Игровые технологии на уроках в начальной школе

С появлением в современном мире новых технологий, инновация, традиционная школа, которая реализовывала традиционную модель образования, стала непродуктивной. На смену ей пришла новая модель образования приоритетом, которой становится обучение, ориентированное на самосовершенствование и самореализацию личности. Достичь этих целей мы можем применяя различные педагогические технологий в образовательном процессе. Но мне бы сегодня хотелось рассказать вам, уважаемые коллеги, про то, как я использую игровые технологии в своей работе в 1 «А» классе. Изучая особенности своих деток, применяя различные технологии, я поняла, что в моем классе, именно в этом возрасте, очень эффективны игровые технологии.

В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады.

Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

Задача - сделать процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Необходимо систематически совершенствовать и углублять знания по теории и методике преподаваемого предмета, обновлять методическую литературу, использовать новые технологии в своей работе. Игровые технологии способствуют развитию познавательной активности на уроках.

Игровые технологии можно использовать на всех уроках в начальной школе. Это связано с тем, что начальная школа - новый этап в жизни детей: из детского сада - в школу, в мир учителей, новых предметов, учебников. Задача учителя в это время - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению. Учителю начальных классов приходится решать такую задачу почти каждый день. Важно сделать почти ежедневные встречи с новым материалом не скучными и обыденными, а радостными и интересными. Вот здесь на помощь приходят уроки - игры, уроки - путешествия. Разумно и уместно используя подобного рода уроки наряду с традиционными формами, учитель увлекает детей и тем самым создаёт почву для лучшего восприятия большого и сложного материала.

На таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться к уроку). После каждого подобного урока мы слышим от детей фразу: « Давайте ещё поиграем», что свидетельствует об успешности урока.

Игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся. Использовать игровые технологии можно на любой ступени обучения.

Технология опыта.

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

* В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* Как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
* В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* Как технологии внеклассной работы.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

* По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;
* По характеру педагогического процесса:

1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

2. познавательные, воспитательные, развивающие;

3. репродуктивные, продуктивные, творческие;

4. коммуникативные, диагностические и др.

* По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;
* По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.

Урок с дидактической игрой.

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры.

Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний.

Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением.

Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся.

Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключатся в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы.

Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.

2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.

3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Требования к подбору игр следующие.

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.

2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.

3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Выделяют следующие *виды дидактических игр.*

1*. Игры-упражнения*. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины, «Выполните задание Бабы Яги», «Молчанка», «Круговые примеры», «Найди ошибки и исправь их», «Магический квадрат», «Составьте поезд», «Помогите Незнайке решить задачу», «Выполните задание Слонёнка», «Ветер перепутал буквы в словах», «Полубуковка», «Хитрые вопросы» (Какое местоимение читается одинаково слева направо и справа налево?», «С какой частью речи предлоги не употребляются?» и др.

2. *Игры-путешествия*. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез. «В царстве грибов», «В подземном царстве», «В гости к птицам», «Путешествие по лугу», «В подводном царстве», « В гости к частям речи», « Путешествие в страну Геометрию» и др.

3*. Игры-соревнования*. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды. «Чей ряд быстрее?», «Выпишите примеры с заданным ответом» (по вариантам), «Кто больше?» (составляют слова с корнем зим-, лес- по вариантам), «Подберите синонимы (антонимы)» (к словам блестеть, плакать, смеяться, говорить и др.)

Я представила лишь малую долю игровых упражнений. Естественно, характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами. В активной природе младшего школьника игра, расширяя интерес и знания становится понятной ребенку в том случае, если усвоение их происходит активно.

Подводя итог выше изложенному можно отметить «за» использование игровых технологий:

- игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;

- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;

- идет передача опыта старших поколений младшим;

- способствует использованию знаний в новой ситуации;

- является естественной формой труда ребенка, приготовлением к будущей жизни;

- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

«Минусы» при использовании игровых технологий следующие:

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;

- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;

- увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание;

- невозможность использовать на любом материале;

- сложность в оценки учащихся.

Я считаю, что одним из условий, при котором игровые технологии  эффективны, является желание детей играть.  Готовясь к выступлению, я провела в своём классе анкетирование, с целью  выявления отношения их к игре в учебной деятельности.

Анализ анкет показал:

– Игры на уроках нравятся всем учащимся без исключения.

– Большинство учащихся хотели бы играть на каждом уроке, но если только эта  игра им интересна.

– Более предпочтительна для детей групповая форма игр.

– Большинство учащихся хотят в игре побеждать.

Детство — время игры !