

ДОШКОЛЬНОЕ И НАЧАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

УДК 371.382:811.161.1

К. В. Абрамович

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

Научный руководитель
Н. В. Романчук

ФОРМИРОВАНИЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО ОТНОШЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ К УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПЕРИОД ОБУЧЕНИЯ ГРАМОТЕ

Введение. В современном образовательном процессе формирование положительного отношения младших школьников к учебной деятельности представляет собой важную задачу, требующую комплексного подхода и инновационных методов. Одной из перспективных стратегий является использование игровых технологий в процессе обучения грамоте.

Игровые технологии, как средство обучения, представляют собой форму активного взаимодействия, способную стимулировать эффективный учебный процесс у младших школьников. Указанные технологии не только обеспечивают интенсивное воздействие на психические процессы детей, но и способствуют формированию позитивного эмоционального фона в процессе учения. Использование игровых технологий способно преобразовывать обыденные шаги в обучении, такие как запоминание, повторение, закрепление или усвоение информации, в занимательную, эмоционально насыщенную деятельность.

Основная часть. Процесс обучения, проводимый педагогами, представляет собой сложную систему взаимодействия между учителем и учениками [1]. Ключевым аспектом этого процесса является положительное отношение к обучению, которое, в свою очередь, основывается на интересе. Позитивное отношение к обучению у школьников представляет собой динамичную тенденцию, выраженную в форме проявления их потребностей и мотивации. Оно направлено на осознание целей деятельности и обладает выборочным характером, сопровождая человеческую активность.

Одним из способов формирования положительного отношения к учебе является использование игровых технологий в учебном процессе. Игра представляет собой особый вид деятельности, создающий ситуации, способствующие усвоению и воссозданию общественного опыта, а также развитию навыков саморегуляции поведения.

Игровые педагогические технологии включают широкий спектр методов и приемов организации учебного процесса в форме педагогических игр [2]. Игра, как деятельность, включает в себя такие этапы, как целеполагание, планирование, реализацию цели и анализ результатов, позволяя личности полностью раскрыть себя как субъект. Мотивация в игровой деятельности обеспечивается ее добровольным характером, возможностью выбора, а также элементами соревновательности и самореализации.

Использование игровой формы на уроках достигается через использование различных игровых методов и ситуаций, которые выступают в качестве средства стимулирования активности и мотивации к учебной деятельности [3].

Игры, применяемые в дидактических целях, разделяются на два типа в зависимости от содержания игровых действий:

1. Первый тип представлен играми, в основе которых лежит дидактический материал. Этот тип игр подобен традиционному обучению, но отличается тем, что действия с материалом превращаются в игровую форму. Учащиеся выполняют письменные работы, читают и т. д., но всё это происходит в контексте игры. Например, игра «Словесные карточки». Ученики выбирают карточку и говорят, какую ассоциацию у них вызывает это слово или фраза. Карточки способствуют созданию ассоциаций, что помогает учащимся лучше понимать и запоминать материал.

2. Второй тип игр сконцентрирован на игровой составляющей, в отличие от первого типа. Здесь игровая деятельность становится основной на уроке, а дидактический материал вводится как элемент игровой деятельности. Примером выступает игра «Словесный футбол». Учащиеся по очереди произносят слова, начиная с последней буквы предыдущего слова. Эта игра способствует развитию словарного запаса и внимания к фонетике.

В отличие от дидактических, языковые игры встречаются намного реже на уроках обучения грамоте. Данные игры базируются на понимании системы языковых единиц, их норм и возможностей для творческой интерпретации, что делает её более сложной для использования в процессе обучения младших школьников грамоте. Языковая игра предоставляет обучаемым возможность заниматься творчеством с использованием

языка, что способствует развитию их мышления и речи. Кроме того, она служит средством развлечения и помогает учащимся самоутверждаться [4, с. 27].

