

Научная статья

УДК 373

ББК 74.00

DOI 10.25588/CSPU.2023.174.2.004

М. С. Выхрыстюк¹, А. А. Миронова², А. Е. Ротарь³

¹ORCID № 0000-0001-7955-7351

Профессор, доктор филологических наук, профессор кафедры филологического образования, Тюменский государственный университет, г. Тобольск, Российская Федерация.

E-mail: m.s.vykhrystyuk@utmn.ru

²ORCID № 0000-0001-5910-8567

Доцент, доктор филологических наук, профессор кафедры русского языка и методики обучения русскому языку, Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет, г. Челябинск, Российская Федерация.

E-mail: amiron_rus@mail.ru

³ORCID № 0000-0003-0698-3426

Студент гуманитарного факультета, Тюменский государственный университет, г. Тобольск, Российская Федерация.

E-mail: stud0000231098@study.utmn.ru

ИГРА КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ РЕБЕНКА ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Аннотация

Введение. Тема статьи обусловлена осознанием важности применения игры в воспитательном процессе, что может являться одним из способов развития гармоничной личности. На сегодняшний день игровые технологии вызывают интерес у воспитателей и педагогов, поскольку использование их на уроках и во внеурочной деятельности побуждает к развитию познавательного интереса, повышает у ученика мотивацию к мышлению, к познанию чего-то нового, к работе в коллективе. Цель статьи: выявить функции игровой деятельности, описать ее типы, изучить мнение

© Выхрыстюк М. С., Миронова А. А., Ротарь А. Е., 2023

Вестник Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета, № 2, 2023

ученых по данному вопросу, определить пути использования игровых технологий во внеурочной деятельности, выделить методические подходы к включению их в работу с детьми.

Материалы и методы. Материалом исследования явился процесс формирования навыков использования игровых технологий во внеурочной деятельности. При сборе и описании результатов анализа использовались описательно-аналитические, эмпирические, статистические и диагностические методики. Для обоснования выводов применен эмпирический метод исследования — педагогическое наблюдение.

Результаты. В результате исследования доказана целесообразность использования элементов игры при изучении и закреплении материала во внеурочной деятельности, что позволяет дополнить общую картину технологий при изучении важных предметов: русского языка и литературы. Современная педагогика параллельно с новыми способами влияния на развитие человека нередко прибегает к традиционным, каким является игра. Время быстрого развития человеческой деятельности придает особую значимость полученным знаниям на всех ее этапах. Представленная в статье методика использования игровых технологий во внеурочной деятельности расширяет кругозор ребенка, повышает его интерес к занятиям в коллективе. Регулярное проецирование различных жизненных ситуаций в форме игры позволяет помочь овладеть функциональной грамотностью. Современный учитель включает игровые компоненты не только во время образовательного процесса, но и во внеурочную форму работы, когда у наставника есть возможность максимально реализовывать воспитательные задачи.

Обсуждение. В статье представлены к обсуждению мнения ученых разных лет о внедрении элементов игровой деятельности во внеурочный процесс. Подчеркивается, что игровые технологии связаны с формированием целостной личности, которой в будущем придется жить и работать в обществе с развитой коммуникационной инфраструктурой.

Заключение. В результате исследования доказано, что именно использование игровых технологий является одним из направлений, реализующих главную цель воспитания: через развитие творческих, эстетических или физических способностей воспитать всесторонне развитую личность. Применение хорошо знакомой и понятной игровой формы и способа действия современными учащимися активизирует раскрытие личных способностей в разных сферах деятельности, мотивирует к самореализации.

Ключевые слова: образовательная среда; воспитательный процесс, внеурочная деятельность, игровые технологии, методы проведения игр.

Основные положения:

- выявлены особенности использования элементов игры как способа формирования личности ребенка, названы требования к игре с точки зрения современной научной парадигмы;
- исходя из разновидностей игр сделан анализ основных методических подходов к применению игровой технологии во внеурочной деятельности;
- даны методические рекомендации по внедрению игровых технологий в систему воспитания детей.

1 Введение (Introduction)

Игра — универсальный способ воспитания детей, при ко-

тором психологическое развитие ребенка проходит в комфортной для него обстановке. Дети нередко воспринимают игру не только как времяпровождение, но и как имитацию различных жизненных ситуаций, поведения. Посредством игры у ребенка формируется опыт, который он сможет применить в дальнейшем, потому что у него будет навык общения со сверстниками. Наставник сам моделирует ситуации в процессе игровой деятельности, тем самым воспитывает учащихся посредством игры. Все это обуславливает актуальность использования игровых технологий в процессе обучения.

