

УДК 37.013

https://doi.org/10.33619/2414-2948/90/75

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ КАК ЗДОРОВЬЕСБЕРЕГАЮЩИЙ ФАКТОР В РАЗВИТИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

©*Кошалиева С. Ш.*, Бишкекский государственный университет им. акад. К. Карасаева,
г. Бишкек, Кыргызстан, skoshalieva@bhu.kg

©*Мураталиева М. А.*, д-р пед. наук, Бишкекский государственный университет
им. акад. К. Карасаева, г. Бишкек, Кыргызстан, mmuratalieva@bhu.kg

GAME TECHNOLOGY AS A HEALTH-SAVING FACTOR IN THE DEVELOPMENT OF COGNITIVE ACTIVITY OF PRESCHOOL CHILDREN

©*Koshalieva S.*, Bishkek State University, Bishkek, Kyrgyzstan, skoshalieva@bhu.kg

©*Muratalieva M.*, Dr. habil., Bishkek State University, Bishkek, Kyrgyzstan mmuratalieva@bhu.kg

Аннотация. Игра - это не только источник радости, но и средство обучения и развития познавательных способностей, создание эмоционально-комфортной образовательной среды для успешного формирования и развития учебных, социальных и познавательных навыков учащихся. Способствует развитию у детей познавательной активности, любознательности, стремления к самостоятельному познанию и размышлению. Развивает у детей познавательных способности и умений необходимых для успешного обучения, формирует устойчивой учебной мотивации на фоне позитивной Я-концепция детей, устойчивой самооценки и низкого уровня тревожности. В игре нет отличников или двоечников, дети в игре свободны.

Abstract. The game is not only a source of joy, but also a means of learning and developing cognitive abilities, creating an emotionally comfortable educational environment for the successful formation and development of educational, social and cognitive skills of students. Contributes to the development of cognitive activity in children, curiosity, the desire for independent knowledge and reflection. It develops in children the cognitive abilities and skills necessary for successful learning, forms a stable learning motivation against the background of a positive self-concept of children, stable self-esteem and a low level of anxiety. There are no excellent students and losers in the game, children are free in the game.

Ключевые слова: здоровьесберегающие технологии, познавательные способности, учебная мотивация.

Keywords: health-saving technologies, cognitive abilities, educational motivation.

В процессе игры дети активизируют свое внимание, память, мышление. Элемент соревнования добавляет интереса к игре. Кроме учебного компонента, в процессе игры реализуются и здоровьесберегающие технологии. Постоянная смена деятельности (формы работы) способствуют снятию как физической, так и моральной нагрузки, ребенок больше двигается, чаще переключает внимание, кроме того, игра дает прекрасную возможность показать свои способности даже самым слабым учащимся, ввиду различных способов деятельности, каждый ребенок может выбрать себе задание по уровню. Таким образом, в

процессе игры решается много [1, 2].

Создание комфортной среды, где находится ребенок, способствует в развитии; усвоению новой информации, пример социального поведения и созданию внутреннего духовного сила. Чем больше независим ребенок от помощи взрослых, тем больше у него освобожденных творческих сил для развития: координируют, совершенствуют и гармонизируют поведение в целом; способствуют независимости ребенка, его самостоятельности и тем самым укрепляют чувство собственного достоинства; развивают чувство ответственности за свое здоровье перед окружающими; одновременно формируют внутренний духовный психоэмоциональный строй [1].

Существует огромное количество ценностей в этой жизни. Одни мы игнорируем, другим следуем, третьи презираем, четвертые... Но среди них есть одна, безоговорочная для каждого нормального человека, — *это свобода!* Никто из нас не любит навязанные действия, чуждые решения, отсутствие выбора. И особенно не любят этого дети.

Игра — это не только источник радости, но и средство обучения и развития познавательных деятельности. В игре нет отличников или двоечников, дети в игре свободны. На основе этой восприимчивости ребенок способен создать особенно интенсивную взаимосвязь между собой и внешним миром, и с этой точки зрения все становится для него легким, вдохновляющим, живым. Каждое усилие оборачивается увеличением силы... Как только одно из этих духовных пристрастий ослабевает, зажигается другое пламя, и так ребенок движется от одной победы к другой, в беспрестанном вибрировании жизненной силы, которое нам известно и которое мы называем «радостью и счастьем детства» [6].

