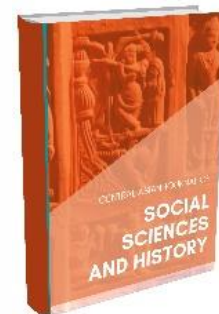




Available online at www.cajssh.centralasianstudies.org
**CENTRAL ASIAN JOURNAL OF
SOCIAL SCIENCES AND HISTORY**

Journal homepage: www.http://cajssh.centralasianstudies.org/index.php/CAJSSH



Игра - Основной Вид Деятельности Ученика Начальных Класов

Нилуфар Раимжановна Каримова

Старший преподаватель кафедры теории и истории педагогики, Наманганский
государственный университет

Аннотация:

в данной статье идет речь об играх которые захватив ученика и заставив его подчиняться правилам, способствует развитию чувств и волевой регуляции поведения, вместе с этим через сюжетно-ролевую игру развивается у учеников произвольное восприятие, внимание и память.

ARTICLE INFO

Article history:

Received 20-Feb-22

Received in revised form 24-Feb-22

Accepted 21-Mar-22

Available online 22-Apr-2022

Ключевые слова: игра, сюжетно-ролевая игра, действие, предметно-игровая среда, роль, игровая деятельность, познавательная активность.

Предметом игровой деятельности является взрослый человек как носитель определённых общественных функций, вступающий в определённые отношения с другими людьми, использующий в своей деятельности определённые правила. Главное изменение состоит в том, что желания ученика отходят на второй план, а на первый план выходит чёткое выполнение правил игры, т. е. структура игры. В каждой игре свои игровые условия — участвующие в ней дети, другие игрушки и предметы — это та сфера действительности, которая отражается в игре. Сначала ученик ограничен рамками семьи и поэтому игры его связаны главным образом с семейными и бытовыми проблемами. Затем по мере основания новых областей жизни, он начинает использовать более сложные сюжеты — производственные, учебные и т. д. использует игровой материал и игровые действия. Для старших дошкольников важно подчинение правилам, вытекающим из роли, причём правильность выполнения этих правил

ими, жёстко контролируется. Игровые действия постепенно теряют своё первоначальное значение. Собственно предметные действия сокращаются и обобщаются, а иногда вообще замещаются речью. У детей 6-7 лет моделируются реальные отношения между людьми и содержание сюжетной игры становятся социальными отношениями, общественный смысл деятельности взрослого человека. Мы видим, что роль игры полностью влияет на развитие психики ученика, – в игре ученик учится полноценному общению со сверстниками; – учится подчинять свои импульсивные желания правилам игры; – появляется соподчинение мотивов «хочу», начинает подчиняться «нельзя» или «надо». – в игре развиваются все психологические процессы, формируются первые нравственные чувства (что хорошо, а что плохо). – формируются новые мотивы и потребности (соревновательные, игровые, потребность в самостоятельности). – в игре зарождаются новые виды продуктивной деятельности (рисование, лепка, аппликация). Таким образом, мы видим, что — главным видом деятельности, где проявляется творческое воображение детей и совершенствуются все познавательные процессы — является игра. Игровая деятельность стимулирует развитие мышления, в первую очередь наглядно-образного. Его становление и совершенствование зависит от развитости у ученика воображения. На современном этапе — игру выделяют одним из самых главных видов деятельности, который используется взрослыми в целях воспитания младших школьников. Данной проблемой занимаются многие учёные, психологи и педагоги: Виноградова Н. А., Позднякова Н. В., Комарова Н. Ф., разработаны практические и методические пособия Е. И. Касаткиной, С. Л. Новосёловой, Е. В. Трифоновой, В. Л. Вороновой. Нами разработана структура сюжетно-ролевой игры, её можно разбить на несколько этапов: – роли, которые беру на себя дети (например: машинист, продавец, пассажир, доктор, мама, дочка и т. д.); – игровые действия, посредством которых дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними; – игровое употребление предметов, при котором реальные предметы замещены игровыми предметами (например: стул — поезд, куклы — дети, бумажки — деньги и т. д.) – реальные отношения между играющими детьми, выражающиеся в разнообразных репликах, замечаниях, которыми регулируются весь ход игры. Центральным моментом игры является роль, которую берёт на себя ученик. Все остальные стороны игры определены ролью и связанными с ней действиями. Для самих играющих детей главным является правильное выполнение взятой на себя роли. Они тщательно относятся к выполнению действий, в которой находят своё воплощение роли взятой каждым из детей. Сюжетность становится характерной чертой игр детей. В младшем школьном возрасте (6–7 лет) сюжет игры представляет логическое развитие какой-либо темы в образах, действиях и отношениях. Развитие сюжета происходит следующим образом. В первую очередь в играх изображаются и исполняются действия. Так возникают игры-действия или строительно-конструктивные игры. В них практически нет освоения ролей. Позднее возникают собственно ролевые игры, где ученик создаёт тот или иной образ. В создании образа ученик пользуется многими средствами изображения: речью, действием, мимикой, жестом и соответствующими отношениями. Развитие ролевых игр идёт по двум направлениям: игры режиссёрские, когда ученик управляет игрушкой (действует через неё) и игры, где роль выполняется лично самим учеником. Сюжетом в детских играх является та действительность, с которой они сталкиваются. В сюжетно-ролевой игре дети отражают окружающее их многообразие действительности. Они воспроизводят сцены из семейного быта, из трудовой деятельности и взаимоотношений взрослых, эпохальные события (космические полёты, арктические экспедиции) и т. д. Отражаемая в детских играх

