Балейский филиал ГАПОУ «Читинский педагогический колледж»

**«Игровая технология обучения»**

реферат по дисциплине МДК 01.02

**Выполнила:**

Студентка 413 группы

Горуленко Валерия

**Проверила:**

Рахманина Надежда Ивановна

Балей 2024

***Введение***

*«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». (В.А. Сухомлинский)*.

Проблема современной школы – потеря многими учащимися интереса к учению. Почему это происходит? Причины этого негативного явления неоднозначны:

* перегрузка однообразным учебным материалом;
* несовершенство методов, приемов и форм организации учебного процесса;
* ограниченные возможности для творческого самоуправления.

Сегодня представление о том, что школа должна давать прежде всего знания, умения, навыки, т.е. служить своего рода раздаточным пунктом, складом готовых знаний, признается неактуальным. Задачей современной школы должно стать формирование человека, совершенствующего себя, способного самостоятельно принимать решения, отвечать за эти решения, находить пути реализации, т.е. творческого в широком смысле этого слова. Эта задача посильная и для нашей школы.

Начальная школа способна решить новые задачи, поставленные перед российским образованием, в первую очередь обеспечить условия для развития ребенка как субъекта собственной деятельности, субъекта развития (а не объекта педагогических воздействий учителя). Именно так формулируются задачи начального образования в Федеральных государственных стандартах общего образования

Учение – это радость, а не только долг, учением можно заниматься с увлечением, а не только по обязанности.

Достижение высоких результатов начального образования по ФГОС невозможно без условий реализации основной образовательной программы, особое место в которых занимает учебно-методическое и информационное обеспечение.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую.

Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету – дидактическая игра:

* помогает снять чувство усталости;
* раскрывает способности детей, их индивидуальность;
* усиливает непроизвольное запоминание.

Поэтому ***игровая технология*** – самая актуальная для учителя начальной школы, особенно при работе с 1-м и 2-м классами. Первый год обучения является стартовым и крайне важным для формирования универсальных учебных действий, т.к. именно в этот год у детей происходит плавный переход от игровой деятельности к учебной. Этот переход возможен только при интенсивном формировании всех видов универсальных действий.

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения относятся игровые технологии.   
Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учебных предметов. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действа активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного мира информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.  
Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Педагогические технологии по преобладающему методу различаются на:

1.     Игровые.

2.     Догматические, репродуктивные.

3.     Объяснительно-иллюстративные.

4.     Развивающие.

5.     Проблемные, поисковые.

6.     Программированные.

7.     Диалогические.

8.     Творческие

9.     Саморазвивающие.

10.   Информационные (компьютерные).

В жизни детей **игра выполняет** такие **важнейшие функции**, как:

* развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
* коммуникативную: освоение диалектики общения;
* самореализации (в игре как на «полигоне человеческой практики»);
* терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
* диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
* коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
* межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
* социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

**Значение игры в обучении.**

Вместе с тем, игра учит. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. 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 элемент более обширной технологии;
* в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технология внеклассной работы.

Проведение уроков в начальной школе диктует целесообразность использования игровых технологий, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются вообще от игр тем, что они обладают поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованны, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Особенность педагогической игры в том, что ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре в так называемом, «чистом виде», учитель должен организовать и координировать игровую деятельность детей.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит 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 вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;
* успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игровые приемы обычно воспринимаются детьми с радостью в силу того, что отвечают возрастному стремлению к игре; в основу их педагог обычно вкладывает привлекательные задачи и действия, характерные для самостоятельных детских игр. Использование столь свойственных им элементов тайны, интриги и разгадки, поиска и находки, ожидания и неожиданности, игрового передвижения, соревнования стимулирует умственную активность и волевую деятельность детей, способствует обеспечению осознанного восприятия учебно-познавательного материала, приучает к посильному напряжению мысли и постоянству действий в одном направлении, развивает самостоятельность.

Игровой прием должен не отвлекать детей от учебного содержания, а наоборот, привлекать к нему еще больше внимания.

***В играх могут быть реализованы следующие потребности:***

* *наличие собственной деятельности;*
* *творчество;*
* *общение;*
* *власть;*
* *потребность в ином;*
* *самоопределение через ролевое экспериментирование;*
* *самоопределение через различную деятельность.*

Педагогические игры - достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.  
  
***По характеру педагогического процесса бывают:***

* *обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;*
* *познавательные, воспитательные, развивающие;*
* *репродуктивные, продуктивные, творческие;*
* *коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.*

***По характеру игровой методики*** делятся *на предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры – драматизации.*

**Механизмы, обуславливающие привлекательность игры**

К.Д. Ушинский писал: «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни…»

Можно выделить следующие факторы, делающие игру для ребенка не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей:

- Самостоятельность. Игра – единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства.

