

ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՎՈՂ ՈՒՍՈՒՑՉԻ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Использование игровых технологий на уроках русского языка и математики в начальной школе

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Մադլենա Շիրինյան

ք. Երևան Սախարովի անվան N69 հիմնական դպրոց

Մենթոր ուսուցիչ՝ Ելենա Զիլավյան

Содержание

1. Введение	2
2. Цель игровых технологий в начальной школе	3
3. Виды игровых технологий	4
4 Виды уроков с использованием игровых технологий	10
5 Развитие мотивации.	13
6 Выводы	14
Использованная литература	16

1. ВВЕДЕНИЕ

В школу пришли государственные образовательные стандарты. В них четко обозначены требования к результатам образования. Перед образованием стоит задача: достичь обозначенных результатов. Для этого необходимо разрабатывать новые образовательные программы, программы по предметам, применять эффективные образовательные технологии, совершенствовать условия, в которых учатся дети. Таким образом, 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 в начальной школе. Образование в начальной школе – фундамент дальнейшего учебного процесса. Если ребенок усваивает простейшие понятия, в старших классах ему легко даются сложные предметы. Каждый педагог заинтересован в том, чтобы учащиеся показывали хорошие результаты в обучении. Детям 6-9 лет неинтересно изучать сухую теорию. Поэтому многими учителями используется игровая технология в начальной школе, позволяющая сделать уроки яркими и запоминающимися.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и ежедневные уроки.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. 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. Использование игровых форм организации учебной деятельности способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы, стремлению к творческой деятельности. Кроме того, использование игровых форм обучения предупреждает утомление. При использовании дидактических игр решаются и воспитательные задачи, например, воспитание терпения и терпимости, формирование аккуратности и умения доводить начатое дело до конца. В групповой работе – развитие умения работать сообща, прислушиваясь к мнению других учеников, терпимо относиться к критике в свой адрес, деликатно отзываясь об ошибках своих товарищей; приобретаются

навыки публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели. Это универсальные учебные действия, выдвигаемые стандартами. Игра позволяет заинтересовать учащихся изучаемым материалом, преподнести знания в более легкой и «ненавязчивой» форме.

Целью моей работы является изучение дидактических возможностей использования игровых технологий в 1-4-х классах.

Задачи:

- Проанализировать игровые технологии.
- Обобщить опыт использования игровых технологий.

2. Цель игровых технологий в начальной школе

Традиционный подход в обучении ориентирован на средний уровень образования.

Проблема в том, что стандартное изложение предмета в начальной школе приводит к тому, что ребята теряют интерес к обучению. Они продолжают ходить в школу потому, что «так нужно». Хорошие оценки стараются при этом заработать дети для того, чтобы получить новую игрушку или элементарную похвалу родителей. Игровая технология в начальной школе направлена на разогрев интереса ребят к основным предметам

Первоначальная цель игровой технологии в начальной школе – мотивация ребят к обучению. В процессе развлекательных занятий формируется творческая личность школьника, он учится систематизировать полученные знания, использовать их в решении различных задач в будущем. Еще одна цель игры – укрепление физического и психологического здоровья учащихся. Ребята учатся общению в коллективе в активной форме. Многие игры предполагают легкую физическую нагрузку. А эмоциональный подъем, который получают малыши в итоге, способствует укреплению собственного «Я». Именно игра помогает справиться с детскими комплексами. Особенно это важно для ребят, которые не уверены в себе.

Каждая игровая технология в начальной школе должна решать следующие задачи:

1. Развить у ребят способность самостоятельно мыслить, решать без посторонней помощи простейшие задачи.
 2. Добиться полного усвоения материала по предмету каждым учеником в школьном коллективе.
 3. Сохранить физическое и психическое здоровье ребят во время учебного процесса.
- Большинство педагогов считает, что игровая технология в начальной школе должна стать приоритетным направлением в организации учебного процесса у ребят младшего возраста.

