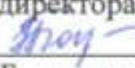


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Заларинская основная общеобразовательная школа

Согласовано  
Зам.директора по УВР

  
Н.В.Багинская  
Протокол №1 от  
«28» августа 2020г.

Утверждаю  
Директор школы

  
И.В.Бедлик  
Приказ №             
«31» августа 2020г.

***ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ  
В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ***

**Методическая разработка**

Разработала:  
Нефедьева О.С.,  
учитель начальных классов,  
первая квалификационная категория

Залари, 2020г.

## Аннотация

В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям и пр.

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. Особенно важно это в младших классах школы, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, в лоне которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и пр.).

В педагогике и методике преподавания больше внимания уделяется играм дошкольников и младших школьников. Это связано с тем, что педагоги рассматривают игру как важный метод обучения для детей именно дошкольного и младшего школьного возраста.

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения, недостаточно освещенным в методике преподавания русского языка, относятся игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными работу учащихся на творческо-поисковом уровне. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенную монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

## ВВЕДЕНИЕ

Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

**Объектом** исследования является познавательная деятельность школьников при изучении нового материала на уроках.

**Предмет** исследования – игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности при изучении нового материала на уроках.

**Гипотезой** исследования является предположение о том, что изучение нового материала на уроках диктует целесообразность использования игровых технологий при изучении нового материала, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний.

**Цель** исследования заключалась в теоретическом обосновании и апробации методики использования игровых технологий как одной из форм организации познавательной деятельности школьников при изучении нового материала на уроках.

Достижение этой цели требовало решения следующих **задач**:

- раскрыть основные теоретические положения о значении игры при обучении в начальной школе;
- выявить роль и место дидактических игр в начальной школе;
- рассмотреть основания для методической классификации дидактических игр;
- выявить функции игр;
- показать методическую классификацию игр в обучении младших школьников;
- анализ игры как формы обучения;
- уточнение функций дидактических игр;
- конкретизация и систематизация классификации дидактических игр.

## **ГЛАВА I. Теория игровых технологий.**

### **§ 1.1. Игровые технологии как вид педагогических технологий.**

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Согласно классификации Г.К.Селевко, педагогические технологии по преобладающему (доминирующему) методу различаются на:

1. Игровые
2. Догматические, репродуктивные
3. Объяснительно-иллюстративные
4. Развивающее обучение
5. Проблемные, поисковые
6. Программированное обучение
7. Диалогические
8. Творческие
9. Саморазвивающее обучение
10. Информационные (компьютерные)

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 обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Особенность игры педагогической 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.

### **§ 1.2. Сущность и функции игры и игровой деятельности.**

Игры существуют и в животном мире. Играми животных мы называем, по преимуществу, абиотические формы поведения животных, то есть те случаи, когда животные делают то, что не приносит им ни комфорта, ни пищи, не удовлетворяет витальных потребностей, не попадает в категорию «ориентировочной деятельности». Несерьезные сражения детенышей, забава кошки с пойманной мышью... В большинстве случаев игра в животном мире имеет определенную функцию: это тренировка, безопасный способ освоения какого-либо действия.

«Человеческие» игры, по мнению большинства исследователей выполняют сходную — тренировочную — функцию в онтогенезе. Исследователи детства — М.Мид, де Моз отмечают, что игры детей примитивных культур, как правило — имитация профессиональных действий взрослых. Дети возятся с маленькими луками, горшочками, строят маленькие домики и т.д. Даже и сейчас, когда детская игра изменилась не только по атрибутам, но и по сущности, многие детские игрушки воспроизводят рабочие инструменты взрослых — лопатки, ведерки и т.д.

Самое распространенное мнение о функции игры как о тренировке навыков «взрослых» действий.

... В игре усилие ребёнка всегда ограничиваются и регулируется множеством усилий других играющих. Во всякую задачу-игру входит как неперемное её условие умение координировать своё поведение с поведением других, становиться в активное отношение к другим, нападать и защищаться, вредить и помогать, рассчитывать наперёд результат своего хода в общей совокупности всех играющих. Такая игра есть живой,

социальный, коллективный опыт ребёнка, и в этом отношении она представляет из себя совершенно незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений.