действительность становится сюжетом ролевой игры. Чем шире сфера действительности, с которой сталкиваются дети, тем разнообразнее сюжет игры. У младшего школьника они чрезвычайно разнообразны. Дети 6-8 лет играют не только в гости, дочки-матери, в детский сад, но и в строительство моста, в запуск космического корабля. С усложнением сюжетов увеличивается и продолжительность игры — от 10–15 мин. до 1–2 часов. Это объясняется тем, что в игре шестилеток отражаются более сложные действия и взаимоотношения людей и интерес поддерживается постоянным введением новых ситуаций. Наличие сюжета не характеризует игру полностью. Наряду с сюжетом надо различать содержание ролевой игры. Содержанием игры является то, что ученик выделяет как основной момент деятельности взрослых. Содержание ролевой игры у младших школьников подчиняется правилам, вытекающим из взятой на себя роли. Дети этого возраста чрезвычайно придирчиво относятся к выполнению правил. Исполняя в игре правила общественного поведения, дети часто спорят о том, что бывает и чего не бывает: «Мамы так не делают!», «Разве доктор так обращается с больным?» и т. д. В игре существуют два вида отношений — игровые и реальные. Игровые отражают отношения детей по роли и сюжету. Реальные — это взаимоотношения детей как партнёров, выполняющих общее дело, что требует определённой формы общения и специальных умений (согласовывать действия, создавать сюжетный замысел, соразмерять свои желания и возможности). Ученики договариваются о сюжете, распределяют роли, обсуждают возникающие в ходе игры вопросы и недоразумения. Игрушка как средство психического развития ученика является мощным средством воздействия на различные стороны личности ученика. Разработанная структура показала, что игра повлияла на развитие личности ученика, а это заключается в том, что через неё они познакомились с поведением и взаимоотношениями взрослых людей, которые становятся образцом для их собственного поведения и в ней приобрели основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта между сверстниками. Захватив ученика и заставив его подчиняться правилам, собственно взяв на себя роли, игра способствовала развитию чувств и волевой регуляции поведения. Через сюжетно-ролевую игру дети развили произвольное восприятие, внимание и память. Потребность в общении со сверстниками направила ученика точно выполнять правила игры, а это потребовало специальных усилий и целенаправленности. Сюжетно — ролевая раскрыла развитие мышления — осуществился переход от мысли в действия. Действуя с предметами — заместителями, ученик научился мыслить о реальном предмете. Для развития воображения в игре, ученика научили замещать один предмет другим и «примерять» на себя различные роли, их образы и действия. Влияние сюжетно-ролевой игры на развитие личности заключается в том, что ученик освоил взаимоотношения между людьми по образу и подобию взрослых, приобрел, таким образом, навыки общения и способы волевой регуляции своего поведения.

Например: игра СУПЕРМАРКЕТ

Цель: научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры. Примерные игровые действия: — приход в супермаркет, — покупка необходимых товаров, — объявления о распродажах, — упаковка товаров, — решение конфликтных ситуаций с директором, администратором. Предметно-игровая среда: Оборудование: Спецодежда для продавцов, менеджеров, сувениры, ценники, указатели, рации, микрофоны, тележка для продуктов.

