

А. В. Кукушкина, А. Р. Нуриева
F. V. Kukushkina, A. R. Nurieva
Елабужский институт ФГАОУ ВО «Казанский
(Приволжский) федеральный университет», Елабуга
Yelabuga Institute of Kazan (Volga Region) Federal University, Yelabuga
loveiss768@gmail.com, nurieva-alesya@mail.ru

СОВРЕМЕННЫЕ НАУЧНЫЕ ПОДХОДЫ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В РАЗВИТИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ОПЕРАЦИЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

MODERN SCIENTIFIC APPROACHES TO THE USE OF DIDACTIC GAMES IN THE DEVELOPMENT OF INTELLECTUAL OPERATIONS OF PRIMARY SCHOOLCHILDREN

Аннотация. В статье рассматриваются общие характерные свойства для научных подходов к использованию дидактической игры в развитии интеллектуальных операций младших школьников. Отмечаются, что методологии дидактических игр и их разделение на игры-упражнения, игры-сюжеты и игры-интеллект. Дается определение показателям интерактивности дидактической игры в развитии интеллектуальных операций младших школьников.

Abstract. The article examines the general characteristic properties for scientific approaches to the use of didactic games in the development of intellectual operations of primary schoolchildren. It is noted that the methodology of didactic games and their division into games-exercises, games-stories and games-intellect. The definition of indicators of interactivity is given in a didactic way.

Ключевые слова: дидактическая игра, игра, игровое проектирование, интеллектуальный характер, ситуационный подход, процесс обучения, свойство формирования, развитие, ученик, игровой характер, показатель интерактивности.

Keywords: didactic game, game, game design, intellectual character, situational approach, learning process, formation property.

Использование дидактические игры в процессе образовательной деятельности является относительно распространённым в методологии, так как представляет из себя процесс использования естественного состояние ученика, формируют эффективное средство общения для реализации деятельности совместного характера.

Благодаря игре формируется тот необходимый эмоциональный фон, который положительно влияет на протекание психических процессов и увеличивает их активность. Благодаря дидактической игре проявляются индивидуальные способности ребёнка, что приводит к диагностике степени его знаний по теме обучения [1, с. 20]. Общими характерными свойствами для научных подходов к использованию дидактической игры в развитии интеллектуальных операций младших школьников являются свойства игры, представлены в таблице 1.

Характерное свойство	Содержание характерного свойства
Активизирующее свойство	Активизация процессов психического характера через ощущения восприятия мышления воображение внимание воли речи моторику
Свойство проведения на добровольных началах	Построение игры на основе мотивационного механизма
Свойство формирования благоприятной среды для развития	Определённый социально - психологический климат, способствующий развитию творческих способностей
Свойство формирования благоприятного морально-психологического климата	Формирование степени удовлетворения и радости в процессе проведения занятий

Из данных таблицы видно, что общие характерные свойства для научных подходов к использованию дидактической игры в развитии интеллектуальных операций младших школьников включают такие как активизирующее свойство, свойство проведения на добровольных началах, свойство формирования благоприятной среды для развития и свойство формирования благоприятного морально-психологического климата.

Ученые выделяют различные методологии дидактических игр, для которых характерны свои особенности. По методологии дидактических игр они разделяются на игры-упражнения, игры-сюжеты и игры-интеллекты. Если данные методологические основы использовать в комплексе, то они способствуют одновременному развитию таких качеств ученика как: активное мышление и высокоэффективная память; внимание и воображение творческого характера; навыки использования анализа и синтеза; способность воспринимать явления пространственного характера; способность развивать умение конструктивного характера; развитие наблюдательности и суждений с точки зрения обоснованности; реализация навыков самопроверки и умение формировать действия в соответствии с поставленной задачей; формирование навыка завершения начатого процесса до конца.

Если рассматривать игру в форме упражнения, то она реализуется в процессе урока, но по временным параметрам занимает не значительную часть учебного периода. Игра в форме упражнения имеет целью совершенствовать полученные способности к познанию ученика. Разновидностями и наиболее часто используемыми играми в виде упражнения являются викторина, кроссворды, ребусы, анаграммы и прочие подобные игры. Необходимо отметить, что действия в рамках игры развиваются в виде ситуации, сформированной как воображаемой. Данные игры является активизацией деятельности школьника психического характера.

Игры интеллектуального характера ориентированы на то, чтобы развить у учеников навык рассуждать [3, с. 58]. Причём навык рассуждать развивается таким образом, чтобы данное рассуждение было сформировано не только по отношению к текущему заданию в рамках игры, но и чтобы оно было трансформировано учеником на текущую повседневную жизнедеятельность. Целями интеллектуальных игр являются аспекты, связанные с выработкой действий рационального характера.