... особенность игры — подчиняя всё поведение известным условным правилам, она первая учит разумному и сознательному поведению. Она является первой школой мысли для ребёнка. Всякое мышление возникает как ответ на известное затруднение вследствие нового или трудного столкновения элементов среды. Там где, этого затруднения нет, там, где среда известна до конца и наше поведение, как процесс соотнесения с ней, протекает легко и без всяких задержек, там нет мышления, там всюду работают автоматические аппараты. Но как только среда представляет нам какие-либо неожиданные и новые комбинации, требующие и от нашего поведения новых комбинаций и реакций, быстрой перестройки деятельности, там возникает мышление как некоторая предварительная стадия поведения, внутренняя организация более сложных форм опыта, психологическая сущность которых сводится в конечном счёте к известному отбору из множества представляющихся возможными, единственно нужных в соответствии с основной целью, которую должно решить поведение.

... мышление возникает от столкновения множества реакций и отбора одних из них под влиянием предварительных реакций. Но именно это и даёт нам возможность, вводя в игру известные правила и тем самым ограничивая возможности поведения, ставя перед поведением ребёнка задачу достижения определённой цели, напрягая все инстинктивные способности и интерес ребёнка до высшей точки, заставить его организовать своё поведение так, чтобы оно подчинялось известным правилам, чтобы оно направлялось к единой цели, чтобы оно сознательно решало известные задачи.

Иными словами, игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчинённая известным правилам система поведения или затрата энергии. Этим она обнаруживает свою полную аналогию с трудовой затратой энергии взрослым человеком, признаки которой всецело совпадают с признаками игры, за исключением только результатов. Таким образом, при всей объективной разнице, существующей между игрой и трудом, которая позволяла даже считать их полярно-противоположными к друг другу, психологическая природа их совершенно совпадает. Это указывает на то, что игра является естественной формой труда ребёнка, присущей ему формой деятельности, приготовлением к будущей жизни. Ребенок всегда играет, он есть существо играющее, но игра его имеет большой смысл. Она точно соответствует его возрасту и интересам и включает в себя такие элементы, которые ведут к выработке нужных навыков и умений».

Игра настолько многофункциональна, оригинальна, уникальна, ее границы настолько обширны и прозрачны, что дать ей какое-либо четкое, лаконичное определение, наверное, просто невозможно. Многие объяснения игры, которыми располагает наука, неточные, неполные, а иногда и просто неверные. Нидерландский философ культуры Йохан Хейзинга так смотрит на эту проблему: «Пожалуй, можно было бы принять одно за другим все перечисленные токования, не впадая при этом в обременительную путаницу понятий. Отсюда следует, что все эти объяснения верны лишь отчасти. Если хоть одно из них было исчерпывающим, оно исключало бы все остальные, либо, как высшее единство охватывало их и вбирала в себя».

Детская игра – исторически возникший вид деятельности детей, заключающейся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними и направленный на ориентировку и познание предметной и социокультурной действительности, одно из средств физического, умственного и нравственного воспитания детей.

Игра является предметом изучения различных наук — истории культуры, этнографии, педагогики, психологии и так далее.

Игра есть практика развития. Ребенок играет, потому что развивается, и развивается, потому что играет. А.С.Макаренко подчеркивал большое значение игры в воспитании и формировании подрастающей личности.

Коллектив играющих детей выступает по отношению к каждому отдельному участнику как организующее начало, санкционирующее и поддерживающее выполнение взятой на себя ребенком роли.

Вывод: большинство исследователей сходятся во мнении, что в жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

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

### **§1.3. Значение игры в обучении**

В педагогической психологии считается, что игра — деятельность именно дошкольного возраста. В.Москвичев в статье «Возможности развития ролевой игры» оспаривает этот тезис, предполагая, что исчезновение ролевой игры в школьном возрасте происходит не из-за «отказа ребенка от нее, а из-за отсутствия объективной возможности ее осуществления...». Другими словами, потребность в игре сохраняется, нет лишь форм, в которых эта потребность могла бы реализовываться.

