Доклад «ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ В УСЛОВИЯХ ФГОС»

***Васильева Елена Николаевна***

 ***учитель начальных классов,***

***МОУ «СОШ № 55»***

***г. Саратова***

Актуальность игры в настоящее время повышается из-за переизбытка современного мира информацией. Телевидение, видео, компьютерные сети в последнее время дают учащимся большой объем информации. Задача современной школы – научить ребят самостоятельно оценивать и отбирать полученную информацию. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

«*Сделать серьёзное занятие для ребёнка занимательным - вот задача первоначального обучения*» (К.Д. Ушинский).

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

Одной из основных задач проведения аттестации педагогических работников является повышение эффективности и качества педагогической деятельности, т.е. развитие профессионального мастерства педагогов. В условиях внедрения ФГОС второго поколения к каждому учителю, а в особенности к учителю начальных классов, предъявляются новые требования по организации образовательного процесса.

Современный педагог - это человек, способный создавать условия для развития творческих способностей, развивать у учеников стремление к творческому восприятию знаний, учить их самостоятельно мыслить, самостоятельно формулировать вопросы для себя в процессе изучения материала, повышать мотивацию к изучению предметов, поощрять их индивидуальные способности.

Современный педагог должен выявлять самые лучшие качества, заложенные в душе каждого ребенка, поощрять детей, чтобы они получали радость от приобретенных знаний.

Для осуществления этих задач учителю необходимо знать и применять на уроках современные педагогические технологии.

*«Педагогическая технология – это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного*

*процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя»* (В.М. Монахов).

Современные образовательные технологии способствуют повышению качества образования, ориентированы на индивидуализацию, дистанционность и вариативность образовательного процесса, академическую мобильность обучающихся, независимо от возраста и уровня образования.

В современной школе в учебном процессе применяются разнообразные образовательные педагогические технологии. В условиях реализации требований ФГОС ООО наиболее актуальными следующие технологии:

1. Информационно – коммуникационная технология.
2. Проектная технология.
3. Технология развивающего обучения.
4. Здоровьесберегающие технологии.
5. Игровые технологии.
6. Модульная технология.
7. Технология мастерских.
8. Кейс-технология.
9. Технология интегрированного обучения.
10. Педагогика сотрудничества.
11. Технологии уровневой дифференциации.
12. Групповые технологии.
13. Традиционные технологии (классно-урочная система).

Остановлюсь подробно на игровой технологии. **«***Игра практически с древних времён выступает как форма обучения*» (Ян Коменский).

Для включения первоклассников в учебный процесс, для лучшей их адаптации учитель использует игровые технологии на каждом уроке. Например, это может быть урок- путешествие в «Сказочную страну», «В Космос» и другие. На протяжении всего обучения в начальной школе учитель использует различные виды игр и игровые ситуации на уроках по всем учебным предметам.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения. Они позволяют сделать интересными и увлекательными работу учащихся на каждодневных уроках. Занимательные игры и игровые ситуации окрашивают урок эмоционально, помогают снять чувство усталости, усиливают непроизвольное запоминание, раскрывают способности детей, их индивидуальность.

Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т. е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

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.

В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития. В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элементы более обширной технологии;
* в качестве урока и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технология внеклассной работы.

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.

Игры достаточно разнообразны по дидактическим целям, организационной структуре, возрастным возможностям их использования, специфике содержания.

По характеру педагогического процесса игры бывают:

* обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
* познавательные, воспитательные, развивающие;
* репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные.

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

По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии, различают игры с предметами и без них (например, с передачей мяча),

настольные (ребусы, кроссворды, чайнворды и т.д.); комнатные; уличные; на местности; компьютерные и с ТСО; с различными средствами передвижения (сюжетные игры с личным участием детей).

Применение игровой технологии на уроках требует от учителя умения организовать учащихся и контролировать дисциплину на уроке. На подготовку к проведению уроков с использованием игровых технологий уходит большое количество времени. Есть невозможность использования на любом материале и сложность в оценке учащихся.

В своей педагогической практике я применяю игровые технологии в обучении детей младшего школьного возраста с 1 по 4 класс. Я ставлю цель: развивать личность обучаемого, учитывая его индивидуальные способности. При проведении игр на уроке придерживаюсь следующих правил:

* при выборе игры учитываются особенности детей;
* игра – это не упражнение с использованием наглядных пособий;
* игра должна соответствовать общей цели урока, помогать её реализации;
* мыслительные затраты детей в игре должны соответствовать их возрасту;
* обязательное подведение результатов игры, выявление победителя.