Требования обновленного Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования третьего поколения (Приказ Министерства Просвещения РФ от 31.05.2021 № 287) диктует включать в процесс формирования современного члена общества воспитательную деятельность в учебный процесс и во внеурочную деятельность. Также Письмо Минпросвещения России от 20.05.2022 № АБ-1367/02 «О направлении методических рекомендаций "Модернизация школьных систем образования» (вместе с «Методическими рекомендациями по осуществлению в субъектах Российской Федерации мероприятий по реализации программы «Модернизация школьных систем образования») регламентирует уже не только содержание и направления воспитательной работы школы, но и организацию центров детских инициатив в образовательном учреждении в форме функционального пространства, которое обязательно наполняется элементами патриотического воспитания. В связи с этим возрастает интерес ученых к переосмыслению положений традиционных российских представлений о сути и роли воспитания в школьном обучении [1; 2]. Идеи А. С. Макаренко, В. А. Сухомлинского, К. Д. Ушинского,

Л. С. Выготского и др. адаптируются к потребностям современного общества: в XXI в. появились новые формы отклонения в поведении, иные социальные группы, выпадающие из норм гармоничного сосуществования, средства и формы коммуникации между представителями социальных слоев, обновленные формы этикета. Итог воспитательной работы остается неизменным — необходимо развить личностный потенциал обучающегося для успешного дальнейшего саморазвития. Инновационно-технократические, прагматические подходы к образованию, геополитическая ситуация, ощущение многими школьниками себя «людьми мира», а не своей Родины привели к возрождению требований к школе формировать духовный и нравственный потенциал личности, уважительное и бережное отношение к окружающему миру, выявлять способности, интересы детей для развития в соответствии с их индивидуальными особенностями.

Для достижения поставленных задач перед системой образования учитель вынужден максимально включать метапредметные результаты обучения, которые помогут ребенку профессионально самоопределиться, выстроить наставнику траекторию воспитания от дошкольной до вузовской ступени [3; 4; 5].

2 Материалы и методы (Materials and Methods)

Материалом исследования выступили результаты работы по формированию навыков включения игровых технологий во внеурочной деятельности учителя. Основными методами исследования стали анализ учебно-методической и научной литературы, посвященной проблеме организации игровой деятельности детей и подростков, адаптирование классических идей к нуждам современного образовательно-воспитательного процесса. При

сборе и описании результатов анализа применялись описательно-аналитические, эмпирические, диагностические методики, включающие наблюдение, описание, беседу, метод сплошной выборки, систематизацию и обобщение достигнутых результатов.

3 Результаты (Results)

Игра — определенный вид деятельности человека, преимущественно именно ребенка. Следовательно, ей свойственны цель, мотив, набор средств, с помощью которых игрок достигает результата. Стоит отметить, что сама цель, как и дальнейшие черты игры, могут меняться. Это зависит от возраста ребенка: становясь старше, ребенок начинает обдумывать свои цели, у него начинают появляться различные мотивы, которые направляют его к результату, из этого можно сделать вывод, как ребенок развивается. Во время игры формируется положительная среда, которая развивает и совершенствует личность ребенка.

На сегодняшний день включение игры в обучение получило уже научное освещение в работах ученых [6; 7; 8]. Параллельно функционируют термины «игрофикация» и «геймификация», анализируются возможности повышения эффективности разных уроков (математика, физика, иностранный язык, история, русский язык, литература и др.). Игра как любой вид деятельности должна выполнять различные функции. Рассмотрим основные:

- 1) развлекательная — это основная функция игры, ставящая целью отвлечься, оставить положительные эмоции после процесса игры, пробудить интерес к определенному виду деятельности;
- 2) коммуникативная — функция, способствующая развитию речевых навыков: дети в процессе игры устанавливают эмоциональный контакт и начинают открываться друг другу;

3) обучающая — функция, вырабатывающая навыки и умения, нацеленные на получение новых знаний, обработку и дальнейшее использование полученного материала в процессе игры (обычно это правила игры, оговариваемые перед её началом);

4) терапевтическая (релаксационная) — функция, ориентированная на снятие стресса и при необходимости помогающая справиться с напряжением из-за других видов жизнедеятельности;

5) диагностическая — функция, позволяющая увидеть отклонения от нормы в поведении ребенка в процессе игры, если они есть;

6) воспитательная — предполагает формирование норм поведения ребенка в процессе игры, развитие необходимых навыков деятельности в коллективе, получение опыта взаимодействия друг с другом;

7) развивающая — способствует развитию навыков сообразительности и смекалки в процессе игры;

8) функция социализации, которая предполагает работу в коллективе, получение навыков общественных отношений, овладение нормами социального взаимодействия.