В силу некоторых причин, о которых будет сказано далее, игра необычайно привлекательна для участников любого возраста. Школьники тратят массу сил, времени, творческой изобретательности на участие в играх, поэтому, став средством педагогики, игра может использовать весь этот потенциал в «конверсионных» целях. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности.

На детскую игру можно смотреть по-разному. Но есть законы, не подчиняющиеся ничьим желаниям. Согласно одному из них, если какая-то стадия развития не пройдена полностью, то следующая будет протекать искаженно. Детство — время игры, и если заблокировать игровые способности ребёнка, не давая ему поиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное, вместо того, чтобы идти вперед.

Вывод таков: игра учит. Следовательно, стоит поговорить об игре как средстве обучения.

Материал, которым мы располагаем, дает нам возможность говорить о том, что дидактическая игра и игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. Не раз возникала попытка научной классификации игры и определение ее каким-нибудь одним исчерпывающим понятием, но к настоящему моменту научно определены всего лишь связи между игрой и человеческой культурой, выяснено значение, которое оказывает игра на развитие личности ребенка и взрослого, эмпирическим путем выявлена биологическая природа игры и ее обусловленность психологическими и социальными факторами.

Между тем игровые технологии так и остаются «инновационными» в системе российского образования. Забавно, что некоторые инноваторы, провозгласив игру панацеей, но игнорируя опыт отечественных ученых, едут обучаться игровым технологиям за границу, видя в ней непререкаемый авторитет. Другие и вовсе не принимают игру, не считают ее особым и(или) самостоятельным направлением в

педагогике, либо соглашаются с такими ее формами, которые никакого отношения к игре не имеют.

Все это заставляет нас, остерегаясь подобных крайностей, уважительно относиться к игровым методикам как части дидактической науки и обучающих технологий. Объединяя опыт ученых различных отраслей знаний, учитывая и положительные и отрицательные результаты научных исследований, мы сосредоточили свое внимание к использованию игровых методик в таком учебном предмете общеобразовательной школы, как русский язык.

В советской школе игре незаслуженно уделялось мало внимания, однако в дошкольных учреждениях она являлась и является сейчас не то чтобы популярной, а основной методикой воспитания и обучения, то есть развития личности ребенка. Разработаны эти технологии и в практике внешкольных заведений, внеклассные мероприятия также не могут без них обойтись.

Игра настолько уникальное явление бытия, что она просто не могла не быть использована в различных сферах деятельности человечества, в том числе и в педагогической. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития. Г.К.Селевко отмечает: «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 технология внеклассной работы.
- Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Говоря о характеристиках игры, необходимо отметить особенности их трансформации в игре педагогической: ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре, в так называемом «чистом виде», преподаватель должен организовывать 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:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
3. Учебный материал используется в качестве ее средства.
4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом».

В данной работе мы рассматриваем игру как образовательное средство. Определение игры как тренинга, безопасного средства освоения навыка, слишком широко, поскольку совпадает с большинством других форм учебной деятельности. В этом определении не хватает указания на личную включенность участников, фактор неожиданности,

возможности игроков влиять на развитие событий и других свойствах, присущих именно игре (азарт, интерес). А именно эти факторы обуславливают привлекательность игры.

#### **§1.4. Механизмы, обуславливающие привлекательность игры.**

Д. Кавторадзе определяет игру как «способ группового диалогического исследования возможной действительности в контексте личностных интересов».

В этом определении подчеркнута наличие:

- личных интересов каждого участника;
- «возможной действительности» (иной реальности);
- возможность действий в этой действительности (исследования);
- группы (включенность в общение);
- диалога (в тексте работы автор уточняет, что более точным было бы понятие «полилога»).

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, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более чем дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями».