При обучении первоклассников игру и игровой момент использую на различных уроках. Это может быть урок объяснения нового материала, урок закрепления пройденного, комбинированный урок, интегрированный урок и другие. Игру или игровой момент провожу и на различных этапах урока. Вместо обычного вступления предлагаю учащимся отгадать загадку или ребус и узнать тему урока. Очень нравится ребятам знакомиться с новой буквой алфавита на уроках-путешествиях в «Страну буквы Н (А, Б, В…)». После изучения всего алфавита провожу урок-обобщение «Город букв». В городе есть улицы: Гласные буквы, Звонкие согласные, Глухие согласные. Ребята готовят макет буквы, подбирают стихотворение о ней, загадки с отгадкой-словом на эту букву. Весь урок провожу в форме игры.

Математика – один из наиболее трудных предметов. А так как все дети любят сказки, на уроках математики я применяю игры с элементами сказки, что вызывает у детей радость, внимание, интерес. На таких уроках царит хорошее настроение, а это залог хорошей работы. Ребятам нравится, когда в гости к ним приходят сказочные герои. Обычно такие игры называются «Помоги Незнайке», «Подскажи Незнайке», «Помоги сказочному герою». Сказки при изучении математики можно использовать так: герои испытывают трудности, а учащиеся им помогают. Дети отправляются в путь, преодолевая самые неожиданные препятствия. Выполняют математические задания: записывают числа, используя данные цифры; составляют числовые выражения на сложение, вычитание и другие; отгадывают

загадки и ребусы. Преодоление препятствий вместе со сказочными героями придает обучению яркую эмоциональную окраску, что способствует повышению усвоения материала, возможность чаще менять виды деятельности на уроке.

При обучении второклассников на уроках математики использую игровые ситуации на различных этапах уроков. Это могут быть игры-соревнования: «Кто первым разгадает ребусы и узнает тему урока», «Цветик-семицветик» – кто первым решит 7 примеров и узнает тему урока.

Очень нравятся ребятам уроки-соревнования по командам. Это помогает ребятам уметь совместно в команде находить решение того или иного задания, уметь договариваться, выслушать мнения одноклассников. На таких уроках по закреплению учебного материала ребята применяю полученные знания при решении поставленных задач.

При обучении учащихся 3-4 классов применяю игры повышенной сложности. Например, при обобщении и повторении блока изученных тем применяю игру-соревнование

«Умники и умницы», «Знатоки русского языка», «Математический марафон», «Знатоки природы», «Блиц-турнир», где учащиеся в быстром темпе заканчивают фразу учителя. Для проведения подобных игр, заранее подбираю вопросы, требующие краткого ответа. Например:

1. Год назад Ире было 8 лет. Сколько лет ей будет через 4 года?
2. Два отца и два сына съели три апельсина. Поскольку съел каждый из них?
3. 3 кг яблок стоят 30 р. Сколько надо заплатить за 7 кг таких яблок?

Закрепление изученного материала провожу с элементами игры. Например, можно провести аукцион знаний. На обсуждение выставляются по очереди лоты (карточки с обозначениями различных математических величин – скорость, время, расстояние; формулы нахождения периметра квадрата, прямоугольника, треугольника, площади прямоугольника, квадрата). Задача учащихся – как можно больше сообщить о данном лоте.

За время моей педагогической практики мною собрана картотека различных игр, которые я использую на уроках по всем учебным предметам. Так же при посещении открытых уроков своих коллег моя картотека пополняется, делюсь с коллегами и своими наработками. Убеждаюсь в том, что творчество педагогов безгранично.

Заключение. Игровые формы, как методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, доказывая, что образование – не нудное занятие. А при комплексном использовании различных технологий, ориентированных как на развитие творческого потенциала, так и на сохранение здоровья учащихся, можно добиться хороших результатов в достижении поставленной цели.

Игровые технологии – эффективное средство воспитания познавательных процессов и активизации деятельности учащихся. Это тренировка памяти, помогающая учащимся вырабатывать речевые умения и навыки. Игры стимулируют умственную деятельность детей, а так же развивают внимание и познавательный интерес к предмету. Способствуют преодолению пассивности на уроках и усилению работоспособности учащихся.

В процессе игровой деятельности у школьников появляется интерес к предмету, происходит развитие познавательных процессов, что обеспечивает постепенный переход от пассивно-воспринимающей позиции к позиции сотрудничества ученика и учителя, что способствует формированию навыков самообучения и самоорганизации учащихся. В результате формируются умения и навыки, закрепляются знания, приобретаемые на уроках.

Список использованных источников

1. Газман О.С., Харитонова Н.Е. В школу с игрой. М., 2011.
2. Данилов, И.К. Об игровых моментах на уроках математики // Математика в школе. - 2012.- №1.
3. Дусавицкий А.К., Кондратюк Е.М., Толмачева И.Н., Шилкунова З.И. Урок в развивающем обучении: Книга для учителя. – М.:ВИТА-ПРЕСС, 2008.
4. Зимний О.В. Элементы игры на уроках // Математика в школе. - 2013.- №6.
5. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. - М., 1990.
6. Петерсон Л.Г., Кубышева М.А., Кудряшова Т.Г. Требование к составлению плана урока по дидактической системе деятельностного метода. – Москва, 2006 г.
7. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. Киев, 2003