Игра, наряду с трудом и учебой, — один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Человеку присуща потребность в игре, которая особенно сильно проявляется в детском возрасте. По определению, игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции: *развлекательную* (это основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес); *коммуникативную*: освоение диалектики общения; *самореализации* в игре как полигоне человеческой практики; *игротерапевтическую*: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности; *диагностическую*: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры; *функцию коррекции*: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей; *межнациональной коммуникации*: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей; *социализации*: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития [5].

Большинству игр присущи четыре главные черты: *свободная* развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие); *творческий*, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»); *эмоциональная* приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»); *наличие* прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [5].

Образование детей как таковое не являлось для М. Монтессори принципиальным. *Индивидуальность обучения* она видела в создании специально подготовленной среды, где

дидактический материал выбирает не учитель, а сам ребенок. Ее индивидуальное обучение основано на свободе выбора ребенком этого материала, а также времени его работы с ним и самостоятельном контроле над ошибками [1]. Ребенок свободен в подготовленной среде. Дидактические материалы для него лишь ключ к миру. С их помощью он упорядочивает ум, учится осознавать пока еще беспорядочное представления, вырастает в культуру и современную цивилизацию, на собственном опыте учится понимать природу и ориентироваться в ней, когда ребенок свободен. Свободная игра также важна для обучения навыкам решения проблем. Во время игры дети могут самостоятельно принимать решения. Важно задействовать их собственное мышление. Эти навыки развиваются, когда ребенок играет самостоятельно (<https://goo.su/tfHkS>).

Здоровьесберегающие технологии — это обеспечение ребенку возможности сохранения здоровья, формирование у него необходимых знаний, умений, навыков по здоровому образу жизни. Создать *психоэмоциональное самочувствие* и эмоционально-комфортной образовательной среды для успешного формирования и развития социальных и познавательных навыков. Способствовать развитию познавательной активности, любознательности, стремления к самостоятельному познанию и размышлению, использовать полученные знания в повседневной жизни. Основная задача этих технологий — обеспечение эмоциональной комфортности и позитивного психологического самочувствия ребенка в процессе общения со сверстниками и взрослыми в детском саду и семье, обеспечение социально-эмоционального благополучия дошкольника. *Задача:* развитие у детей познавательных способности и умений, необходимых для успешного обучения. Сформировать здоровьесберегающее поведение детей в условиях ДОО, создать комфортную психологическую ситуацию в группе, обогащая ее положительными эмоциями, развивать дружеские взаимоотношения через игру и общение в повседневной жизни. Игровая здоровьесберегающая технология — это целостная система воспитательно-оздоровительных, коррекционных и профилактических мероприятий, которые осуществляются в процессе взаимодействия ребенка и педагога, ребенка и родителей, ребенка и доктора. Формирование устойчивой учебной мотивации на фоне позитивной Я-концепция детей, устойчивой самооценки и низкого уровня тревожности. Развитие у детей социальных и коммуникативных умений, необходимых для установления межличностных отношений со сверстниками и соответствующих ролевых отношений с педагогами [3].

Принципиальной идеи дидактики М. Монтессори является идея спонтанного, опосредованного обучения. Ребенок учится легко, не замечая, что учится! Каждый дидактический материал, предлагаемый детям для упражнений, содержит две цели: *прямую и косвенную*.

Прямая — это цель, которую ставит перед собой ребенок. Скажем, собрать из кубиков стройную розовую башню.

А косвенная — это цель профессионального взрослого, который придумал розовую башню, чтобы ребенок, упражняясь с ней, незаметно развивал зрение, координировал движение, учился концентрировать внимание, развивал логическое мышление, воображение и готовился к изучению математики, конструирование, развивать мелкую моторику. Степень их трудности увеличивается от занятия к занятию [1].

Таким образом, система представленных на занятиях задач и упражнений позволяет решать все три аспекта учебной цели: *познавательный, развивающий и воспитывающий*.