На основании этой мысли Ушинского, мы можем 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. И это важно не только детям. Одной из причин кризисности, трудности подросткового возраста считают отсутствие у них собственной деятельности. Проба сил всегда сопряжена с неудачей. Поэтому пробы во взрослых деятельности практически невозможны; никто не даст ребенку и подростку какого-либо дела, практически обреченного на неудачу. Школьные же деятельности очень ограничены и немногочисленны.
- 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 исполнительском 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;
- быстрое выяснение последствий принятых решений. Это выяснение, как правило, возможно только в ходе игры, так как последствия зависят... еще и от непредсказуемых действий других игроков;

- удовлетворение от успеха — промежуточного или окончательного;
- если игра ролевая, то удовольствие от процесса перевоплощения в роль;
- если игра азартная, то... интерес к денежному выигрышу.

Б.Д.Эльконин в выступлении на конференции «Педагогика развития» сформулировал такой из механизмов возникновения интереса, как энергии исследования новых возможностей. Новоприобретенная возможность обычно подталкивает к опробованию. Это, например, объясняет интенсивность увлечения детей и взрослых Интернет — эта сеть дает ощущение практически неограниченных возможностей.

В определении образовательной игры Д.Кавторадзе также говорится об «исследовании возможной действительности». То есть привлекательность игры заключается, в частности, в возникновении новых возможностей. Каких именно? Это зависит от типа игры. Очевидно, наиболее привлекательны возможности, соответствующие актуальным потребностям возраста и личности. Правда, следует отметить, что математические игры, решение головоломок, не апеллирующие ни к каким потребностям, часто увлекают не менее чем игры с денежным выигрышем. Проблема игровой мотивации очень важна, но исследована пока не в полном объеме. Мы предлагаем следующий перечень потребностей, которые могут быть реализованы в играх:

- наличие собственной деятельности;
- творчество;
- общение;
- власть;
- потребность в ином;
- самоопределение через ролевое экспериментирование;
- самоопределение через пробы деятельности.

Условия, обеспечивающие привлекательность игр, могут быть трансформированы в требования к играм в образовании:

- Игровая оболочка: должен быть задан игровая сюжет, мотивирующий всех участников на достижение игровых целей.
- Включенности каждого: команды в целом и каждого игрока лично. Можно не задавать индивидуальных мотивов, если речь идет, к примеру, о соревновании. Но тогда возможность достижения выигрыша должна быть у каждого члена команды.
- Возможность действия для каждого участника. Должны быть проработаны и заложены в игровую оболочку не только мотивы, но и возможность самостоятельного активного действия для каждого игрока, таким образом, чтобы он мог принимать решения, выбирать варианты способов действия, имел право отказа от действия и т.д.
- Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.
- Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определёнными сложностями.
- С другой стороны, задания должны быть доступны каждому участнику, поэтому необходимо, во-первых, учитывать уровень участников игры; и, во-вторых, задания подбирать с «вилкой» от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
- Вариативность — в игре не должно быть одного единственно возможного пути достижения цели.
- Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

### **§1.5. Ограничения и недостатки использования игр в образовании**

Из перечисленных требований к игре, очевидно, что игра — очень время- и трудоемкая форма. Подготовка игры требует обыкновенно на порядок большего количества времени, нежели ее проведение. Возможно, в будущем будет создан банк игровых образовательных технологий, что позволит экономить силы, но пока его не существует.

Игра не является педагогической панацеей. Существует большая опасность использования педагогами псевдоигровых форм. Многие замечательные образовательные технологии оборачиваются пустой оболочкой при использовании их формально. Зачастую педагоги называют игрой все то, что не имеет стандартной формы «фронтальный опрос — новый материал — закрепление — домашнее задание». Здесь обозначена проблема, пути решения ее можно указать только в общих чертах:

- увлечение самого педагога игровыми формами;
- запрет на «обязательность» внедрения игр;
- проработка требований к игре (наличия легенды, мотивов, структуры отношений и т.д.).

