ВВЕДЕНИЕ

Образование, полученное в начальной школе, служит базой, фундаментом для последующего освоения знаний. В современной начальной школе учащегося недостаточно обучить только чтению, счету и письму. Его необходимо обеспечить новыми умениями. Это универсальные учебные действия, составляющие основу умения учиться, а также сформированная сознательная мотивация к обучению, самоорганизации и саморазвитию. Поэтому необходимо создать такие условия, которые позволят повысить у детей интерес к учебе, научить осознавать, что осталось непонятным, а в конечном итоге научить учиться. И тогда ученик начнет получать радость от процесса самостоятельного познания и от результата своего учебного труда.

Игровые методы являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учебных предметов. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действа активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Вопросу о введении игровых методов обучения в ход урока уделяли внимание следующие учёные: П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров («Игра есть то, что задумано и сделано; то, что есть, что думает и о чём думает субъект, когда он действительно увлечён этой деятельностью с непременной установкой на очевидный всем результат»), Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский. Технологический подход к обучению сегодня активно разрабатывается отечественной педагогикой: ему посвящены работы М.Е. Бершадского,
В.И. Боголюбова, В.В. Гузеева, Т.А. Ильиной, М.В. Кларина,
А.И. Космодемьянской, М.М. Левиной, З.А. Мальковой, В.Я. Пилиповского, А.Я.Савельева, а также зарубежных авторов (Л. Андерсон, Дж. Блок, и др.).

**Проблема исследования** обусловлена противоречиями между необходимостью включения игровых методов в процесс обучения и недостаточным использованием их воспитательно-развивающего потенциала в современной педагогической практике.

**Актуальность исследования** обусловлена потребностью учителей начальных классов в выявлении психолого-педагогических условий использования игровых методов обучения на уроках в начальной школе.

**Объект исследования:** процесс обучения младших школьников.

**Предмет исследования:** игровые методы обучения в начальной школе.

**Цель исследования:** определить и теоретически обосновать педагогические условия использования игровых методов на уроках в начальной школе.

**Задачи исследования:**

- рассмотреть использование игры в качестве метода обучения в начальной школе;

- рассмотреть классификацию игровых методов;

- проанализировать процесс использования игровых методов обучения в начальной школе;

­- обосновать возможности практического применения игровых методов обучения в начальной школе.

**Методы исследования:** анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования.

1. Игровые методы обучения как способ активации познавательной деятельности

1.1 Игровые методы в системе активных методов обучения

 В наше время, как никогда нужны инициативные, решительные, творчески работающие личности. Одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету является использование на уроках игровых методов обучения и занимательного материала, что способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность повторить один и тот же материал разными способами. Игровые методы обучения способствуют развитию мышления, памяти, внимания, наблюдательности. В процессе игры у детей вырабатывается привычка мыслить самостоятельно, сосредотачиваться, проявлять инициативу.

Активные методы обучения, являющиеся одним из наиболее перспективных путей совершенствования подготовки специалистов на основе принципов проблемности и моделирования профессиональной деятельности, имеют характерные особенности, отличающие их от традиционного пассивно-навязывающего обучения.

Г. Спенсер говорил, что великой целью образования являются не знания, а действия.

Современные образовательные учреждения, определяя свои основные задачи при подготовке выпускника, в приоритет над набором необходимых знаний, умений и качеств, ставят умения применять полученные знания в новых ситуациях в условиях самостоятельной жизни, а также умения нестандартно мыслить, анализировать и аргументировать свою точку зрения. Для решения поставленных задач, требуются эффективные формы организации образовательного процесса, новые педагогические технологии, активные методы обучения, так как традиционное репродуктивное обучение отводит пассивную роль ребенку и не позволяет достичь поставленных целей.

Основная деятельность педагога заключается в развитии, воспитании и обучении учащихся и осуществляется с помощью методов и приёмов обучения.

Понятие метод происходит от греческого methodos - путь исследования.

Система методов – это не простой набор, а такая совокупность, в которой имеются внутренние связи между компонентами, обусловленные результативностью конкретных методов. В совокупности они представляют систему управления разными методами познания, учащимися учебного материала, начиная с приобретения готовых знаний до самостоятельного решения познавательных задач.