БАНК Цель: выбрать роль и действовать в соответствии с ней, отражать явления социальной действительности, формировать навыки речевого этикета. Примерные игровые действия: —

посещение банка, — выбор необходимых услуг, — пункт обмена валюты, — работа с пластиковыми картами, — консультации с сотрудниками банка. Предметно-игровая среда: Оборудование: Бланки, компьютер, пластиковые карточки (аппарат для них).

ИССЛЕДОВАТЕЛИ (УЧЁНЫЕ) Цель: закреплять знания о научных работниках, об их интересном труде, учить моделировать игровой диалог. Примерные игровые действия: -выбор объекта исследований, —создание лаборатории, — занесение результатов исследования в журнал, — научный совет, — подведение итогов исследования. Предметно-игровая среда: Оборудование: Наборы для лаборатории, микроскопы, природные материалы, стаканчики, пробирки. Игры по выбору детей проводилась большая предварительная работа: чтение художественной литературы, использование различного типа наглядности, проведение экскурсий, выставок. И прежде всего при планировании сюжетно-ролевых игр, большое внимание было уделено обогащению предметно-игровой среды. Это позволило предоставить детям возможность самостоятельно находить новые повороты сюжета и игрового взаимодействия, расширилось содержание игры. За счёт этого в своих играх дети стали моделировать жизнь, отражать смысл деятельности взрослых и суть человеческих взаимоотношений. Проанализировав игровую деятельность детей, уровень развития познавательных интересов младших школьников стал значительно выше. Наша работа, выполненная в рамках изучения познавательной активности младших школьников — может послужить началом глубокого исследования и использования сюжетно-ролевых игр на развитие познавательных процессов и её повышения. Именно через игру ученик познаёт мир, готовится к взрослой жизни. Успешное формирование игры зависит от того как педагог правильно ориентируется в психологическом содержании игры. Мы перед собой поставили главную и основную задачу — современно сформировать у детей умения действовать на первых этапах игры, т. к. без них невозможен переход на более высокий уровень её развития. Большое значение имеют игровые проблемные ситуации, которые созданы благодаря изменению предметно-игровой среды и активному обобщению. Игровые проблемные ситуации ставили дети, при этом использовали ранее полученные впечатления и побуждали к самостоятельной игре. Мы поставили детей перед такой игровой ситуацией, которая им интересна, которую они захотят решать сами. Главное в игровой задаче — воображаемая цель, понятная и близкая детям по их личному опыту. Эмоционально-деловой контакт и доверие повлияли на развитие игры. Это мы достигаем путём постепенного усложнения игровых проблемных ситуаций, где игровая задача заранее нами программируется, т. е. мы создаём условия для решения темы или иные способы и средства. Мы не даём готовых образцов решения, а вызываем ученика на самостоятельное достижение воображаемой цели. Для развития игры мы формируем умение принимать игровые задачи, затем ставить и самому их решать. Необходимо учитывать, что игра по своей природе требует: активности и инициативности ученика во взаимоотношениях с окружающей его предметной и социальной средой; обобщение опыта деятельности; самостоятельности при решении игровых задач. Таким образом, планируя работу по руководству сюжетно-ролевой игры необходимо предусмотреть обогащение содержания игры, расширение игрового опыта учеников. Большое внимание уделять развитию творческих способностей у учеников, формированию положительных взаимоотношений. С помощью сюжетно-ролевой игры развиваем творческую инициативу, мышление, наблюдательность. Через игру ученики разыгрывают различные события из жизни людей, изображают их деятельность и взаимоотношения — и тем самым, творчески отражают действительность.

Сюжетно-ролевая игра имеет своё содержание, тему и свои внутренние правила. Стремясь воплотить в игре реальную жизнь, ученик действует по правилам этой жизни, которые становятся для него реальностью. И такие правила развивают познавательную активность учеников.

СПИСОК ИСПОЛЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии: В 2 — х томах. М., 1989. Т. 2. 329 с.
2. Сухомлинский В. А. Сердце отдаю детям//Избр.пед. соч. –м., 1979. –Т.1. — с. 56.
3. Швайко Г. С. Игры и игровые упражнения для развития речи: (Из опыта работы) /Под ред. В. В. Гербовой. — М.: Просвящение, 1983. — 64 с., ил.
4. Щербакова Е., Голицина В. К вопросу о развитии познавательной активности // Дошкольное воспитание. — 1991. — № 10. — с. 36.
5. Щукина Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. — М.: Просвещение, 1979.
6. Щукина, Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов в педагогике / Г. И. Щукина. — Л., 1975.