Для того чтобы игра состоялась, она должна соответствовать определенным сложившимся в истории образования требованиям:

1) процесс игры должен сплотить коллектив, создать одну команду;

2) игра должна быть познавательной;

3) игра должна развивать чувство коллективизма, способствовать совместной деятельности учеников – чем больше участников и меньше зрителей, тем интересней игра;

4) игра создает условия для мыслительной деятельности детей;

5) игра способствует развитию творческой деятельности учащихся.

Так, задействовав в учебном или воспитательном процессе игровые элементы, педагог может рассчитывать на успешный результат закрепления изученного материала. Игры условно можно разделить на два типа: творческие и игры с правилами.

В *творческих* играх нет четких правил, которым нужно следовать, обычно дети являются инициатором таких игр. К ним относятся следующие разновидности игр: сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные, строительные. Творческие игры являются отражением общественных взаимоотношений, потому что в них зачастую принимает участие группа лиц, с разными ролями и степенью включенности, правами и обязанностями. В ходе творческой игры участники приобретают опыт, активно общаются со сверстниками, тем самым обогащают словарный запас и знакомятся с новыми людьми. Следует заметить, что в ходе сюжетно-ролевых игр у детей активно развивается воображение, которое позволяет детям мечтать, создавать новое, совершать открытия.

Игры с правилами следует разделить на две группы: дидактические и подвижные.

Дидактические игры – игры обучающего характера, которые имеют четкие правила, установленные в начале игры, к ним относятся: игры с предметами, настольно-печатные и словесные игры. Дидактические игры чаще всего используются в педагогике для обучения и воспитания детей и подростков. Главной задачей этих игр является получение знаний. Через решение других задач,

предлагаемых игрой, ребенок, сам того не понимая, приходит к главной цели игры. Они направлены на развитие внимания, памяти, мышления, речи. Такие игры часто используются педагогами в школе для закрепления полученного материала.

Подвижные игры — это игры, которые направлены на развитие физических способностей, ловкости, смекалки ребенка. Их можно поделить по степени подвижности, распространенным движениям и по тому, какие предметы используются в игре. Подвижные игры берут свое начало у народных игр, где неотъемлемой частью игры является постоянное движение. В ходе игры участники должны точно и быстро выполнять поставленные задачи. Обычно в подвижных играх принимают участие несколько групп. Главное требование таких игр – наличие сплоченного коллектива, который является единым организмом. Подвижные игры заставляют игрока принимать решения быстро, незамедлительно выполняя их. Отметим, что подвижные игры меньше всего используются в процессе преподавания литературы и русского языка.

Некоторые исследователи (А. С. Макаренко, К. Д. Ушинский, Б. Н. Чумаков др.) выделяют третий тип игр — *народные*. Такие игры открывают детям историю народа, его обычаи и традиции. Сегодня их существует множество, потому что раньше игры были для людей основным досугом, они передавались из поколения в поколение, переживая многократные корректировки. К сожалению, многие из них не дошли до наших времен. После тяжелого рабочего дня люди собирались вместе, чтобы поиграть. Таким образом они отдыхали — это основная цель народных игр. Помимо этого игры раньше служили еще и обрядами, они проводились во время народных праздников. Каждая игра имела большое значение

для народа. Когда мы знакомим детей с народными играми, мы не только стремимся развлечь учащихся, но и знакомим с историей страны, культурным и этническим кодом поведения, демонстрируем нравственные константы.

Итак, игры тесно связаны со всеми видами деятельности человека, направлены на всестороннее развитие личности ребенка. Игра приносит ребенку радость, если она построена на добровольной основе. Игра может разнообразить процесс воспитания, сделать его интереснее как для ребенка, так и для самого взрослого.