Игра — живое явление, более широкое, чем вкладываемое в нее дидактическое наполнение. Поэтому дети могут легко перейти «от цели к мотиву», то есть увлечься игровой оболочкой и потерять образовательное содержание.

Существует также опасность возникновения «игровой аддикции» (зависимости от игры). Игра настолько привлекательна для школьников, что зачастую даже витальные потребности могут быть депривированы — подростки, увлеченные компьютерными играми, могут отказывать себе в еде и питье. Происходит это, по-видимому, из-за того, что игра реализует не менее значимые потребности — в общении, самоутверждении и т.д. Очевидно, что при возникновении зависимости необходимо выяснить, каков механизм, какую потребность ребенок реализует в игре. И попытаться найти аналог этой деятельности в других сферах жизни.

Игра — это технология педагогики будущего, но, внедряя игры в образование, необходимо учитывать возможные опасности и ограничения игры.

## **§1.6. Теория и классификация игр**

Наряду с трудом и ученьем игра — один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен человеческого существования. Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Как уже указывалось выше, отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д.Ушинский, П.П.Блонский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, в зарубежной — З.Фрейд, Ж.Пиаже и другие. В их трудах, исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, наконец, в процессах социализации — в усвоении и использовании человеком общественного опыта.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, 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.

Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Большинство игр отличает следующие черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

По мнению С.А.Шмакова, как феномен педагогической культуры игра выполняет следующие важные функции:

- Функция социализации.

Игра — есть сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

- Функция межнациональной коммуникации.

Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечески».

- Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне человеческой практики».

Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой — выявить недостатки опыта.

- Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра — деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.

Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). В то же время игра — «поле самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.

- Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении.

«Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослым, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту».

- Функция коррекции — есть внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

- Развлекательная функция игры, пожалуй, одна из основных ее функций.

Игра стратегически — только организованное культурное пространство развлечений ребенка, в котором он идет от развлечения к развитию.

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, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Г.К.Селевко предлагает классифицировать педагогические игры по нескольким принципам:

1. Деление игр по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.
2. По характеру педагогического процесса:
  - обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
  - познавательные, воспитательные, развивающие;
  - репродуктивные, продуктивные, творческие;
  - коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.
3. Согласно Селевко по характеру игровой методике педагогические игры делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации.
4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.
5. По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии: различают игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, с различными средствами передвижения.

### **§ 1.7. Игровые педагогические технологии**

Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В учебном процессе школы до недавнего времени использование игры было весьма ограничено. 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;
- в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Технология развивающих игр Б.П.Никитина интересна тем, что программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями.

Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика. В своих книгах Никитин предлагает развивающие игры с кубами, узорами, рамками и вкладышами М. Монтессори, уникабом, планами и картами, квадратами, наборами «Угадай-ка», таблицами сотни, «точечками», «часами», термометром, кирпичиками, кубиками, конструкторами. Дети играют с мячом, веревками, резинками, камушками, орехами, пробками, пуговицами, палками. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр и способствуют развитию интеллекта.

Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции. Так знакомят его с разными способами передачи информации. Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка.

В развивающих играх в этом заключается их главная особенность — удалось объединить один из основных принципов обучения — от простого к сложному — с очень важным принципом творческой деятельности — самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую. Они самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами и появляются неимитационные игры.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого учителя начальной школы.

В отечественной педагогике имеется целый ряд таких игровых технологий («Сам Самыч» В.В. Репкина, Мумми-троль, персонажи «Волшебника Изумрудного города», «Приключения Буратино»).

*В играх могут быть реализованы следующие потребности:*

- наличие собственной деятельности;
- творчество;
- общение;
- власть;
- потребность в ином;
- самоопределение через ролевое экспериментирование;
- самоопределение через пробы деятельности.

## **ГЛАВА II. Применение игровых технологий на уроках в начальной школе**

### **2.1. Применение игровых технологий на уроках русского языка и литературного чтения**

Современное состояние обучения школьников диктует необходимость синтеза новых и традиционных путей повышения качества их теоретической подготовки, готовности к самостоятельному творческому труду, а главное - средств и методов, в том

числе – средств и методов обучения в рамках уроков русского языка и литературного чтения.