- Возможность творчества вне игры доступна лишь небольшому количеству школьников. Игра же представляет собой возможность «безнаказанно» творить в очень многих областях жизни. В области межличностных отношений (классические игры типа «дочки-матери»), в управлении (игры в «города», которые дети населяют вымышленными персонажами), собственно в исполнительном творчестве – вылепить из пластилина, нарисовать, сшить костюм . . .

Ю.В.Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса:

-  удовольствие от контактов с партнерами по игре;

- удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;

- азарт, от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;

- необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;

- удовлетворение от успеха – промежуточного и окончательного;

- если игра ролевая, то удовольствие от процесса – перевоплощение в роль.

Привлекательность игры заключается в возникновении новых возможностей. Это зависит от типа игры. Очевидно, наиболее привлекательны возможности, соответствующие актуальным потребностям возраста и личности. Проблема игровой мотивации очень важна.

В играх могут быть реализованы следующие потребности:

- наличие собственной деятельности;

- творчество;

- общение;

     - власть;

     - потребность в ином;

     - самоопределение через ролевое экспериментирование;

     - самоопределение через пробы деятельностей.

**Требования к играм в образовании, обеспечивающие привлекательность игр:**

1.   Игровая оболочка должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.

2.   Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.

3.   Возможность действия для каждого ученика.

4.   Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.

5.   Игровые  задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).

6.  Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.

7.  Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

**Теория и классификация игр.**

Наряду с трудом и учением игра – один из основных видов деятельности  в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

***В структуру игры как деятельности личности входят этапы:***

*- целеполагания;*

*- планирования;*

*- реализации цели;*

*- анализа результатов*, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

 возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

***В структуру игры как процесса входят:***

- роли, взятые на себя играющими;

- игровые действия как средства реализации этих ролей;

- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

- реальные отношения между играющими;

- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

**Ценность игры в психолого-педагогическом контексте:**  
  
1. Игра выполняет важнейшие функции - формирует УУД.  
2. Активизация и интенсификация учебного процесса.  
3. Учебно-познавательная направленность.  
4. Эффективность сочетания с любым учебным материалом.

Игры можно использовать на различных этапах урока: при опросе или проверке домашнего задания, при самостоятельном изучении нового материала, при закреплении его.  
Использование компьютерных технологий в обучении позволяет дифференцировать учебную деятельность на уроках, активизирует познавательный интерес учащихся, развивает их творческие способности, стимулирует умственную деятельность. Со стороны учителя и родителей необходим контроль за содержанием игр и временем работы за компьютером.

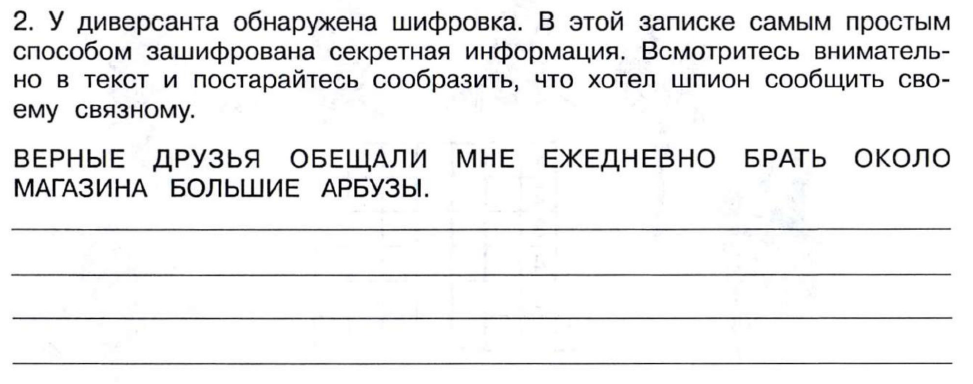
Ценность специальных программ для обучения детей математике, русскому языку, логике в том, что они в более наглядной форме представляют содержание данных предметов, что и позволяет детям легко и быстро овладеть этим материалом. Так арифметические действия предстают перед детьми в виде изменяющихся по числу и размеру группы предметов, определенное понятие или класс предметов - в виде схемы. Однако ценность большинства программ такого типа не только в наглядности, но и в возможности варьировать степень этой наглядности в зависимости от уровня развития ребенка.

На своих уроках часто использую дидактические и сюжетно-ролевые игры, кроссворды, загадки, ребусы, стараюсь преподнести материал в необычной форме: урок-сказка, урок-путешествие, урок-исследование и другие.

