

УДК 373.31

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Одинцова С.А., Арабей О.В.

*Карагандинский государственный университет им. Е.А. Букетова, Караганда,
e-mail: o.svetla@mail.ru*

В статье рассматривается проблема формирования познавательного интереса младших школьников средствами игровых технологий, дается определение понятий «интерес», «познавательный интерес», «игровые технологии». В современных условиях проблема формирования познавательного интереса как важнейшего стимула развития личности все больше привлекает к себе внимание ученых, ищущих эффективные средства обучения одним из которых являются игровые технологии. В игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для младших школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным. Авторы акцентируют внимание, что применение игровых технологий на уроках позволяет переключать внимания учащегося с одного вида деятельности на другой, обеспечивает единство эмоционального и рационального в обучении, способствует снятию напряжения учащихся, формированию заинтересованности и любознательности, интенсификации познавательной деятельности учащихся.

Ключевые слова: интерес, познавательный интерес, средства обучения, технологии, игровые технологии, игровые педагогические технологии, учебный процесс, игра, младшие школьники

THE THEORETICAL FOUNDATION OF FORMING COGNITIVE INTEREST OF JUNIOR SCHOOL STUDENTS THROUGH GAME TECHNOLOGIES

Odintsova S.A., Arabey O.V.

Buketov Karaganda State University, Karaganda, e-mail: o.svetla@mail.ru

The article presents the problem associated with formation of primary school pupils' cognitive interest by means of game technologies, defines the concepts «interest», «cognitive interest» and «game technologies». The problem of cognitive interest as the most important stimulus of personal development in modern conditions is drawing increasing attention from the scientists looking for effective teaching facilities such as game technologies. The game combines interest making the learning process enthralling and accessible for junior school students and activity creating the conditions for acquisition of sound knowledge. The researchers emphasize that the use of game technologies allows students to change their attention from one activity to another, ensures the unity of emotional and rational in the learning process, helps to reduce stress and forms the interest, inquisitiveness and intensification of younger students' cognitive interest.

Keywords: interest, cognitive interest, teaching facilities, technologies, game technologies, game pedagogical technologies, learning process, game, junior school students

На современном этапе развития Республики Казахстан образование выступает как одна из важнейших областей деятельности общества, оказывающая непосредственное влияние на формирование человеческого капитала, интеллектуального потенциала страны и определяющая ее будущее.

Основная тенденция модернизации современного образования – повышение качества образования, а также создание условий для всестороннего развития личности каждого учащегося. Приоритетным направлением государственной политики Республики Казахстан в области образования является реформирование ступени начального обучения [1]. Именно начальная ступень общего среднего образования обеспечивает познавательную мотивацию и интересы учащихся, готовность и способность к сотрудничеству, формирует основы нравственного поведения, определяющего

отношения личности с обществом и окружающим миром.

Результаты исследования и их обсуждение. В современной педагогике все более актуальной становится проблема формирования познавательного интереса младших школьников, так как познавательный интерес, как интегральное личностное образование, связан с основной фундаментальной деятельностью младших школьников – учением, и служит индикатором общего развития учащихся. Без активизации познавательной деятельности, внимания школьников, формирования и развития устойчивого познавательного интереса к изучаемому материалу невозможно добиться успеха в обучении. В связи с этим на сегодняшний день увеличивается потребность использования в процессе обучения различных видов педагогических технологий, направленных не только на передачу и усвоение ребенком

знаний, но и позволяющие максимально увлечь учащихся, заинтересовать, раскрыть их творческий потенциал. Проблему использования игровых технологий в процессе обучения младших школьников изучали многие представители психолого-педагогической науки: казахстанские – А.Н. Абушев, А.А. Диваев, Н. Кульжанов, Е.А. Сагындыков, Т. Тажибаев и др.; русские исследователи – П.П. Блонский, В.П. Беспалько, Л.В. Выготский, Л.В. Загрекова, В.С. Кукушкин, П.И. Пидкасистый, Г.К. Селевко, Н.Е. Щуркова, Д.Б. Эльконин и др.; зарубежные – К. Бюлер, К. Гросс, Ж. Пиаже, Г. Спенсер, З. Фрейд, Ф. Шиллер и др.

Современному учителю начальных классов необходимо учитывать преобладание непроизвольного внимания у учащихся, трудность сосредоточения на восприятии «неинтересного» материала, стремиться использовать различные педагогические приемы, средства и методы, чтобы сделать учебу более занимательным [2, 66].

Младший школьный возраст является периодом интенсивного развития ребенка, именно в этом возрасте создаются оптимальные условия для обучения ребенка в школе. Однако переход к систематическому обучению предъявляет высокие требования к умственной работоспособности детей, которая у младших школьников еще неустойчива, сопротивляемость утомлению низкая [2, 356].