С 2008 года я работаю над темой самообразования «Игровые технологии на уроках русского языка и литературного чтения».

Почему именно эту тему я выбрала? В своей работе я столкнулась со снижением интереса к моему предмету. Пересмотрев все технологии, я остановилась на игровых технологиях. Игра – самый древний способ передачи знаний от поколения к поколению. Через игру ребёнок постигает мир, законы взаимоотношений, приобретает новые знания в различных областях жизни и науки. Игра даёт возможность учащемуся оценить себя на фоне других ребят, выдвигая при этом иные критерии оценки. Игра способствует формированию и развитию ключевых компетенций ученика, развитию творческого мышления и активизации самостоятельной работы учеников.

В процессе деловой дидактической игры развивается целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к совершенству и вера в свои силы. С дидактической точки зрения игровое обучение перспективно тем, что не противостоит современным педагогическим теориям и может стать одной из форм интегрированного обучения.

**Цель** моей работы является изучение дидактических возможностей использования игровых технологий на уроках русского языка и литературного чтения, закрепление практических навыков на уровне методики и обобщение опыта.

**Задачи:**

Проанализировать игровые технологии.

Изучить состояние практики использования игровых технологий на уроках русского языка в современной школе.

Выявить педагогические и методические основы конструирования и использования игровых технологий.

Обобщить опыт использования игровых технологий на уроках русского языка.

Сделать процесс обучения занимательным, создать у детей рабочее настроение.

Облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Объектом моей работы является познавательная деятельность школьников на уроке русского языка.

О понятии игры, как средстве обучения можно сделать выводы:

- 1) игра — эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;
- 2) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- 3) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- 4) игра — один из приёмов преодоления пассивности учеников;
- 5) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Как же облечь урок в игровую форму в школьной практике? Здесь великое множество вариантов, но обязательно соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Кроме того, в рамках темы можно выделить такие виды уроков:

- 1) ролевые игры на уроке (инсценирование);
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок -КВН);

3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);

4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

5) различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

### **Задания, упражнения и игры для развития речи**

Речевое развитие является важнейшим аспектом общего психического развития в детском возрасте. Речевая деятельность осуществляется посредством языка, который усваивается ребенком в ходе общения с окружающими людьми. Усваивая родной язык, ребенок овладевает его фонетическим (звуковым), лексическим (словарным), грамматическим строем.

Речь неразрывно связана с мышлением, она служит формой существования мысли. По мере овладения речью ребенок учится адекватно понимать речь окружающих, связно выражать свои мысли. Речь дает ребенку возможность вербализировать собственные чувства и переживания, помогает осуществлять саморегуляцию и самоконтроль деятельности.

Развитие речи как средства общения позволяет ребенку адекватно пользоваться языком в различных социальных ситуациях, вступать в эффективное взаимодействие со взрослыми и сверстниками.

В младшем школьном возрасте «весьма существенным приобретением речевого развития ребенка является овладение им письменной речью, которая имеет большое значение для умственного развития ребенка». На этот период приходится активное обучение чтению (т.е. пониманию письменной речи) и письму (построению собственной письменной речи). Обучаясь чтению и письму, ребенок учится по-новому — связно, систематически, продуманно, строить и свою устную речь.

Задания:

1. Разучивание стихотворений
2. Пересказ и рассказ
3. Скороговорки
4. Игры «в слова». Игры «со словами»
5. «Дополни слово»
6. «Кто больше сочинит»
7. «Перевернутые слова»
8. «Из слогов — слова»
9. «Соединить половинки слов»
10. «Составить слова по конструкции»
11. За 3 мин. написать как можно больше слов, состоящих из 3-х букв
12. Загадки
13. Составление предложений
14. Исключение лишнего
15. Поиск аналогов
16. Завершение рассказа
17. Составление рассказа с использованием отдельных слов

### **Классификация дидактических игр**

- 1) Фонетические игры.
- 2) Лексико-фразеологические игры.
- 3) Игры по морфемике и словообразованию.

