

получения информации. На сегодняшний день в сети находится огромное количество сайтов с различной информацией. Важно не потеряться среди них и сделать такой продукт, который сможет выделяться своей индивидуальностью и в тоже время останется информативным.

1. Вильямс, Р. Дизайн для Недизайнеров / Р. Вильямс – пер. с англ. – СПб. : Символ-Плюс, 2008. – 192 с.
2. Головач, В. Дизайн пользовательского интерфейса v1.2 (электронная книга) / В. Головач. – 2010. – 147 с.
3. Колодяжный, П. Памятка дизайнеру сайтов [Электронный ресурс] / П. Колодяжный. – Тип файла pdf, 2286 Kb. – 2009. – 20 с. – Режим доступа : <http://www.kasper.by/pub/file/memo-for-webdesigner.pdf>. – Дата доступа : 13.02.2016.
4. Круг, С. Веб-дизайн: книга Стива Круга или «не заставляйте меня думать!» / С. Круг. – пер. с англ. – СПб. : Символ-Плюс, 2005. – 200 с.
5. Панфилов, К. Создание веб-сайта от замысла до реализации / К. Панфилов. – М. : ДМК Пресс, 2009. – 440 с.

Рогожкина П.Ю., студ. 211 гр.

Научный руководитель – **Мойсейчук С.Б.**

ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КУЛЬТУРНО- ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБУЧЕНИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Важность разработок и внедрения новых методик образования подрастающего поколения сложно переоценить. В современном мире

общество создает все новые условия своего существования, появляются новые профессии и даже формы социального взаимодействия. Методы и средства образования часто не успевают за новыми формами организации жизнедеятельности людей в других сферах. Именно технологии обучения наиболее важны для подготовки детей к вхождению в социум, их самореализации, выявлению и развитию талантов. Методики преподавания в младших классах школы особо важны, потому что именно в эти годы в ребенке необходимо сформировать основные умения и навыки, которые в дальнейшем окажут значительное влияние на его успехи в учебе и в жизни: способность усваивать информацию, навык коммуникации, творческий подход к решению задач, желание учиться и познавать, желание быть успешным и добиваться в жизни поставленных целей.

Младшие классы являются тем этапом в жизни человека, когда он наиболее открыт к новому, наиболее легко обучаем и наиболее легко может отвернуться от интереса к образованию. Из-за восприимчивости детей, их заинтересованности в происходящих вокруг действиях, эффективным будет использование культурно-досуговых форм в процессе их образования. Выбор методических средств обучения и воспитания всегда базируется на учете особенностей тех социально-демографических групп, на которые он направлен. Поэтому целесообразно рассмотреть психологические особенности детей младшего школьного возраста.

С момента поступления в школу ребенок приобретает новый социальный статус и у него появляются новые социальные функции. Ребенок начинает по-другому относиться к окружающей его социальной действительности, развивается его социальное самопознание. Дети все больше начинают опираться во взаимодействии друг с другом на принятые в обществе условности, осознавать социальную иерархию и принимать авторитеты, приобщаться к правилам и законам.

Дети в этом возрасте очень восприимчивы и впечатлительны. Попадая в новую социальную среду, ребенок учится следовать дисциплине, принимать на себя ответственность, и делать то, что он «должен», вместо того, что он «хочет». Именно в это время в человеке формируется мотив внутреннего долга, альтруистские установки. В этом возрасте ребенок впервые начинает чувствовать эмпатию.

Как отмечает белорусский исследователь И.Л. Смаргович «культурно-досуговая деятельность оказывает большое влияние на процесс развития личности ребенка; она предоставляет условия для духовного развития дошкольника и школьника, укрепления нравственного и физического здоровья, развития творческих способностей ребенка, его саморазвития и самосовершенствования» [5, с. 64]. Более того, всякая форма культурно-досуговой деятельности стремится удовлетворить потребность человека в образовании, духовном развитии и развитии собственной личности. Используя формы досуга в образовательном процессе, можно не только разнообразить его, сделать более доступным и интересным, но и попутно развивать маленького человека со всех необходимых ему и обществу сторон. В процессе культурно-досуговой деятельности ребенок учится таким важным для успешной жизни аспектам, как способность творчески мыслить, применять свое воображение в решении проблем, формулировать и доносить свое мнение. Далеко не всегда академические методы образования хорошо справляются с целью развития этих качеств, а в современном мире вседоступности информации на первый план уже выходят не энциклопедические знания, а умение преподнести себя, раскрыть и развить личностные сильные стороны и таланты, устранить коммуникационные барьеры.