Исследователи М.Н. Шардаков, Н.Д. Левитов, Б.П. Есипов, характеризуя специфические особенности детей младшего школьного возраста, отмечали, что дети этого возраста не могут длительно сосредотачиваться, их внимание неустойчиво, рассеяно, они легко отвлекаются, возбудимы, эмоциональны [3, 389]. Их также отличают высокая эмоциональная впечатлительность, отзывчивость на все яркое, необычное. Монотонные, скучные занятия резко снижают познавательный интерес в этом возрасте и порождают отрицательное отношение к учению [2, 464].

Интересы младших школьников непостоянны: на начальном этапе обучения они имеют диффузный, рассеянный характер, но постепенно, при условии правильной организации учебно-воспитательного процесса, использовании разнообразных методов и средств интересы уточняются и дифференцируются [4].

Проблема формирования интереса к процессу обучения представляет особую значимость, так как от ее решения зависят уровень и качество получаемых школьниками знаний и успешность обучения в целом.

Категория интереса как педагогическая проблема имеет глубокие исторические корни. Значение развития интереса в процессе обучения отмечали многие дидакты прошлого (Я.А. Коменский, И.Г. Песталоцци, Ж.Ж. Руссо, Д. Локк, О. Герbart) [8], русские исследователи XVIII века (И.И. Бецкой, Ф.И. Янкович, А.Н. Радищев). В XIX в. В.Ф. Одоевский, В.Г. Белинский, А.И. Герцен, К.Д. Ушинский предприняли попытку более глубокого осмысления данного вопроса. В конце XIX – начале XX вв. теория и практика проблемы интереса разрабатывалась в работах А.И. Анастасиева и П.Ф. Каптерева [9]. Проблему развития познавательного интереса с позиций современной науки рассматривали Б.Г. Ананьев, В.Б. Бондаревский, Н.Г. Морозова, В.М. Мясищев, С.Л. Рубинштейн, Г.И. Щукина и др.

Интерес, как сложное интегративное понятие, имеет множество трактовок, рассматривается как: избирательная направленность внимания человека (Н.Ф. Добрынин, Т. Рибо), проявление умственной и эмоциональной активности (С.А. Рубинштейн), активатор разнообразных чувств (Д. Фрейер), активное познавательное (В.Н. Мясищев, В.Г. Иванов), эмоционально-познавательное (Н.Г. Морозова) отношение человека к миру [5, 12]. Б.Г. Мещеряков и В.П. Зинченко представляют интерес как мотив или мотивационное состояние, побуждающее человека к познавательной деятельности [6, 186]. По мнению Л.М.Лузиной интерес выступает как мотив, действующий в силу своей осознанности и эмоциональной привлекательности [7, 38].

В процессе обучения важную роль играет особый вид интереса – познавательный интерес. Как важнейшая область общего феномена интереса он выступает мощным двигателем в обучении. С точки зрения В.А. Слатенина, познавательный интерес рассматривается как внутренняя движущая сила учения, проявляющаяся в целенаправленном состоянии учащегося, обусловленном знаниями, умениями, опытом творческой деятельности, характеризующаяся потребностью в знаниях, готовностью к активному познанию как деятельность, приносящая удовлетворение [10].

По определению Г.И. Щукиной, познавательный интерес – «это особая, избирательная направленность личности на процесс познания», представляющая собой ценное интегративное свойство и важнейшее новообразование личности, которое складывается в процессе жизнедеятельности человека [8].

Исследователи проблемы интереса сходятся во мнении о том, что он является важ-

ным условием всестороннего развития личности человека, способствует расширению его кругозора, стимулирует к приобретению знаний. Наличие интереса облегчает деятельность человека и содействует достижению высоких результатов. Особо значимым является формирование интереса в процессе организации учебной деятельности, поскольку интерес к учению оказывает большое влияние на интенсивность протекания познавательной деятельности учащихся.

Необходимым условием для развития у учащихся интереса к содержанию обучения и к учебной деятельности в целом является возможность проявить умственную самостоятельность и инициативность. Чем активнее методы обучения, тем легче заинтересовать ими учащихся. Для формирования у учащихся познавательного интереса, активизации учебной деятельности повышения эффективности обучения с успехом используются игровые технологии [11].

По мнению Н.В. Бордовской, А.А. Реан, игровые технологии представляют собой игровую форму взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета-игры, сказки, спектакля, делового общения. При этом образовательные задачи включены в содержание игры [12, с. 93].