Подобным образом подбираются игры, помогающие осваивать орфографию, пунктуацию, синтаксис.

Существуют и другие классификации игр. Определение характера игры на уроке русского языка необходимо для того, чтобы поставить перед учеником дидактическую цель, а также проанализировать, достигнута ли эта цель в результате проведения игры.

Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом его этапе – от проверки домашнего задания до выполнения контрольной работы и обобщения.

**Выводы.** Используя игровые технологии на уроках русского языка и литературного чтения, я убедилась, что активность учеников повышается, появляется интерес к родному языку, желание узнать новое, победить.

## **2.2. Применение игровых технологий на уроках математики.**

Математическая игра как форма работы играет огромную роль в развитии познавательного интереса у учащихся. Игра оказывает заметное влияние на деятельность учащихся. Игровой мотив является для них подкреплением познавательному мотиву, способствует активности мыслительной деятельности, повышает концентрированность внимания, настойчивость, работоспособность, интерес, создает условия для появления радости успеха, удовлетворенности, чувства коллективизма. В процессе игры, увлекшись, дети не замечают, что учатся. Игровой мотив одинаково действен для всех категорий учащихся, как сильных и средних, так и слабых. Дети с большой охотой принимают участие в различных по характеру и форме математических играх. Математическая игра резко отличается от обычного урока, поэтому вызывает интерес большинства учащихся и желание поучаствовать в ней. Так же следует заметить, что многие формы работы по математике могут содержать в себе элементы игры, и наоборот, некоторые формы работы могут быть частью математической игры. Введение игровых элементов разрушает интеллектуальную пассивность учащихся, которая возникает у учащихся после длительного умственного труда на уроках.

Главной целью применения математической игры является развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразие применения математических игр.

Игровые формы занятий или математические игры – это занятия, пронизанные элементами игры, соревнования, содержащие игровые ситуации.

### **Цели применения математических игр:**

- Развитие мышления;
- Углубление теоретических знаний;
- Самоопределение в мире увлечений и профессий;
- Организация свободного времени;
- Общение со сверстниками;
- Воспитание сотрудничества и коллективизма;
- Приобретение новых знаний, умений и навыков;
- Формирование адекватной самооценки;
- Развитие волевых качеств;
- Контроль знаний;
- Мотивация учебной деятельности и др.

**Математические игры призваны решать следующие задачи:**

*Образовательные:*

Способствовать прочному усвоению учащимися учебного материала;  
Способствовать расширению кругозора учащихся и др.

*Развивающие:*

Развивать у учащихся творческое мышление;  
Способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на уроках и внеклассных занятиях;  
Способствовать развитию воображения, фантазии, творческих способностей и др.

*Воспитательные:*

Способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности;  
Воспитать нравственные взгляды и убеждения;  
Способствовать воспитанию самостоятельности и воли в работе и др.

*Математические игры выполняют различные функции:*

1. Во время математической игры происходит одновременно игровая, учебная и трудовая деятельность. Действительно, игра сближает то, что в жизни не сопоставимо и разводит то, что считается едино.
2. Математическая игра требует от школьника, то чтобы он знал предмет. Ведь не умея решать задачи, разгадывать, расшифровывать и распутывать ученик не сможет участвовать в игре.
3. В играх ученики учатся планировать свою работу, оценивать результаты не только чужой, но и своей деятельности, проявлять смекалку при решении задач, творчески подходить к любому заданию, использовать и подбирать нужный материал.
4. Результаты игр показывают школьникам их уровень подготовленности, тренированности. Математические игры помогают в самосовершенствовании учащихся и, тем самым побуждают их познавательную активность, повышается интерес к предмету.
5. Во время участия в математических играх учащиеся не только получают новую информацию, но и приобретают опыт сбора нужной информации и правильного ее применения.