4 Обсуждение (Discussion)

В наше время проблема воспитания детей является одной из самых существенных. В педагогике отмечается большое количество способов воспитания, которые позволяют подготовить подрастающее поколение к жизни в обществе. Игра как средство воспитания представляет особый интерес. Коллективные игры позволяют сформировать личность ребенка, поскольку создают модель общественных отношений, позволяя юному гражданину делать самостоятельный выбор, который будет влиять на ход игры. Это способствует тому, что ребенок обзаводится личным опытом, в дальнейшем применяя его в быту. Умение работать в команде сегодня очень ценно, поэтому, с детства приучая ребенка к коллективной работе, педагог воспитывает в нем хорошего специалиста в будущем. На обсуждение выносятся мнения ученых разных лет по данному вопросу.

Еще в эпоху Возрождения и реформации итальянский философ, писатель Т. Кампанелла и французский писатель Ф. Рабле предлагали использовать игру в процессе обучения и воспитания, чтобы дети чувствовали себя комфортно.

Я. А. Каменский, чешский педагог-гуманист, предлагал, чтобы «школы-каторги» и «школы-мастерские» строились на основе игры.

Немецкий поэт и философ Ф. Шиллер впервые задумался об игре как категории эстетики, которая формируется в результате проявления духовно–нравственного воспитания. Только в игре, по мнению Ф. Шиллера, человек способен показать свои истинные чувства, действовать свободно.

К. Гросс первый, кто решил изучить игру детально, утверждал, что игры направлены на то, чтобы ребенок самостоятельно отрабатывал различные навыки, которые в нем заложены, но этот подход к изучению — биологический. Развил взгляды К. Гросса Я. Корчак, который писал о том, что игра дает возможность найти себя в обществе, установить свою роль.

Игра всегда привлекала к себе внимание педагогов. Они нашли практическое применение философским мыслям, изучали формы, способы игрофикации, чтобы обучение, воспитание детей в первую очередь строились на чувстве радости, а не на принужденности, ведь так ребенок будет тянуться к знаниям, у него будет желание открывать для себя что-то новое.

Ф. Фребелю создал первый в мире детский сад. В своей системе воспитания детей педагог отдавал предпочтение преимущественно игре. Он разработал первые обучающие игры и игрушки для детей, которые до сих пор пользуются спросом.

К. Д. Ушинский говорил, что начало игре дает воображение. «В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. <...> В игре дитя, уже зрею-

щий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями» [2, 139]. Он говорит и о том, что игры способны полностью отражать жизнь ребенка, его переживания, игры меняются в зависимости от возраста, эмоционального состояния и развития ребенка. Указывал К. Д. Ушинский и на важность коллективных игр, которые позволяют строить первые общественные отношения, но при этом он выступал против вмешательств педагогов или воспитателей в сам процесс: «Игра есть свободная деятельность дитяти. <...> В ней формируются все стороны души человеческой, его ум, его сердце, его воля» [2, 140].

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности», — писал в трудах В. А. Сухомлинский [1, 220].

Макаренко А. С., изучая игру как средство воспитания, утверждал: «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру» [1, 119]. Важным он считал не результат игры, а сам процесс, который способствует воспитанию детей: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет, поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре». А. С. Макаренко в своих работах убедительно аргументировал, что в процессе игры должен присутствовать труд, так можно с ранних лет воспитать в ребенке любовь к трудовой деятельности: «Игра имеет важное значение в жизни человека, она является подготовкой к труду и должна постепенно заменяться трудом» [1, 221].

Л. С. Выготский в работе «Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка» доказал на примерах, что игра не умирает, когда ребенок идет в школу, а проникает в отношение к действительности. Игра продолжается во время школьного процесса и трудовой деятельности. В своем эссе ученый высказывает мысль и о том, как поведение взрослого окружения влияет на формирование личности ребенка: «Игры ребенка очень часто служат только отголоском того, что он видит и слышит от взрослых, и тем не менее эти элементы прежнего опыта ребенка никогда не воспроизводятся в игре совершенно так же, как они представляются в действительности. Игра ребенка не есть простое воспоминание о пережитом, но творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, отвечающей запросам и влечениям самого ребенка» [2, 19].

Таким образом, можно сделать вывод, что игра давно начала интересовать философов, педагогов, психологов, но только недавно она начала выделяться как самостоятельная форма воспитания детей и подростков. Классические идеи, как воспитать успешного члена социума, существовавшие в разные исторические эпохи у представителей иных этносов, успешно переосмысливаются в современном педагогическом сообществе.