Познавательный аспект: углублять знания ребенка, разнообразить методы и приемы познавательной деятельности, выполнять творческие упражнения; формирование и развитие

общее учебных умений и навыков (умение самостоятельно работать в заданном темпе, умение контролировать и оценивать свою работу)

Развивающий аспект: развитие психических механизмов, лежащих в основе когнитивных способностей: память, внимание, воображение, логическое мышление; используемые на этом этапе занятия, не только способствуют развитию этих столь необходимых качеств, но и позволяют, неся соответствующую дидактическую нагрузку; развитие речи при работе над словом, словосочетанием, предложением; развитие мышления в ходе усвоения детьми таких приемов мыслительной деятельности как умение анализировать, сравнивать, синтезировать; обобщать, выделять главное, доказывать и опровергать; развитие сенсорной сферы ребят (глазомера, мелких мышц кистей рук); развитие двигательной активной сферы.

Воспитывающий аспект: воспитывающий аспект должен формировать и развития нравственных, трудовых, эстетических, патриотических, экологических и других качеств личности дошкольника; он должен быть направлен на воспитание правильного отношения к общечеловеческим ценностям, высокого чувства гражданского долга, воспитание системы нравственных межличностных отношений, (формирование «я-концепции»).

Наиболее оптимальных средств, форм и методов обучения и воспитания детей дошкольного возраста необходимо отдавать предпочтение игровой деятельности, так как в игре содержится большой воспитательный и развивающий потенциал. По своему содержанию игровая деятельность должна быть разнообразной с использованием различных заданий, выполняемых в игровой и соревновательной форме. Она должна иметь познавательную направленность [4].

С целью развития познавательной деятельности работоспособности дошкольников следует использовать: игровые упражнения дидактической направленности; подвижные игры, игры-эстафеты и спортивные игры; игры, задания и упражнения, укрепляющие здоровье, деловые игры развивающие познавательные способности детей [4].

Дидактические игры и игровые упражнения способствуют развитию и совершенствованию двигательной и интеллектуальной сферы ребенка, воспитанию физической и умственной работоспособности. Организация игровых упражнений требует от педагога владения методикой игровой деятельности, которая включает организационно-методические указания по проведению игры и возможные варианты их организации и построения. В содержание организационной работы входят: подбор и планирование игровых упражнений в соответствии с программой обучения, возрастом и уровнем подготовленности детей дошкольного возраста; уточнение условий для продуктивной организации игровой деятельности; изучение учебных возможностей и индивидуальных особенностей физического, умственного развития и уровня накопленных знаний, умений и навыков [5].

Для использования игровых упражнений очень важно правильно выбрать игру и игровые задания, учесть время и место их проведения, количество играющих, также достигнутый уровень подготовленности каждого ребенка. Заранее готовит необходимый инвентарь (карточки, флажки, мячи, скалки, палки), соответствующий гигиеническим нормам и физическим возможностям детей. Игровой материал должен быть легким, удобным по объему, и красочным, чтобы вызвать интерес детей и их желания заниматься. Педагог должен творчески подходить к организации игровой деятельности, подбору и планированию игровых упражнений. При отборе игровых упражнений, подборе инвентаря и пособий для организации игровой деятельности следует учитывать материально-техническую базу и создать развивающую гуманную среду, способствующую развитию когнитивных

способностей и воспитанию. Очень важно вначале использовать несложные подвижные игры и игры-эстафеты с элементарными правилами и доступными игровыми заданиями. Необходимо от простых сюжетно-ролевых игр переходить к более сложным подвижным играм с постепенным усложнением их трудности и повышением требований к играющим [5].

Умело ограненный алмаз становится бриллиантом. Хорошая форма игры позволяет детям играть всеми цветами радуги, делая привлекательным. Но форма нужна не только алмазу, хорошая форма нужна в развитие ребенка для когнитивного познания. Деловые, сюжетно-ролевые игры моделируют реальную производственную, научную или иную «взрослую» деятельность. Обязательными педагогическими принципам и требованиями для рационального планирования и структурирование занятий с использованием разнообразных игровых упражнений являются: четкая организация игровой деятельности с учетом возраста; уровня физической, функциональной подготовленности и состояния здоровья детей; обеспечение преемственности при планировании подвижных игр, игр-эстафет и освоении новых игровых упражнений; строгое соблюдение дидактических принципов. По актуальности задач в период адаптации и на каждом возрастном этапе.