Игры и игровые формы включают работу не только для того чтобы развлечь учеников, но и заинтересовать их математикой, возбудить у них стремление преодолеть трудности, приобрести новые знания по предмету. Математическая игра удачно соединяет игровые и познавательные мотивы, и в такой игровой деятельности постепенно происходит переход от игровых мотивов к учебным мотивам. Так на базе нашей школы проводятся следующие игры по математике:

- О Внеклассное занятие по математике "Путешествие в стану Умножалию";
- О Игра «Самый умный третьеклассник»;
- О Ежегодный математический турнир;
- О Вечер "Литературная математика";
- О Вечер: "В математике есть своя красота, как в живописи и поэзии";
- О "Дорогами войны";
- О Викторина по истории геометрии "Что? Где? Когда?";
- О Игра "Кто хочет стать отличником?";
- О Вечер "Удивительный мир чисел" и др.

Математическая игра помогает закреплять и расширять предусмотренные школьной программой знания, умения и навыки. Ее настоятельно рекомендуется использовать на внеклассных занятиях и вечерах. Но эти игры не должны восприниматься детьми как процесс преднамеренного обучения, так как это разрушило бы саму сущность игры. Природа игры такова, что при отсутствии абсолютной добровольности, она перестает быть игрой.

Использование на уроках игровых технологий обеспечивает достижение единства эмоционального и рационального в обучении. Так включение в урок игровых моментов делает процесс обучения более интересным, создает у учащихся хорошее настроение, облегчает преодоление трудности в обучении. Я использую их на разных этапах урока. Так в начале урока включаю игровой момент «Отгадай тему урока», при устном счете:

- математический лабиринт,
- магические квадраты,
- элементы sudoku,
- кроссворды,
- ребусы,
- головоломки и др.

В современной школе математическая игра используется в следующих случаях: в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы или даже раздела учебного предмета; как элемент более обширной технологии; в качестве урока или его части; как технология внеклассной работы.

Применение игровых технологий позволит активизировать познавательный интерес учащихся, развивать их творческие способности, стимулирует умственную деятельность, побуждает к исследовательской деятельности.

### **Заключение**

В данной работе была поднята одна из важных проблем, существующих в методике обучения в начальной школе – проблема развития познавательной активности школьника с использованием игровой методики.

Исследования учёных показывают, что игровая деятельность в детстве положительно влияет на развитие интеллектуальных, эмоциональных, моторных (двигательных) и других способностей ребёнка. Но особое значение занятия в начальной школе имеют для развития воображения. Воображение, необходимое везде, имеет языковое, математическое, литературное и эстетическое происхождение, т.е. формируется на основе присущей каждому человеку потребности в игре и наиболее активно развивается именно в тех видах деятельности, которые не сковывают ребёнка нормативными рамками, а предоставляют возможность искать в жизни и самому создавать красоту: в играх и интеллектуальных занятиях.

Таким образом, можно сказать, что: поставленная в педагогической разработке цель о теоретическом обосновании и апробации методики использования игровых технологий как одной из форм организации познавательной деятельности школьников при изучении нового материала на уроках в начальной школе, является достигнутой и в полной мере была подтверждена необходимость более активного включения игровых технологий в учебно-образовательный процесс преподавания в начальной школе.

## Использованная литература

1. Аркин Е. А. Ребенок и его игрушка в условиях первобытной культуры. М., 1935.
2. Асеев В. Г. Возрастная психология. Иркутск, 1989.
3. Берн Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди. М., 1996.
4. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. — М., 1995.
5. Богусловская З.М. Развитие познавательной деятельности детей дошкольного возраста в условиях сюжетной дидактической игры // Известия АПН РСФСР. Вып. 64, М., 1955.
6. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии, 1966. № 6.
7. Обухова Л. Ф. Детская психология: теория, факты. М., 1995.
8. Психология и педагогика игры дошкольника / Материалы симпозиума. М., 1966.
9. Рудик П. А. Игры детей и их педагогическое значение. М., 1948.
10. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.