5 Заключение (Conclusion)

Подводя итог исследованию роли игры в развитии личности ребенка, отметим, что основной задачей наставника является принятие игры как средства воспитания детей и подростков. Игры с самого зарождения имели образовательную и воспитательную функции, они направлены на то, чтобы подготовить игрока-ребенка или игрока-подростка к взрослой жизни. Смоделировав и

обыграв ситуации, при которых ребенок смог бы самостоятельно их решить и прийти к выводу, учащийся приобретает нравственные и моральные качества. По мнению П. Ф. Лесгафта, игра «есть упражнение, при посредстве которого ребенок готовится к жизни».

Советская педагогика строилась на том, что взрослые должны передавать свой опыт младшему поколению. Современная педагогика поддерживает такой способ воспитания, считая, что опыт, полученный ранее старшим поколением, будет уместным и в настоящее время. Воспитание посредством игры в семье и в школе идеально подходит к условиям современной жизни, ведь ребенок развивается в комфортной, естественной среде, его психика не травмируется, но при этом он вправе самостоятельно принимать решения и быть в ответе за них.

В процессе игры у ребенка начинают складываться качества личности. В сюжетно-ролевых играх дети повторяют поведение взрослых, они копируют их разговоры, действия, но не всегда все то, что они там делают, может быть уместно. Так, в процессе игры наставник может увидеть, над формированием каких качеств в игровой форме стоит работать с ребенком. Ребенок будет комфортно чувствовать себя в процессе перевоспитания и не получит серьезных психологических травм. Дети часто повторяют за своими сверстниками, копируя их, поэтому ребенок в процессе игры может перенять хорошие качества у тех, с кем он играет. Игровой способ воспитания заставляет опираться педагога в первую очередь на личность своего ученика. В процессе игры активно развивается воображение ребенка, которое не только учит мечтать, но и помогает развитию памяти, мышления, внимания. Игра способна увлекательно показать ребенку окружающий его мир в

подходящей для него обстановке. Важно, что после игры ребенок чаще всего остается счастлив, а сам процесс воспитания протекает для него незаметно, он не осознает, что игра направлена на то, чтобы воспитывать его. Она служит не только способом развлечения, это еще и прием, который позволяет активно вовлечь ученика в процесс воспитания. Подводя итог о роли игры в жизни ребенка, отметим, что главное ее предназначение — это воспитание нравственной личности. Это связано с тем, что:

1) игра требует постоянного вмешательства игроков в разрешение проблем;

2) бывают моменты, когда игрок не знает чего-то, он должен победить в себе неуверенность;

3) игра постоянно требует решения проблем реальной жизни, которые подаются детям в игровой форме, так, дети, сами того не подозревая, учатся находить ответы на серьезные вопросы;

4) воспитатель или педагог задумывает игру так, чтобы она была приближена к реальной жизни, они начинают поступать так, будто это не игра, а реальность;

5) участники развивают уровень коммуникабельности, взаимодействуя между собой.

Игра, будучи одним из видов деятельности, характеризуется еще тем, что все игроки принимают участие добровольно. Только так возможно достичь высокой активности и добиться запланированного результата. Все игры направлены на развитие самостоятельного нестандартного мышления, тем самым развивают творческие способности ребенка.

После игры желательно провести рефлексию, так дети смогут обратить внимание на свои ошибки, чтобы в дальнейшем не

допустить их вновь. Важно научить детей достойно воспринимать результат игры, причем как победу, так и поражение, потому что итоги игры дают ребенку опыт, который он будет применять в самостоятельной жизни.

Игра как средство воспитания дает педагогу много возможностей, она открывает ребенка с другой стороны, потому что он находится в комфортной для себя среде. Игра способствует формированию личности, помогает ребенку развиваться всесторонне: совершенствует кругозор, творческие, физические способности, прививает любовь к труду, воспитывает потребность в эстетическом наслаждении, но при этом является средством развлечения. В информационном пространстве частично сместились функции передачи актуальных данных, но это не умаляет роли образования и тем более воспитания, а приводит к изменению их задач, адаптации к современным потребностям.

Для того чтобы сделать выводы о том, какие игры нужно использовать для воспитания детей, нужно изучить их возрастные и психологические особенности. В подростковый период дети склонны быть очень ранимыми, у них появляется умение сопереживать другим людям. В процессе создания игры важно принять во внимание тот факт, что у подростков идет период полового созревания, что влечет за собой существенные изменения организма: они неуклюжи, поэтому подвижные игры могут быть проблемой для них в это время. В этом случае стоит отдать предпочтение дидактическим играм, где они смогут показать свои знания, и творческим играм, которые помогут им с тем, чтобы понять, как строятся общественные отношения, научат взаимодействовать с интересными для них людьми.