Среди выделенных форм организации культурно-досуговой деятельности детей в образовательном процессе применимы следующие:

- конкурсы;
- конкурсно-игровые программы;
- тематическо-игровые программы;
- интеллектуально-познавательные игры;
- викторины;
- мастер-классы [5, с. 68].

Наиболее эффективной формой культурно-досуговой деятельности в учебном процессе учеников младших классов является игра, так как она есть ведущая деятельность ребенка (деятельность определяющая его психическое развитие). Игра – это универсальный элемент человеческой культуры, особый вид деятельности, который имитирует реальную деятельность человека, в искусственно созданных условиях и посредством относительно достоверной модели [3, с. 32].

О.С. Газман и Н.Е. Харитоновна выделяют следующие игры, которые используются в работе с детьми:

- сюжетно-ролевые;
- дидактические;
- игра-труд;
- подвижные;
- игры-забавы и развлечения;
- комплексные игровые праздники [1, с. 6].

Говоря об играх, которые можно эффективно интегрировать в учебный процесс, выделяется такой тип как «дидактическая», так как ее целью является непосредственно само обучение.

Дидактические игры можно классифицировать следующим образом:

- по целям (приобретение теоретических знаний либо практических умений);
- по форме (индивидуальные либо групповые);

- масштабу и характеру включенности в игру социума;
- местонахождению играющего (настольные либо пространственные);
- по наличию перемещений в пространстве (подвижные либо статические);
- по отношению к правилам игры (правила в течение игры остаются прежними либо изменяются) [2, с. 26].

Из многообразия игр следует также отметить «ролевую игру». Этот тип игры является одним из наиболее эффективных, потому что он присущ детям 6–10 лет в связи с их возрастными особенностями и является наиболее приближенным к реальной жизни. Рыжкова В.Д. выделяет следующие стороны положительного влияния игры как формы КДД, внедренной в образовательный процесс:

- развитие интеллектуальных способностей;
- получение удовольствия от познавательной деятельности;
- освоение социальных навыков;
- обнаружение склонностей к творчеству и развитие талантов[4].

Игра может нести в себе также и воспитательную функцию, причем она способна преподносить высокие принципы и ценности ребенку непосредственно через моделирование конкретных жизненных ситуаций, и это как правило более эффективный способ, чем словестные внушения, без конкретных практических примеров. Через игру можно воспитывать гуманное отношение к миру, что тоже важно в этом возрасте.

Э.А. Лутохина определяет игру как высший тип педагогической деятельности и в доказательство этого тезиса она приводит следующую статистику: обучение в игре носит практический характер, в процессе которого усваивается 90% информации (через аудиальное восприятие усваивается лишь 10%, и 50% через визуальное) [3, с. 8].

Из изложенного выше следует вывод о том, что культурно-досуговая деятельность детей направлена на их образование, духовное и личностное развитие. Среди форм культурно-досуговой деятельности учеников младшей школы, игра является наиболее эффективно интегрируемой в образовательный процесс. Самыми применимыми типами игр являются дидактическая, сюжетно-ролевая, интеллектуально-познавательная игры. Существуют разные мнения по поводу того, насколько игра является приемлемой в учебном процессе. В ее пользу говорят следующие преимущества: адаптация детей в новой социальной среде через близкий им вид деятельности, моделирование ситуаций на практике, повышение интереса к процессу обучения.

1. Газман, О.С. В школу – с игрой : книга для учителя / О.С. Газман, Н.Е. Харитонова. Москва : Просвещение, 1991. – 96 с.
2. Глубоченко, В.М. Музыкально-дидактические игры : теоретический и практический аспекты / В.М. Глубоченко // Музыкане і тэатральнае мастацтва: праблемы выкладання. – 2012. – № 1. – С. 24–30.
3. Лутохина, Э.А. Игра в учебном процессе : методическое пособие в 2-х частях / Э.А. Лутохина [и др.]. – Минск, 1995. – 154 с.
4. Рыжкова, В.В. Игра как средство обучения младших школьников / В.В. Рыжкова // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» [Электронный ресурс]. 2003. – Режим доступа : <http://festival.1september.ru/articles/625406/> – Дата доступа : 05.11.2015.
5. Смаргович, И.Л. Основы культурно-досуговой деятельности : учеб.-метод. пособие / И.Л. Смаргович // Мин-во культуры Респ. Беларусь, Беларус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2013. – 174 с.