Понятие «игровые педагогические технологии» включает обширную группу методов и приемов организации учебно-воспитательного 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. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Игровые технологии являются средством обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и ежедневную деятельность по обучению и воспитанию младшего школьника. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игровой технологии является то, что она способствует использованию зна-

ний в новой ситуации, то есть усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в педагогический процесс начальной школы [13]. Значимость использования данного вида технологий заключается в том, что игровая деятельность вызывает у детей любопытство, стимулирующее потребность в познавательной деятельности, способствует формированию познавательной активности, инициативности, самостоятельности, ответственности и интереса к учению.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элемент более общей технологии; в качестве урока или его части (введение, контроль); как технология внеклассной работы [14, 82–83].

Применение игровых технологий на уроке требует тщательной подготовки со стороны педагога. При их использовании в целях повышения качества и прочности знаний важно убедиться в том, что игры соответствуют изучаемой теме, целям и задачам урока, интересам, возможностям и возрастным особенностям учащихся.

На основе анализа психолого-педагогической литературы нами сделан вывод о том, что игровые технологии могут быть применены педагогом на разных этапах усвоения знаний. Создание положительного эмоционального настроения в начале урока, организации детей, создание благоприятной атмосферы в классе – важные задачи подготовительного этапа урока, которые можно решить при помощи ролевых игр, выступающих в качестве дополнительного стимула, а также логических задач, ребусов, загадок и других игровых приемов. Средством активизации деятельности детей на уроке, формирования интереса к предмету выступает занимательный игровой сюжет, а также непосредственное участие ученика в процессе игры. При изучении нового материала целесообразно использовать дидактические («Математический КВН», «Графический диктант») и ролевые игры («В магазине», «Зоопарк»), отражающие основные моменты изучаемого материала. Для проверки знаний учащихся, осуществления контроля, при закреплении пройденного материала активно применяются игры-соревнования («Крестики – нолики», «Кто быстрее?»), ребусы, викторины, кроссворды, головоломки и шарады. При обобщении темы, подведении итогов в изучении раздела, в начале изучения нового раздела используют игры-

путешествия («Космическое путешествие», «Морское путешествие», «Путешествие в страну Глаголию»). Учитывая необходимость организации досуга, психологической и эмоциональной разрядки учащихся немаловажным является использование подвижных игр на переменах и в качестве динамических пауз во время урока («Ручеек», «Море волнуется», «Дождик и солнышко», «Запрещенное движение», «Летает, не летает»). Подвижные игры способствуют активному отдыху учащихся, развитию двигательных навыков, содействуют приобщению к здоровому образу жизни.

Заключение

Подводя итог вышесказанному, можно сделать вывод о том, игры способствуют развитию интереса учащихся к процессу обучения, воспитанию нравственных и волевых качеств, активизируют познавательную деятельность младших школьников, которая вызывает стремление к самостоятельному поиску знаний. Игровые технологии направлены на оптимизацию учебно-воспитательного процесса в начальной школе, обеспечение эмоционально положительного отношения к учебе, формирование необходимых психических функций и интегративных качеств личности младших школьников, познавательного интереса.

Список литературы

1. Государственная программа развития образования Республики Казахстан на 2011–2020 годы. – <http://www.enu.kz/downloads/gos-programma-obr-2020.pdf>.
2. Дубровина И.В., Данилова Е.Е., Прихожан А.М. Психология. 2-е изд., стер. – М.: Академия, 2003 – 464 с.
3. Люблинская А.А. Детская психология: Учебное пособие для студентов пед. ин-тов. – М.: «Просвещение», 1971. – 415 с.
4. Гонаболин Ф.Н. Психология. – М.: Просвещение, 1973. – 240 с.
5. Щукина Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся / Г.И. Щукина. – М.: Педагогика, 1998.
6. Мещеряков Б.Г., Зинченко В.П. Большой психологический словарь, 4-е изд., доп. и испр. – М.: АСТ, СПб.: Прайм-Еврознак, 2008. – 868 с.
7. Лузина Л.М. Словарь педагогического обихода. – Псков: ПГПИ, 2001. – 92 с.
8. Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе: Учеб. пособие. – М.: Просвещение, 1979. – 160 с.
9. Щукина Г.И. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении: Учеб. пособие. – М.: Просвещение, 1984. – 176 с.
10. Педагогика: Учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений / В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, А.И. Мищенко, Е.Н. Шиянов. – М.: Школа-Пресс, 1998. – 512 с.
11. Зимняя И.А. Педагогическая психология: Учебник по педагогической психологии. – 2000. – 384 с.
12. Бордовская Н.В., Реан А.А. Педагогика: Учебник для вузов. – СПб: Издательство «Питер», 2000. – 304 с.
13. Жарикбаев К.Б., Калиев С.К. Антология педагогической мысли Казахстана. – Алматы: Рауан, 1996. – 261 с.
14. Кукушин В.С. Современные педагогические технологии. Начальная школа: Пособие для учителя. – Ростов н/Д: изд-во «Феникс», 2004. – 384 с.