Принцип «спирали» — через каждые 7 занятий задания повторяются. Нарращивание темпа выполнения заданий. Смена разных видов деятельности. При обучении игровым заданиям; создание благоприятных гигиенических условий и развивающей, личностно-ориентированной среде, развивается эмоциональная сфера ребенка, творческие способности, формируются трудовые навыки, укрепляется здоровье за счет повышения общего уровня двигательной активности. Идет обогащение памяти ребенка, активизируются его мыслительные процессы, появляется возможность самостоятельного обучения. Он сам регулирует темп познания новой информации.

Появляется возможность приобретения нового жизненного опыта, а главная особенность заключается в том, что с помощью игры ребенок может приобрести такой жизненный опыт, который он возможно никогда не встретит в повседневной жизни. Дети приобретают умения и навыки самостоятельно ориентироваться в просторах игровой деятельности; обмениваться информацией посредством: повышается мотивация к познавательному процессу, и как следствие происходит развитие когнитивных функций; появляется навык исследовательской деятельности, происходит повышение качества образовательного процесса; увеличивается объем пройденного материала за одно занятие.

Во время использования сюжетно-ролевой игры прослеживаются все принципы активизации познавательной деятельности, а именно: *дидактические*: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков. *Воспитывающие*: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности. *Развивающие*: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности. *Социализирующие*: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия [5].

Таким образом, в течение дошкольного периода происходит интенсивное развитие познавательных деятельностей ребенка, что является неотъемлемой частью подготовки детей

к школе и успешной адаптации в современном обществе. Использование здоровьесберегающей игровой технологии в образовательном процессе в ДОО способствуют этому, т.к. создает условия для повышения интереса ребенка и формирования у него мотивации к получению новых знаний и вести здоровый образ жизни.

Список литературы:

1. Монтессори М. Помоги мне сделать это самому. М.: Карапуз, 2000.
2. Гин А. А. Приемы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность. М.: ВИТА-ПРЕСС, 2016. 112 с.
3. Лизунова Е. В. Игровая технология как здоровьесберегающий фактор в обучении и развитии школьников // Самарский научный вестник. 2014. №1 (6). С. 66-68.
4. Куликова М. В., Руднева Л. В., Капралова М. И. Здоровьесберегающие технологии в физическом воспитании детей дошкольного возраста. Тула: Изд-во ТГПУ им. Л. Н. Толстого, 2015.
5. Тюмасева З. И., Орехова И. Л., Быстрой Е. Б., Артёменко Б. А., Челнокова Е. А. Детерминанты процесса формирования здорового образа жизни у обучающихся // Самарский научный вестник. 2019. Т. 8. №1 (26). С. 307-313.

References:

1. Montessori, M. (2000). Pomogi mne sdelat' eto samomu. Moscow. (in Russian).
2. Gin, A. A. (2016). Priemy pedagogicheskoi tekhniki: svoboda vybora, otkrytost', deyatelnost', obratnaya svyaz', ideal'nost'. Moscow. (in Russian).
3. Lizunova, E. V. (2014). Igrovaya tekhnologiya kak zdorov'esberegayushchii faktor v obuchenii i razvitii shkol'nikov. *Samarskii nauchnyi vestnik*, (1 (6)), 66-68. (in Russian).
4. Kulikova, M. V., Rudneva, L. V., & Kapralova, M. I. (2015). Zdorov'esberegayushchie tekhnologii v fizicheskom vospitanii detei doshkol'nogo vozrasta. Tula. (in Russian).
5. Tyumaseva, Z. I., Orekhova, I. L., Bystraya, E. B., Artemenko, B. A., & Chelnokova, E. A. (2019). Determinanty protsesssa formirovaniya zdorovogo obraza zhizni u obuchayushchikhsya. *Samarskii nauchnyi vestnik*, 8(1 (26)), 307-313. (in Russian).

*Работа поступила
в редакцию 01.04.2023 г.*

*Принята к публикации
10.04.2023 г.*

Ссылка для цитирования:

Кошалиева С. Ш., Мураталиева М. А. Игровая технология как здоровьесберегающий фактор в развитии познавательной деятельности детей дошкольного возраста // Бюллетень науки и практики. 2023. Т. 9. №5. С. 560-565. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/90/75>

Cite as (APA):

Koshaliev, S. & Muratalieva, M. (2023). Game Technology as a Health-saving Factor in the Development of Cognitive Activity of Preschool Children. *Bulletin of Science and Practice*, 9(5), 560-565. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/90/75>