Библиографический список

1. Турыгин А. А. Миновская О. В. Идеи педагогики приключений в трудах российских педагогов-новаторов первой четверти XX века // Вестник Костромского государственного университета. 2017. № 4. С. 218–222. (Педагогика. Психология. Социокинетика).
2. Ходусов А. Н. Педагогика воспитания: теория, методология, технология, методика : учебник. Москва : ИНФРА-М, 2023. – 405 с.
3. Стратегия модернизации содержания общего образования : материалы для разработки документов по обновлению общего образования / В. В. Башев, Г. М. Вальковская, А. М. Водянский [и др.]. Москва : Мир книги, 2001. – 104 с.
4. Долганина В. В., Ширванян А. Э. Воспитание ценностных ориентиров у старших дошкольников при взаимодействии педагогов дошкольной образовательной организации и семьи // Мир науки, культуры, образования. 2022. № 1 (92). С. 185–187.
5. Немеровский В. М., Рубенкова Л. А. Игра как средство оптимизации двигательной и познавательной деятельности в режиме дошкольников // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. 2022. № 2 (35) С. 186–194. DOI 10.36809/2309-9380-2022-35-186-19.
6. Биджиева С. Х., Урусова Ф. А. Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития // Мир науки. Педагогика и психология. 2020. № 4. С. 1–10.
7. Кириченко Д. В., Галагузова Ю. Н. Геймификация в работе учителя общеобразовательной школы: опыт и перспективы // Педагогическое образование в России. 2022. № 3. С. 13–19.
8. Коновалова Н. И. Современный учебный текст по русскому языку: механизмы восприятия и принципы конструирования // Филологический класс. 2020. Т. 25, № 1. С. 164–172. DOI 10.26170/FK20-01-16.

M. S. Vykhrystyuk¹, A. A. Mironova², A. E. Rotar³

¹ORCID No. 0000-0001-7955-7351

Professor, Doctor of Philological Sciences,
Professor at the Department of Philological Education,
Tyumen state University, Tobol'sk, Russia.
E-mail: m.s.vykhrystyuk@utmn.ru

²ORCID No. 0000-0001-5910-8567

Docent, Doctor of Philological Sciences,
Professor at the Department of the Russian
Language and Methods of Russian Language Teaching, South-Ural

State Humanities-Pedagogical University, Chelyabinsk, Russia.
E-mail: amiron_rus@mail.ru

³ORCID No. 0000-0003-0698-3426
Student of the Faculty of Humanities, Tyumen State University,
Tobol'sk, Russia.
E-mail: stud0000231098@study.utmn.ru

GAME AS A MEANS OF RAISING A CHILD IN EXTRACURRICULAR ACTIVITIES

Abstract

Introduction. The topic of the article is due to the importance of using the game in the educational process, which can be one of the ways to develop a harmonious personality. Today, gaming technologies are of great interest to educators and teachers, since their use in the classroom and in extracurricular activities encourages cognitive interest, increases the student's motivation for thinking, for learning something new, for working in a team. to identify the functions of gaming activity, describe its types, study the opinions of scientists on this issue, determine the ways of using gaming technologies in extracurricular activities and determine methodological approaches to their application in working with children. Purpose of the article: to identify the functions of gaming activity, describe its types, study the opinions of scientists on this issue, determine the ways of using gaming technologies in extracurricular activities and determine methodological approaches to their application in working with children.

Materials and Methods. The material of the study was the process of forming the skills of using gaming technologies in extracurricular activities. When collecting and describing the results of the analysis, descriptive-analytical, empirical, statistical and diagnostic methods were used. To substantiate the conclusions, an empirical research method was used — pedagogical observation.

Results. As a result of the study, the expediency of using elements of the game in the study and consolidation of material

in extracurricular activities was proved, which will complement the overall picture of technologies in the study of important subjects: the Russian language and literature. Modern pedagogy, in parallel with new ways of influencing human development, often resorts to traditional ones, such as the game. The time of rapid development of human activity gives special significance to the acquired knowledge at all its stages. The method of using gaming technologies in extracurricular activities presented in the article will expand the horizons of the child, increase his interest in classes in the team. Regular projection of various life situations in the form of a game among schoolchildren helps them to master functional literacy. The modern teacher includes game components not only during the educational process, but also in the extracurricular form of work, when the mentor has the opportunity to implement educational tasks to the maximum.