В игре ребенок находит пути реализации своих способностей, осваивает новые виды деятельности, вырабатывая при этом оптимальный алгоритм достижения поставленной цели, учится контролировать свою деятельность и самостоятельно строить траекторию своего развития. Игра - своеобразный "доктор", который лечит апатию и низкую мотивацию, обособленность и педагогическую запущенность. Игра позволяет ребенку раскрыть творческий потенциал, активизируя те стороны личности, которые при традиционной системе обучения "дремлют": воображение, символическое мышление, коммуникабельность. Учащиеся в процессе игры уходят от статичности в обучении.

Игровые технологии, используемые в обучении и развитии учащихся, позволяют:

- проводить уроки в нетрадиционной форме;
- раскрывать креативные способности учащихся;
- дифференцированно подходить к оценке учебных компетенций учеников;
- развивать коммуникативные навыки учащихся;
- обеспечивать свободный обмен мнениями;
- учитывать возрастные психологические особенности школьников;
- организовывать процесс обучения в форме состязания;
- облегчать решение учебной задачи; вовлекать всех учащихся в учебный процесс;
- ощущать значимость результата для каждого учащегося в отдельности;
- практически закреплять полученные знания;
- формировать мотивационную сферу учащихся;
- расширять кругозор детей;
- формировать навык совместной деятельности.

Игровая деятельность имеет такие функции: развлекательную, коммуникативную, диагностическую, самореализации, коррекции, социализации.

Большинству игр присущи 4 главные черты (по С.А.Шмакову): свободная деятельность, творческий подход, эмоциональная приподнятость, наличие правил.

3. Виды игровых технологий

Принято различать **два основных типа игр**: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами. Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы.

Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они — в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит градусник, пассажир не летает в кабине летчика.

Рассмотрим в самых общих чертах характерные особенности типов игр по классификации О.С.Газмана.

Подвижные игры—важнейшее средство физического воспитания детей особенно в младшем школьном возрасте. Они всегда требуют от играющих активных двигательных действий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах.

Специалисты отмечают, что основные особенности подвижных игр школьников — их соревновательный, творческий, коллективный характер. В них проявляется умение действовать за команду в непрерывно меняющихся условиях.

Велико значение подвижных игр в нравственном воспитании. Они развивают чувство товарищеской солидарности, взаимопомощи, ответственности за действия друг друга.

Сюжетно-ролевые игры (иногда их называют сюжетными) занимают особое место в нравственном воспитании ребенка. Они носят преимущественно коллективный характер, ибо отражают существо отношений в обществе. Подразделяют их на **ролевые, игры-драматизации, режиссерские**. Сюжет могут иметь театрализованные детские праздники, карнавалы, строительно-конструкторские игры и игры с элементами труда.

В этих играх на основе жизненных или художественных впечатлений свободно и самостоятельно воспроизводятся социальные отношения и материальные объекты или разыгрываются фантастические ситуации, не имеющие пока аналога в жизни. Основные компоненты ролевой игры — тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль. Ролевые игры вообще помогают развивать творческие способности ребят. Благодаря таким нестандартным урокам многие дети еще в начальной школе решают посвятить свою дальнейшую жизнь театру.

После изучения определенного произведения педагог предлагает ребятам поставить собственный спектакль. Роли должны получить абсолютно все участники конкретного коллектива. Спектакль по произведению ставится для родителей и администрации школы. Ученики стараются хорошо запомнить свои слова, чтобы красиво смотреться на сцене. Использование игровых технологий в такой форме позволяет развивать память у ребят, творческие способности. Кроме того, таким образом учащиеся отлично разбираются в пройденном материале. Ребята буквально проживают жизнью конкретного литературного персонажа.

Остановимся подробнее на рассмотрении так называемых дидактических, или обучающих, игр.

Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других — иные.

В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следующие типы игр:

- игры по сенсорному воспитанию,
- словесные игры,
- игры по ознакомлению с природой,
- по формированию математических представлений и др.

Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся:

- Игры-путешествия.
- Игры-поручения.
- Игры-предположения.
- Игры-загадки.
- Игры-беседы (игры-диалоги).

Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое - через загадочное, трудное — через преодолимое, необходимое — через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.

Игры-путешествия всегда несколько романтичны. Именно это вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться.

Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно. Для первоклассников, которые только начинают учебный процесс, прекрасно подойдут игры-путешествия. Педагог может заранее продумать сценарий нестандартного урока, на котором ребята отправятся в гости в страну Лингвинию

или яркий Алфавитный сад, где на деревьях будут расти не обычные плоды, а буквы. Такое путешествие можно провести на открытом воздухе, пригласить других педагогов и родителей учащихся. Игры-путешествия помогают развивать фантазию ребят, закреплять учебный материал. Малыши гораздо быстрее запомнят предмет, если он будет ассоциироваться с положительными эмоциями.

Игры-поручения имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: «Помоги Буратино расставить знаки препинания», «Проверь домашнее задание у Незнайки».

Игры-предположения «Что было бы...?» или «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка.

Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии «Что было бы...?» или «Что бы я сделал...». Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами.

Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?».

Игры-загадки. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения.

В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание, рассматриваются как вид обучающей игры.

Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Описание — это лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Детям нравятся игры-загадки. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться—доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

Игры-беседы (диалоги). В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре-беседе воспитатель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру. Однако игра-беседа таит в себе опасность усиления приемов прямого обучения.

Воспитательно-обучающее значение заключено в содержании сюжета—темы игры, в возбуждении интереса к тем или иным аспектам объекта изучения, отраженного в игре. Познавательное содержание игры не лежит «на поверхности»: его нужно найти, добыть—сделать открытие и в результате что-то узнать.

Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Все это характеризует активный поиск решения поставленной игрой задачи. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности.

Основным средством игры-беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чем-то. Результатом игры является удовольствие, полученное детьми. Хорошие результаты также дает игра-импровизация. На одном из уроков педагог предлагает ребятам сочинить собственную сказку. Каждый ученик по очереди составляет предложение. Каждое высказывание должно быть продолжением предыдущего. Сказка фиксируется на диктофон. Затем ребята прослушивают свое произведение, анализируют его. Часто такие импровизированные рассказы получаются достаточно смешными. Урок в игровой форме пробудит интерес у ребят к изучению литературы. Кроме того, импровизация способствует развитию фантазии.

Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто используются указанные игры, либо в «чистом» виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно-ролевыми и др.

Дидактическая игра — явление сложное, но в ней отчетливо обнаруживается структура, т.е. основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Один из основных элементов игры — **дидактическая задача**, которая определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Познавательное содержание черпается из школьной программы.

Этапы разработки и проведения ролевых игр:

- Подготовительный;
- Игровой;
- Заключительный;
- Анализ результатов.

Наличие дидактической задачи или нескольких задач подчеркивает обучающий характер игры, направленность обучающего содержания на процессы познавательной деятельности детей. Дидактическая задача определяется воспитателем и отражает его обучающую деятельность.

Структурным элементом игры является игровая задача, осуществляемая детьми в игровой деятельности. Две задачи — дидактическая и игровая — отражают взаимосвязь обучения и игры. В отличие от прямой постановки дидактической задачи на занятиях в дидактической игре она осуществляется через игровую задачу, определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка, возбуждает желание и потребность решить ее, активизирует игровые действия.

Одним из составных элементов дидактической игры являются **правила игры**. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка и коллектива детей, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями в их развитии и обогащении. В дидактической игре правила являются заданными. Используя правила, педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей.

Правила игры имеют обучающий, организационный, формирующий характер, и чаще всего они разнообразно сочетаются между собой. Обучающие правила помогают раскрывать перед детьми, что и как нужно делать, они соотносятся с игровыми действиями, раскрывают способ их действий. Правила организуют познавательную деятельность детей: что-то рассмотреть, подумать, сравнить, найти способ решения поставленной игрой задачи.

Организирующие правила определяют порядок, последовательность игровых действий и взаимоотношений детей. В игре формируются игровые отношения и реальные отношения между детьми. Отношения в игре определяются ролевыми отношениями.

Правила игры и должны быть направлены на воспитание положительных игровых отношений и реальных в их взаимосвязи.