Фундаментальной основой дидактической игры являются ситуация игрового порядка, содержание которых выражается в правилах, системе оценок, действия в определённом порядке и наличием разработанного регламента.

Типология дидактических игр включает анализ конкретных ситуаций и игровое проектирование. Анализ конкретных ситуаций представляет такой тип дидактической игры, при котором производится генерация коллективного решения по отношению к решаемому проблемному аспекту. Ученики совместно генерирует систему действий, которая приведет к решению проблемы. В процессе данной игры может формироваться избыточный поток информации и решение может иметь не прогнозируемые результаты. Данный тип дидактической игры можно разделить на определённые виды по классификации [2, с. 23].

Классификация дидактических игр на основе ситуационного подхода предполагает три основных вида игр, а именно ситуацию-иллюстрацию, ситуацию-оценку, ситуацию-упражнение. Ситуация – иллюстрация представляет такой виды дидактической игры, когда производится демонстрация системы реализации каких-либо процессов на примере окружающей ученика среды. Благодаря данной дидактической среде, ученик может наглядно увидеть, как в окружающей его среде могут реализоваться те иные методы работы, приемы поведения, факты и условия. Наиболее эффективным приемом при реализации данной игры является ситуация, при которой ученик сам проигрывает ту или иную ситуацию.

Ситуация-оценка представляет использование комплексной оценки той ситуации, которая предлагается ученику на основе литературы, источников в интернете,

учебников. Ситуации-упражнения представляет рассмотрение определенной ситуации по источникам, при формировании обратной связи с учителем с целью выработки определённого алгоритма действий для ученика.

Если рассмотреть игровое проектирование как вид дидактической игры, то он представляет процесс разработки конкретной технологии, в соответствии с которой действуют ученики. В соответствии с игровым проектированием его можно классифицировать на несколько видов, а именно на игровое проектирование технического содержания, игровое проектирование естественного содержания, игровое проектирование социального характера.

Показатели интерактивности дидактической игры в развитии интеллектуальных операций младших школьников представлены в таблице 2.

Наименование показателя	Содержание показателя
Степень динамичности учеников в течение процесса обучения	Использование технологий, позволяющих ученикам передвигаться в процессе проведения игры
Вариативность сценариев развития процесса обучения	Предоставление альтернатив при выборе тех или иных аспектов проведения игры, что формирует высокую степень неопределённости и непредсказуемости результата для учеников
Рольное взаимодействие учеников в процессе обучения	Использование раскладки волевого характера, что формулирует навыки рефлексии учеников
Глубина применения детализации алгоритма процесса обучения	Применение поэтапного алгоритма реализации процесса в игре
Степень использования групповых форм работы	Использование различных вариантов разделения учеников на разные по численности группы

Показателями интерактивности дидактической игры в развитии интеллектуальных операций младших школьников являются такие как степень динамичности учеников в течение процесса обучения, вариативность сценариев развития процесса обучения, рольное взаимодействие учеников в процессе обучения, глубина применения детализации алгоритма процесса обучения, и степени использования групповых форм работы. Показатели реализации эффекта интерактивности в дидактической игре проявляются через «эдьютейнмент» и «реанимацию». Эдьютейнмент представляет развлечение (от англ.: edutainment – «образование» и entertainment – «развлечение»). Реанимация представляет формирования неформальных позитивных реакций учеников на приемы обучения.

Формирование интерактивности дидактической игры в развитии интеллектуальных операций младших школьников основывается на использовании таких инструментах как леготехнологии, учебники в электронных вариантах, компьютерные игры.

Таким образом, дидактическая игра представляет собой комплекс действий учебного характера, ориентированный на решение определённых задач и реализуемый в виде последовательности действий.

Список литературы

1. *Аникина, Н. В.* Способы развития коммуникативных навыков у детей младшего школьного возраста / Н. В. Аникина. Текст: непосредственный // Актуальные аспекты современной науки: сборник материалов XV международной научно-практической конференции, Липецк, 30 апреля 2017 г. / Науч.-исслед. центр «Аксиома». Липецк: РаДуши, 2017. С. 20–24.
2. *Бегиева, Б. М.* Роль игровой технологии в обучении и воспитании младших школьников / Б. М. Бегиева, А. А. Кабжихов. Текст: непосредственный // Вопросы науки и образования. 2020. № 24 (108). С. 12–14.
3. *Морозова, С. В.* Информационные технологии в дидактических играх на уроках информатики в младших классах / С. В. Морозова. Текст: непосредственный // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Информатизация образования. 2019. Т. 16. № 1. С. 73–80.