В младшем школьном возрасте лингвистические игры могут быть важным инструментом при обучении грамоте. Например, лингвистические игры могут включать в себя упражнения по составлению слов, правильному образованию предложений или даже анализу небольших текстов. Одна из таких игр — «Составь предложение». В этой игре детям предлагается набор слов, из которых им нужно составить правильное предложение с учётом грамматических правил. Это помогает детям улучшить свои навыки составления предложений и понимание грамматики.

Также лингвистические игры могут включать в себя упражнения по расширению словарного запаса и изучению новых слов. Например, игра «Слово дня» может включать в себя выбор нового слова каждый день и обсуждение его значения, правильного использования.

Учитель, ознакомившись с различными классификациями игр, обладает широким арсеналом инструментов для создания интересных, полезных и познавательных уроков обучения грамоте.

С целью эмпирической проверки использования игровых технологий на уроках обучения грамоте как средства развития положительного отношения к учебной деятельности нами был проведён педагогический эксперимент. Исследование проводилось на базе государственного учреждения образования «Средняя школа № 1 г. Барановичи имени С. И. Грицевца». Общая выборка составила 30 учащихся 1 «В» (контрольная группа) и 1 «Г» (экспериментальная группа) классов. В каждой из групп было 15 учащихся. Педагогический эксперимент состоял из констатирующего, формирующего и контрольного этапов. На констатирующем этапе произведено анкетирование с целью оценки отношения младших школьников к учебной деятельности. На формирующем этапе педагогического эксперимента основной задачей было формирование положительного отношения у младших школьников к учёбе посредством использования игровых технологий на уроках обучения грамоте. На данном этапе педагогического эксперимента нами были использованы следующие виды игр:

Игра «Поищи слово». Цель данной игры заключается в том, чтобы дети могли практиковаться в делении слов на слоги, осваивать навык выявления новых слов в длинных словах, а также развивать мыслительные операции анализа и синтеза.

Игра «Реклама буквы». Цель игры заключается в том, чтобы обучить детей описывать букву согласно определённой схеме, находить слова, начинающиеся с заданной буквы, и развивать память, внимание и воображение.

Игра «Найди ошибку». Целью игры является развитие зрительного представления о букве, обучение обнаруживать несоответствия в изображении её элементов, а также развитие памяти и внимания.

Игра «В путешествие», игра «Слова-друзья». Целью данных игр является тренировка навыка выделения первого звука в слове, обучение подбору слов на заданный звук и развитие мыслительных операций.

Анализ изменений в отношении обучающихся к учебной деятельности, осуществлённый на этапе контрольного эксперимента, позволил сделать вывод, что, положительная тенденция наблюдается во всех аспектах отношения учащихся к учебной деятельности: Уровень активности и внимания значительно повысился. Учащиеся проявляют более сильный интерес к уроку и учебному материалу. Взаимодействие и сотрудничество учащихся стало более активным и продуктивным. Отношение к выполнению заданий стало более ответственным и энергичным.

Заключение. Таким образом, использование игровых технологий на уроках обучения грамоте позволит не только сделать процесс обучения более увлекательным и интересным, но и обеспечит более глубокое и эффективное формирование языковых навыков у младших школьников. Вводя игровые технологии в уроки обучения грамоте, учителя могут скорректировать подходы к занятиям, адаптируя их под интересы и потребности детей. Это позволит создать условия, в которых каждый ученик сможет проявить свои способности и достигнуть успешных результатов в изучении языка.

Список цитируемых источников

1. *Дейкина, А. Д.* Формирование языковой личности с ценностным взглядом на русский язык: методологические проблемы преподавания русского языка : монография / А. Д. Дейкина. — Москва-Оренбург : Пресса, 2009. — 308 с.
2. *Бордовский, Г. А.* Новые технологии обучения: вопросы терминологии / Г. А. Бордовский, В. А. Извозчиков // Педагогика, 1993. — № 5.
3. *Викторова, К. М.* Роль игровых технологий в формировании общих и профессиональных компетенций обучающихся / К. М. Викторова, М. А. Ткачук // Образование, карьера, общество. — 2016. — № 4-1. — С. 80.
4. *Санников, В. З.* Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Языки славянской культуры. — 2002. — 552 с.