**Игровые технологии для средства реализации принципов позитивной педагогики**

Современная парадигма образования смещает акцент с простой трансляции знаний на формирование у обучающегося умения учиться самостоятельно. Учебная самостоятельность младшего школьника определяется как интегративное качество личности, проявляющееся в готовности и способности к инициативному, ответственному и эффективному осуществлению учебной деятельности без непосредственного и постоянного руководства извне. Её компонентами являются: познавательный интерес и внутренняя мотивация, умение ставить учебную цель, планировать свои действия, осуществлять самоконтроль и самооценку, рефлексировать процесс и результат деятельности.

Как отмечает С. С. Мамедова, в настоящее время в образовании «наблюдается тенденция к снижению мотивации учащихся, особенно в начальной школе. Использование игр в образовательном процессе может стать эффективным инструментом для повышения интереса к учебе, развития познавательной активности и формирования позитивного отношения к обучению»[[1]](#footnote-1).

Одной из ключевых проблем начального образования остается снижение естественной познавательной мотивации у детей после этапа первоначальной адаптации к школе. Преодолеть эту проблему и создать естественную, соответствующую возрастным особенностям среду для развития самостоятельности позволяют игровые технологии.

Для ребенка 6-10 лет игровая деятельность остается мощным источником развития. Д. Б. Эльконин пишет, что «содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность людей, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и общественных отношений между людьми»[[2]](#footnote-2).

Педагогически организованная игра (дидактическая, ролевая, сюжетная) перестает быть просто развлечением, а становится «полигоном» для отработки учебных действий в условной, эмоционально привлекательной ситуации.

Таким образом, актуальность темы обусловлена необходимостью внедрения в практику начальной школой методов, которые, соответствуя психологическим особенностям возраста, эффективно формируют метапредметные результаты, предписанные стандартом.

Игровая технология в педагогике понимается как целостная, системно организованная модель образовательного процесса, охватывающая определённую часть учебного содержания и объединённая общим сюжетом, персонажем, правилами.

«Педагогическая игра в отличие от обычных игр обладает существенным признаком - чётко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью»[[3]](#footnote-3).

Структура игры как деятельности включает ключевые элементы, которые напрямую соотносятся с компонентами учебной самостоятельности (рисунок 1).

**Компоненты учебной самостоятельности**

Рисунок 1. Взаимосвязь структурных элементов игры и формируемых компонентов учебной самостоятельности

Многообразие игровых технологий позволяет педагогу решать различные задачи. Классификация по дидактической направленности и связи с учебной самостоятельностью представлена в таблице 1.

Таблица 1 - Классификация игровых технологий и их вклад в формирование учебной самостоятельности

| Тип игровой технологии | Краткая характеристика | Формируемый аспект самостоятельности | Пример использования |
| --- | --- | --- | --- |
| Дидактические игры с правилами | игры на закрепление знаний, умений по конкретному предмету с четко фиксированными правилами | самоконтроль (следование правилам), волевая регуляция, оценка результата по четкому критерию | математическое лото, игры-ходилки с вопросами по окружающему миру |
| Сюжетно-ролевые игры | моделирование социальных и профессиональных отношений в рамках заданного сюжета | планирование ролевых действий, ответственность за свою роль в общем деле, коммуникативная инициатива | - «Редакция газеты» (русский язык),  - «Магазин» (математика),  - «Научная лаборатория» (окружающий мир) |
| Игры-путешествия (Квесты) | достижение конечной цели через последовательное выполнение тематических заданий на разных «станциях» | целеполагание, планирование последовательности действий, настойчивость, решение нестандартных задач | образовательный квест по поиску «сокровищ» с заданиями по разным предметам |
| Творческие (конструктивные) игры | создание нового продукта: модели, истории, проекта, решения проблемы | креативность, самостоятельный поиск идей и способов их реализации, оценка своего продукта | конструирование модели экодома из подручных материалов, сочинение коллективной сказки с заданными героями |
| Игры-соревнования | деятельность, направленная на достижение превосходства в результатах согласно правилам | мотивация достижения, самооценка в сравнении с эталоном, регуляция эмоций при успехе/неудаче | турнир знатоков, командная викторина, конкурс на лучшего чтеца |

Формирование учебной самостоятельности - процесс поэтапный и целенаправленный. На основе анализа литературы[[4]](#footnote-4) можно предложить модель, реализуемую в рамках одного игрового проекта (урока, серии занятий) (рисунок 2).

Рисунок 2. Этапы урока / занятия

Этап 1. Мотивационно-целевой.

Учитель создает игровую проблемную ситуацию («Письмо от сказочного героя с просьбой о помощи», «Потерянные страницы энциклопедии»).

Цель обучения подается как игровая задача (например, не «изучить части растения», а «стать ботаником-исследователем и составить полевой дневник для Экологического общества»), что пробуждает внутренний интерес и личную заинтересованность в результате, что является фундаментом самостоятельности.

Этап 2. Планово-организационный.