Discussion. The article presents for discussion the opinions of scientists of different years on the introduction of elements of game activity into the extracurricular process. It is emphasized that gaming technologies are associated with the formation of an integral personality, which in the future will have to live and work in a society with a developed communication infrastructure.

Conclusion. As a result of the study, it was proved that it is the use of gaming technologies that is one of the directions that realize the main goal of education: through the development of creative, aesthetic or physical abilities, to educate a comprehensively developed personality of the child. The use of a well-known and understandable game form and method of action by modern students activates the disclosure of personal abilities in various fields of activity, motivates them to self-realization.

Keywords: Educational environment; Educational process; Extracurricular activities; Gaming technologies; Methods and techniques for conducting games.

Highlights:

The features of using the elements of the game as a way

of forming the personality of the child are revealed, the requirements for the game are named from the point of view of the modern scientific paradigm;

Based on the types of games, an analysis of the main methodological approaches to the use of gaming technology in extracurricular activities was made;

Methodological recommendations for the introduction of gaming technologies in the system of raising children are given.

References

1. Turygin A.A. & Minovskaya O.V. (2017), *Idei pedagogiki pri-klyuchenij v trudah rossijskih pedagogov-novatorov pervoj chetverti XX veka* [Ideas of Adventure Pedagogy in the Works of Russian Innovative Teachers of the First Quarter of the 20th Century], *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta*, "Seriya. Pedagogika. Psikhologiya. Sotsiokinetika", 4. 218–222. (In Russian).
2. Hodusov A.N. (2023), *Pedagogika vospitaniya: teoriya, metodologiya, tekhnologiya, metodika* [Pedagogy of education: theory, methodology, technology, technique], "INFRA-M", Moscow, 405 p. (In Russian).
3. *Strategiya modernizatsii soderzhaniya obshchego obrazovaniya: materialy dlya razrabotki dokumentov po obnovleniyu obshchego obrazovaniya* [Strategy for modernization of the content of general education: materials for the development of documents on the renewal of general education] (2001), Mir knigi, Moscow, 104 p. (In Russian).
4. Dolganina V.V. & Shirvanyan A.E. (2022), *Vospitanie cen-nostnyh orientirov u starshih doshkol'nikov pri vzaimodejstvii pedagogov doshkol'noj obrazovatel'noj organizatsii i sem'i* [Education of value orientations in older preschoolers in the interaction of teachers of a preschool educational organization and the family], *Mir nauki, kul'tury, obra-zovaniya*, 1 (92), 185–187. (In Russian).
5. Bidzhieva S.H. & Urusova F.A. (2022), *Igra kak sredstvo opti-mizatsii dvigatel'noj i poznavatel'noj deyatel'nosti v rezhime doshkol'nikov* [Game as a means of optimizing motor and cognitive activity in preschool-ers], *Vestnik Omskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, "Seriya. Gumanitarnye issledovaniya", 2 (35), 186–194. (In Russian).
6. Bidzhieva S.H. & Urusova F.A. (2020), *Gejmifikatsiya obra-zovaniya: problemy ispol'zovaniya i perspektivy razvitiya* [Gamification of education: problems of use and development prospects], *Mir nauki. Ped-a-gogika i psihologiya*, 4, 1–10. (In Russian).

7. Kirichenko D.V. & Galaguzova Yu.N. (2022), *Gejmifikaciya v rabote uchitelya obshcheobrazovatel'noj shkoly: opyt i perspektivy* [Gamification in the work of a secondary school teacher: experience and prospects], *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii*, 3, 13–19. (In Russian).

8. Konovalova N.I. (2020), *Sovremenniy uchebnyy tekst po russkomu yazyku: mekhanizmy vospriyatiya i printsipy konstruirovaniya* [Modern educational text for Russian language teaching: perception and principles of construction], *Filologicheskij klass*, 25 (1), 164–172. DOI 10.26170/FK20- 01-16. (In Russian).

Статья поступила в редакцию 02.03.2023; одобрена после рецензирования 23.03.2023; принята к публикации 29.03.2023.

The article was submitted 02.03.2023; approved after reviewing 23.03.2023; accepted for publication 29.03.2023.