Уроки с использованием ИКТ особенно актуальны в начальной школе. Ученики 1–4-х классов имеют наглядно-образное мышление, поэтому очень важно строить их обучение, применяя как можно больше качественного иллюстративного материала, вовлекая в процесс восприятия нового не только зрение, но и слух, эмоции, воображение. Здесь помогают яркость и занимательность компьютерных слайдов, анимации. Уроки с использованием компьютерных технологий позволяют сделать их более интересными, продуманными, мобильными.   
Спектр использования возможностей ИКТ достаточно широк.

Однако, работая с детьми младшего школьного возраста, необходимо помнить заповедь: “Не навреди!” Организация учебного процесса в начальной школе, прежде всего, должна способствовать активизации познавательной сферы обучающихся, успешному усвоению учебного материала и способствовать психическому развитию ребенка. Следовательно, ИКТ должно выполнять определенную образовательную функцию, помочь ребенку разобраться в потоке информации, воспринять ее, запомнить, а ни в коем случае не подорвать здоровье. ИКТ должны выступать как вспомогательный элемент учебного процесса, а не основной. Применение ИКТ на уроках должно носить щадящий характер. Планируя урок в начальной школе, учитель должен тщательно продумать цель, место и способ использования ИКТ.

**Используемые мной:**

* 1. **Игра « Шифровальщики»**

Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысло-различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

Ход: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика.  
Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

* 1. **«Выбери три слова» ( Ее можно использовать на закрепление любых тем по русскому языку)**

Цель: Проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией.

Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем.

На 9 карточках записаны девять слов:

**1-й набор:** рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, гриб.   
**2-й набор:** подъезд, склад, ворона, град, съемка, клад, ворота, подъем, воробей.

Двое берут по очереди карточки, выигрывает тот, у кого первого окажутся три слова, имеющую одинаковую орфограмму.

* 1. **Дидактическая игра «Одним словом».**

Цель: активизировать словарный запас детей, развивать умение обобщать словосочетания в одно понятие.   
Учащимся предлагается заменить сочетания слов и предложения одним словом, имеющим слоги ча, ща, чу.щу.   
1. Обрубок дерева - …(чурбан).   
2. Шестьдесят минут-…(час).   
3. Густой частый лес- …(чаща).   
4. Хищная рыба с острыми зубами - …(щука).   
5. Из чего делают тяжелые сковородки -… (чугун).   
6. Прикрывать глаза от солнца - … (щуриться).   
7. Сосуд с ручкой и носиком для кипячения воды или заваривания чая - …(чайник)

* 1. **Дидактическая игра «Все наоборот»**

Цель: закрепить написание слов с сочетанием –чн-, активизировать внимание, мыслительную деятельность детей.   
Учитель предлагает детям заменить предложенные им словосочетания типа существительное + существительное на другое так, чтобы одно из слов включало в свой состав сочетание –чн-.   
Игрушка для елки-…(елочная игрушка)   
Герой сказки- … (сказочный герой)   
Сок яблока-… (яблочный сок)   
Суп из молока -…(молочный суп)   
Варенье из клубники-… (клубничное варенье)   
Каша из гречки-… (гречневая каша)   
Вода из речки-… (речная вода)   
Скважина в замке -…(замочная скважина)   
Мука из пшеницы -… (пшеничная мука) и т.п.

* 1. **Дидактическая игра « Замени букву».**

      Цель: активизировать умственную деятельность учащихся, развивать орфографическую и фонетическую зоркость, внимательность, логическое мышление.   
Детям предлагается исходное слово с орфограммой, они изменяют в нем последовательно либо один, либо два звука, сохраняя при этом сочетание –чк-, и получают новые слова. Выигрывает тот, кто составит наибольшее количество слов.

Дочка - ручка  
бочка - речка   
ночка - свечка   
кочка - печка   
точка - почка   
тучка - дочка   
тачка - ночка

* 1. **Дидактическая игра «Назови один предмет**»

  Цель: отработка способов проверки безударных гласных. Учитель говорит слово, обозначающее много одинаковых предметов, а ученики называют один такой предмет и объясняют какую гласную надо писать в корне слова. За правильный ответ ряд получает очко.

* 1. **«Дополни слово»**

Ведущий называет часть слова (кни ...) и бросает мяч. Ребенок должен поймать мяч и дополнить слово (... га).

В роли ведущего ребенок и взрослый могут выступать поочередно.

Составить из предлагаемого набора букв как можно больше слов: а, к, с, о, и, м, p, m м, ш, а, н, и, ы, г, ρ

**8. «Перевернутые слова»**

Ребенку предлагается набор слов, в которых буквы перепутаны местами. Необходимо восстановить нормальный порядок слов.

Пример: *МАИЗ - ЗИМА.*

В сложных случаях буквы, являющиеся в окончательном варианте первыми, подчеркиваются.

Пример:  *НЯНААВ — ВАННАЯ*.