Вместе с учениками оговариваются или совместно создаются правила игры. Дети участвуют в планировании этапов деятельности: что будем делать сначала, что потом, какие инструменты (учебники, справочники, материалы) нам понадобятся. На данном этапе формируются навыки самоорганизации.

Этап 3. Деятельностно-исполнительский.

Учащиеся выполняют игровые действия (решают головоломки, проводят опыты в роли ученых, ищут информацию, готовят презентацию-отчет). Ключевая роль учителя на этом этапе - фасилитатор и консультант. Он минимально вмешивается, поощряя самостоятельный поиск, выбор стратегии и даже право на ошибку в безопасной игровой среде.

Этап 4. Рефлексивно-оценочный.

Является ключевым этапом для формирования самостоятельности. Обсуждение ведется в двух планах: игровом («Справились ли мы с миссией?») и учебно-познавательном («Какие новые знания и умения помогли нам? Что было самым трудным и почему? Как мы это преодолели?»).

Школьники учатся анализировать собственные действия, а не только результат, давать им оценку. Введение системы игровых бонусов не только за правильный ответ, но и за оригинальный способ решения, за взаимопомощь, смещает фокус с внешней оценки на самооценку и ценность процесса.

***3. Результативность и ограничения применения игровых технологий.***

Исследования и педагогическая практика свидетельствуют, что системное использование игровых технологий:

- повышает учебную мотивацию и познавательную активность, создавая «атмосферу непринуждённости, радости»,

- способствует более глубокому усвоению материала, так как знания добываются в деятельности и имеют личностный смысл,

- развивает «мягкие навыки»: коммуникацию, сотрудничество, креативное и критическое мышление,

- создает условия для индивидуализации: в игре каждый ребенок может проявить себя в соответствии со своими способностями, выбирая роль или уровень сложности задания.

Однако важно учитывать и критический взгляд и ограничения (рисунок 3).

Рисунок 3. Ограничения в использовании игровых технологий

Наибольший эффект дает не эпизодическое, а систематическое и целенаправленное использование игровых технологий в сочетании с другими педагогическими методами.

Таким образом,игровые технологии можно назвать мощной психолого-педагогической системой, адекватной природе младшего школьника. Через механизмы игры - принятие роли, действие по правилам, решение игровых задач, рефлексию результатов - у учащихся естественным образом формируются основы учебной самостоятельности: от внутреннего желания действовать до умения анализировать и оценивать свою деятельность.

Успешность применения данных технологий зависит от осознанного выбора учителем типа игры, соответствующей конкретной педагогической задаче, от грамотного проектирования всех этапов игровой деятельности и, что особенно важно, от смещения акцента с внешнего управления на создание условий для проявления детской инициативы, выбора и ответственности. В этом случае начальная школа выполняет свою важнейшую миссию - не только обучает, но и воспитывает субъекта, способного и желающего учиться на протяжении всей жизни.

**Список литературы**

## Емельянова И. В. Применение игровых технологий на уроках в начальной школе // <https://www.pedopyt.ru/categories/12/articles/4904>

## Жаббарова Х. А., Холияров Х. У., Чориева Г. Н., Панжиева С. Э. Игровые технологии в процессе обучения в начальной школе // <https://nauka21veka.ru/articles/pedagogicheskie-nauki/igrovye-tekhnologii-v-protsesse-obucheniya-v-nachalnoy-shkole-1539337700/>

## Мамедова С. С. Использование игр в образовательном процессе как способ повышения мотивации и успеваемости у учащихся начальной школы // Молодой ученый. - 2025. - № 45 (596). С. 336-341.

1. Эльконин Д. Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2007. - 384 с.

1. Мамедова С. С. Использование игр в образовательном процессе как способ повышения мотивации и успеваемости у учащихся начальной школы // Молодой ученый. - 2025. - № 45 (596). С. 336. [↑](#footnote-ref-1)
2. Эльконин Д. Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2007. С. 114. [↑](#footnote-ref-2)
3. Жаббарова Х. А., Холияров Х. У., Чориева Г. Н., Панжиева С. Э. Игровые технологии в процессе обучения в начальной школе // https://nauka21veka.ru/articles/pedagogicheskie-nauki/igrovye-tekhnologii-v-protsesse-obucheniya-v-nachalnoy-shkole-1539337700/ [↑](#footnote-ref-3)
4. ## Емельянова И. В. Применение игровых технологий на уроках в начальной школе // <https://www.pedopyt.ru/categories/12/articles/4904>; Жаббарова Х. А., Холияров Х. У., Чориева Г. Н., Панжиева С. Э. Игровые технологии в процессе обучения в начальной школе // <https://nauka21veka.ru/articles/pedagogicheskie-nauki/igrovye-tekhnologii-v-protsesse-obucheniya-v-nachalnoy-shkole-1539337700/>; Мамедова С. С. Использование игр в образовательном процессе как способ повышения мотивации и успеваемости у учащихся начальной школы // Молодой ученый. - 2025. - № 45 (596). С. 336-341 и др.

   [↑](#footnote-ref-4)