Соблюдение правил в ходе игры вызывает необходимость проявления усилий, овладения способами общения в игре и вне игры и формирования не только знаний, но и разнообразных чувств, накопления добрых эмоций и усвоения традиций.

Таким образом, игра - явление многогранное, её можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Столь

же много оттенков появляется с игрой в педагогическом руководстве воспитательным процессом.

Огромная роль в развитии и воспитании ребёнка принадлежит игре – важнейшему виду детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Советский педагог В.А.Сухомлинский подчеркивал, что 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.

Воспитательное значение игры во многом зависит от профессионального мастерства педагога, от знания им психологии ребёнка, учёта его возрастных и индивидуальных особенностей, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей, от чёткой организации и проведения всевозможных игр.

Основные проблемы связаны с нравственным воспитанием младших школьников, коллективных взаимоотношений, личных качеств ребёнка – дружелюбия, гуманности, трудолюбия, целеустремлённости, активности, организаторских умений, формированием отношения к труду, учёбе. Решению этих вопросов в наибольшей степени способствуют дидактические игры.

4. Виды уроков с использованием игровых технологий

В настоящее время есть несколько пособий, помогающих учителю освоить разнообразные игры на уроках (Н.В.Пташкина, Н.Н.Соловьева, Л.В. Петрановская, П.М.Баев, Г.А. Кулагина и другие). В своей педагогической деятельности я часто использую 2 вида уроков с игровыми технологиями:

- урок с дидактической игрой;
- урок - ролевая игра.

Урок с дидактической игрой

Одним из самых распространенных видов педагогических игр является дидактическая игра, организуемая для решения обучающей задачи. Сущность дидактической игры заключается в том, что обучающиеся решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Учащийся воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую; это повышает его умственную активность.

Сенсорное развитие ребёнка в дидактической игре происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли словами. Чтобы

решить игровую задачу требуется сравнивать признаки предметов, устанавливая сходство и различие, обобщать, делать выводы. Таким образом, развивается способность к суждениям, умозаключению, умению применять свои знания в разных условиях. Это становится возможным лишь в том случае, если у детей есть конкретное знание о предметах и явлениях, которые составляют содержание игры.

Игра - не только средство оптимизации и стимуляции процесса обучения, но и важный аспект психологического комфорта и снятия умственного перенапряжения учащихся.

Дидактические игры могут быть использованы как на уроках - при закреплении, обобщении и контроле знаний, так и на дополнительных занятиях во внеурочное время. Кроме этого, не исключена возможность использования дидактических игр и при выполнении домашнего задания.

Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровое действие, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат.

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 заключается 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 введении в новую тему, 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 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.

Выбор игры в первую очередь зависит от того, какие образовательные, развивающие и воспитательные цели ставит перед собой учитель. Важен состав учащихся, их интеллектуальное развитие, интересы, уровень общения.

Отбор содержания игры.

При отборе содержания игры необходимо, чтобы учебный материал был эмоционально насыщен, запоминался. В материал уроков следует включать четкие, конкретные образы. В работе с учащимися помимо текста учебного пособия есть богатая возможность использовать тексты художественных произведений. Обратная связь – преподаватель показал, как он собирает информацию, по крупицам, как это позволяет оживить, сделать интересным, эмоционально насыщенным свой урок – учащиеся, в свою очередь, используют те же средства в своей самостоятельной уже работе.

В работе по технологии игровых форм обучения может использоваться разнообразный спектр средств обучения:

а) работа с учебником;

б) использование аппарата учебника;

в) иллюстрации учебного пособия: учебные фильмы, диафильмы, диапозитивы, художественные альбомы и открытки;

д) тексты художественных произведений;

е) творческие работы самих учащихся.

5. Развитие мотивации.

Игровые формы обучения как никакая другая технология способствует использованию различных способов мотивации:

Мотивы общения:

- Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.
- В игре, при решении коллективных задач, используются разные возможности учащихся. Дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных со товарищей.
- Совместные эмоциональные переживания во время игры способствует укреплению межличностных отношений.

Моральные мотивы:

В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

Познавательные мотивы:

Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.

В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решения познавательных задач.

