

# Теоретические возможности использования игровых технологий в начальной школе

**Саттарова Дилшода Джовлиевна**

Старший преподаватель  
регионального центра повышения квалификации  
и переподготовки работников народного образования  
при Термезском госуниверситете

**Худояров Туйчи Юлдашович**

Преподаватель школы № 55 Джаркурганского района,

**Мустаева Сожида Абдугаффоровна**

Преподаватель школы № 15 Шерабадского района,

**Эшбоева Дилшод Чориевна**

Преподаватель школы № 15 Шерабадского района

Л.С.Выготский еще в 20-х годах прошлого столетия обратил внимание на изменение содержания и динамики детской игры. Одна из глав этой книги Л.С.Выготского «Педагогическая психология» содержит исследование педагогического значения игры. "...уже давно обнаружено, — пишет Л.С.Выготский, — что игра не представляет из себя чего-либо случайного, она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы. ... Они [игры] организуют высшие формы поведения, бывают связаны с разрешением довольно сложных задач поведения, требуют от играющего напряжения, сметливости и находчивости, совместного и комбинированного действия самых разных способностей и сил.

... В игре усилие ребёнка всегда ограничиваются и регулируется множеством усилий других играющих. Во всякую задачу-игру входит как неперемное её условие умение координировать своё поведение с поведением других, становиться в активное отношение к другим, нападать и защищаться, вредить и помогать, рассчитывать наперёд результат своего хода в общей совокупности всех играющих. Такая игра есть живой, социальный, коллективный опыт ребёнка, и в этом отношении она представляет из себя совершенно незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений. .. особенность игры — подчиняя всё поведение известным условным правилам, она первая учит разумному и сознательному поведению. Она является первой школой мысли для ребёнка. Всякое мышление возникает как ответ на известное затруднение вследствие нового или трудного столкновения элементов среды. Там где, этого затруднения нет, там, где среда известна до конца и наше поведение, как процесс соотношения с ней, протекает легко и без всяких задержек, там нет мышления, там всюду работают автоматические аппараты. Но как только среда представляет нам какие-либо неожиданные и новые комбинации, требующие и от нашего поведения новых комбинаций и реакций, быстрой перестройки деятельности, там возникает мышление как некоторая предварительная стадия поведения, внутренняя организация более сложных форм опыта, психологическая сущность которых сводится в конечном счёте к известному отбору из множества представляющихся возможными, единственно нужных в соответствии с основной целью, которую должно решить поведение.

... мышление возникает от столкновения множества реакций и отбора одних из них под влиянием предварительных реакций. Но именно это и даёт нам возможность, вводя в игру

---

известные правила и тем самым ограничивая возможности поведения, ставя перед поведением ребёнка задачу достижения определённой цели, напрягая все инстинктивные способности и интерес ребёнка до высшей точки, заставить его организовать своё поведение так, чтобы оно подчинялось известным правилам, чтобы оно направлялось к единой цели, чтобы оно сознательно решало известные задачи.

Иными словами, Игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчинённая известным правилам система поведения или затрата энергии. Этим она обнаруживает свою полную аналогию с трудовой затратой энергии взрослым человеком, признаки которой всецело совпадают с признаками игры, за исключением только результатов.

Таким образом, при всей объективной разнице, существующей между игрой и трудом, которая позволяла даже считать их полярно-противоположными к друг другу, психологическая природа их совершенно совпадает. Это указывает на то, что игра является естественной формой труда ребёнка, присущей ему формой деятельности, подготовлением к будущей жизни. Ребенок всегда играет, он есть существо играющее, но игра его имеет большой смысл. Она точно соответствует его возрасту и интересам и включает в себя такие элементы, которые ведут к выработке нужных навыков и умений».

Польский исследователь Стефан Шуман отмечает, что игра — характерная и своеобразная форма активности ребёнка, благодаря которой он учится и приобретает опыт. Шуман указал на тот факт, что игра побуждает в ребёнке самые высокие эмоциональные переживания и активизирует его самым глубоким образом. Согласно Шуману, игру можно воспринимать как процесс развития, направленный своеобразным образом на формирование наблюдательности, воображения, понятий и навыков.

Игра настолько многофункциональна, оригинальна, уникальна, ее границы настолько обширны и прозрачны, что дать ей какое-либо четкое, лаконичное определение, наверное, просто невозможно. Многие объяснения игры, которыми располагает наука, неточные, неполные, а иногда и просто неверные. Нидерландский философ культуры Йохан Хейзинга так смотрит на эту проблему: «Пожалуй, можно было бы принять одно за другим все перечисленные токования, не впадая при этом в обременительную путаницу понятий. Отсюда следует, что все эти объяснения верны лишь отчасти. Если хоть одно из них было исчерпывающим, оно исключало бы все остальные либо, как высшее единство охватывало их и вбирала в себя».

Детская игра — исторически возникший вид деятельности детей, заключающейся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними и направленный на ориентировку и познание предметной и социокультурной действительности, одно из средств физического, умственного и нравственного воспитания детей.

Игра является предметом изучения различных наук — истории культуры, этнографии, педагогики, психологии и так далее.

Предметом специального исследования игры стали впервые в работах немецкого философа и психолога К.Гросса, который развил предположение об упражняющей функции игры. Его теория носит название «теории предупреждения». Это положение удачно выразил сторонник этой теории В.Штерн, назвав игру «зарей серьезного инстинкта».

Существенную поправку к теории Гросса внес К.Бюлер. Самую игру определял как деятельность, сопровождающуюся «функциональным удовольствием» и ради него совершаемую. С новой теорией выступает голландский зоопсихолог Бойтендаик (Бейтендейк). Он уделял главное внимание природе игры. Он связывал основные особенности игры с характерными чертами поведения, свойственными детскому организму. Таких особенностей он выделял четыре:

---

ненаправленность движений, импульсивность, аффективная связь с окружающими, робость, боязливость, застенчивость. Он делает вывод, что игра всегда связана с каким-либо предметом, который содержит много новизны и сам как бы играет с играющими. Существует три влечения, находящихся за инстинктами: влечение к освобождению, влечение к слиянию с окружающим, влечение к повторению.

### **Список литературы**

1. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М., Педагогика. 1991.
2. Хейзинга Й. Статьи по истории культуры. М., 1997.
3. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. М., 1998
4. Шмаков С.А. Игры учащихся — феномен культуры. М., 1994.
5. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999.
6. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М., Педагогика. 1991,
7. Кушнерук Е.Н. Занимательность на уроках математики в начальных классах
8. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах. М., 1996 стр.46 Попова
9. В.И. Игра помогает учиться. //Начальная школа № 2, 1987 стр.39