здібностей і творчого ставлення до життя кожного учня, впровадження різних інноваційних навчальних програм, реалізацію принципу гуманного підходу до дітей. Школа надзвичайно зацікавлена у знанні про особливості психічного розвитку кожної конкретної дитини. Рівень навчання і виховання в школі значною мірою визначається тим, наскільки педагогічний процес орієнтований на психологію вікового та індивідуального розвитку дитини. Це передбачає використання ігрових технологій під час навчального процесу.

Ігрова технологія будується як цілісне утворення, яке охоплює певну частину навчального процесу та об'єднане загальним змістом, сюжетом, персонажем. При цьому ігровий сюжет розвивається паралельно основному змісту навчання, допомагає активізувати навчальний процес, засвоювати ряд навчальних елементів [2, с. 37].

Гра як феноменальне людське явище найбільш детально розглядається в таких галузях знання як психологія і філософія. У педагогіці і методиці викладання більше уваги приділяється іграм дошкільників (Н. А. Короткова, Н. Я. Михайленко, А. І. Сорокіна, Н. Р. Ейгес тощо) і молодших школярів (Ф. К. Блехер, А. С. Ібрагімова, Н. М. Конишева, М. Т. Саліхова та ін.) Це пов'язано з тим, що педагоги розглядають гру як важливий метод навчання для дітей саме дошкільного та молодшого шкільного віку. Ряд спеціальних досліджень з ігрової діяльності дошкільнят здійснили видатні педагоги нашого часу (П. П. Блонський, Л. С. Виготський, С. Л. Рубінштейн, Д. Б. Ельконін та ін.) Аспекти ігрової діяльності в загальноосвітній школі розглядалися С. В. Арутюняном, О. С. Газманов, В. М. Григор'євим [1, с. 42].

У сучасній школі виникає нагальна потреба у розширенні методичного потенціалу в цілому, і в активних формах навчання зокрема. До таких активних форм навчання відносяться ігрові технології. Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавою і захоплюючою роботу учнів на творчо-пошуковому рівні. Цікавість умовного світу гри робить емоційно забарвленою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси і функції дитини. Іншою позитивною стороною гри є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, таким чином засвоєний учнями матеріал проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність і інтерес у навчальний процес.

Актуальність гри в даний час підвищується через перенасиченість

сучасного школяра інформацією. У всьому світі незмірно розширюється предметно-інформаційне середовище. Телебачення, відео, радіо, комп'ютерні мережі останнім часом забезпечують учнів величезним обсягом інформації [3, с. 123].

Школярі витрачають масу сил, часу, творчої винахідливості на участь в іграх, тому, ставши засобом педагогіки, гра може використовувати весь цей потенціал в «конверсійних» цілях. Тобто, якщо ми вкладемо зміст освіти в ігрову оболонку, то зможемо вирішити одну з ключових проблем педагогіки – проблему мотивації навчальної діяльності.

Отже, ігрові технології мають величезний потенціал з точки зору пріоритетного освітнього завдання: формування суб'єктної позиції дитини щодо власної діяльності, спілкування і самого себе.

#### **Список використаних джерел**

1. Селевко Г. К. Сучасні освітні технології: навчальний посібник. – М., 1998. – С. 50.
  2. Фіногенов А. В. Ігрові технології в школі: навчальний метод. посібник / О. В. Фіногенов, В. Е. Філіппов. – Красноярськ: Краснояр. держ. ун-т, 2001.
- Підкасистий П. І., Хайдаров Ж. С. Технологія гри в навчанні і розвитку: навчальний посібник. – М., 1996. – С. 235.