Распределение ролей в игре.

Игровым обычно называют коллектив учащихся, созданный для проведения игр. Как известно, существуют игры, не требующие деления на группы, и игры командные. Разбивка на группы требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Один из ответственных моментов в дидактических играх – распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение детей на роли в игре – дело трудное. И щепетильное. Распределение не должно зависеть от пола

учащегося, физических, интеллектуальных особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т.е. командные роли по сюжету игры. Возможны следующие приемы при распределении ролей:

- Назначение на роль непосредственно преподавателем.
- Назначение на роль через старшего (капитана, водящего).
- Выбор на роль по итогам игровых конкурсов. Добровольное принятие роли, по желанию учащегося.
- Очередность выполнения роли в игре и т.д.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет, неактивным – проявить активность, недисциплинированным – стать организованными, детям, чем-то себя скомпрометировавшим – вернуть потерянный авторитет, новичкам, ребятам, сторонящимся учебного коллектива – проявить себя, сдружиться со всеми.

В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялось зазнайство, не появлялось превышение власти командных ролей над второстепенными. Неподчинение в игре может разрушить игру. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие, роль без действия мертва, учащийся выйдет из игры, если ему нечего делать. Нельзя использовать в игре отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях.

6. ВЫВОДЫ

Используя игровые технологии на уроках, формируется познавательный интерес младших школьников к учению и непосредственно к изучению самого предмета.

Уроки в игровой форме проходят более интересно, насыщенно; знания, полученные и закрепленные на таких уроках, более прочные, остаются в памяти учащихся значительно дольше, чем при традиционном изложении программного материала, опросе или тестировании, что способствует повышению качественной успеваемости.

Следует отметить, что игрой нельзя полностью заменить традиционные уроки, контрольные работы, практические занятия. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Поэтому в практике преподавателя игровые формы организации учебной деятельности должны быть лишь частью общего учебного процесса, способной активизировать, разнообразить деятельность учащихся, развивать у них самостоятельность мышления, творческий подход к решению задач, стимулировать познавательную деятельность.

Чем объясняется необходимость именно таких дидактических игр?

Первый аргумент. Заучивание правил, выполнение упражнений малоэффективно и скучно. Гораздо больше ученик узнает и учится принимать свои знания, если урок пройдет в виде путешествия с применением дидактических игр, как интерактивных упражнений.

Второй аргумент. Задачей наших дней все ощутимей становится не дача готовых знаний (это просто невозможно при современных темпах развития науки и техники), а выработка умений самостоятельно добывать эти знания в течении всей жизни человека.

Третий аргумент. Для эффективности обучения на таких уроках важны доверительные отношения между взрослыми и детьми. Учитель, который вместе с учениками исследует так называемые «вечные вопросы» человечества, анализирует ситуации, не может не вызвать доверия у учеников.

Таким образом, дидактическая игра - это игра только для детей. Для учителя - это эффективный способ обучения, воспитания и развития. Она создаёт "зону ближайшего развития" для каждого ученика, совершенствует его познавательные процессы (внимание, память, мышление, воображение и т. д.), формирует произвольность в поведении, адаптирует интеллектуально- пассивных детей в учебной деятельности, даёт ощущение свободы и раскованности слабым и неуверенным в себе детям. Не стоит забывать и релаксирующее значение игры - возможность ученику передохнуть, снять чувство давящей напряжённости.

Главное - уважение к личности ученика, не убить интерес к работе, а стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

Конфуций писал: "Учитель и ученик растут вместе". Игровые приемы работы на уроке в полной мере позволяют расти как ученикам, так и учителю.

Использованная литература:

1. Абрамова, Г.С. Деловые игры. Теория и организация [Текст] / Г.С. Абрамова, В.А. Степанович. – Екатеринбург, 1999.
2. Игровые технологии на уроках русского языка. 1-4 классы: игры со словами, разработки уроков / авт.-сост. В.В.Волина – Волгоград, 2009.
3. В.В.Волина Занимательное азбукведение/Волина В.В.-Просвещение, 2000.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.
5. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.
6. Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе:, 2002.