 В. Оконь считал, что метод обучения – это опробованная и систематически функционирующая структура деятельности учителей и учащихся, сознательно реализуемая с целью осуществления запрограммированных изменений в личности учащихся.

Методы обучения – это способы взаимосвязанной деятельности учителя и учеников, направленные на решение комплекса задач учебного процесса, говорил Ю.К. Бабанский.

Методы обучения можно подразделить на три обобщенные группы:

1. Пассивные методы – это форма взаимодействия учащихся и учителя, в которой учитель является основным действующим лицом и управляющим ходом урока, а учащиеся выступают в роли пассивных слушателей, подчиненных директивам учителя.;
2. Интерактивные методы – ориентированы на широкое взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом и на доминирование активности учащихся в процессе обучения;
3. Активные методы – это форма взаимодействия учащихся и учителя, при которой учитель и учащиеся взаимодействуют друг с другом в ходе урока и учащиеся здесь не пассивные слушатели, а активные участники урока.

Рассмотрим классификацию методов обучения в схеме 1 «Классификация методов обучения».

Рисунок 1 – Схема классификации методов обучения

«Активное обучение – представляет собой такую организацию и ведение учебного процесса, которая направлена на всемерную активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся посредством широкого, желательно комплексного, использования как педагогических (дидактических), так и организационно-управленческих средств» считает В.Н. Кругликов.

Термин «активные методы обучения» или «методы активного обучения» (АМО или МАО) появился в литературе в начале 60-х годов ХХ века. Ю.Н. Емельянов использует его для характеристики особой группы методов, используемых в системе социально-психологического обучения и построенных на использовании ряда социально-психологических эффектов и феноменов (эффекта группы, эффекта присутствия и ряда других). Вместе с тем активными являются не методы, активным является именно обучение. Оно перестает носить репродуктивный характер и превращается в произвольную внутренне детерминированную деятельность учащихся по наработке и преобразованию собственного опыта и компетентности.

Активные методы обучения подразделяются на две большие группы: групповые и индивидуальные. Групповые применимы одновременно к некоторому числу участников (группе), индивидуальные – к конкретному человеку, осуществляющему подготовку вне непосредственного контакта с другими учащимися.

Различные авторы классифицируют активные методы обучения по разным основаниям, выделяя разное количество групп.

Можно основные методы активного обучения подразделять по основным направлениям (С.В. Петрушин):

* по характеру учебно-познавательной деятельности,
* по типу деятельности участников в ходе поиска решения задач,
* по численности участвующих.

По типу деятельности участников в ходе поиска решения задач выделяют методы, построенные на:

* ранжировании по различным признакам предметов или действий; оптимизации процессов и структур;
* проектировании и конструировании объектов;
* выборе тактики действий в управлении, общении и конфликтных ситуациях;
* решении инженерно-конструкторской, исследовательской, управленческой или социально-психологической задачи;
* демонстрации и тренинг навыков внимания, выдумки, оригинальности, быстроты мышления и другие.

По численности участвующих выделяют: индивидуальные, групповые, коллективные методы.

Выделяются три основных типа методов активного обучения

(А.А. Воронова).

* Метод анализа конкретных ситуаций.
* Социально-психологический тренинг, где тренер не осуществляет лидирующей функции, а играет роль доброжелательного наблюдателя, обеспечивает субъектно-субъектный характер общения участников.
* Игровое моделирование или имитационные игры подразделяются на деловые, где заранее задана имитационная модель, и организационные, где участники сами выбирают систему решений.

Можно условно объединить активные групповые методы в три основных блока (Ю.Н. Емельянов):

* дискуссионные методы (групповая дискуссия, разбор казусов из практики, анализ ситуаций морального выбора и др.);
* игровые методы: дидактические и творческие игры, в том числе деловые (управленческие) игры, ролевые игры (поведенческое научение, игровая психотерапия, психодраматическая коррекция); контригра (трансактный метод осознания коммуникативного поведения);
* сенситивный тренинг (тренировка межличностной чувствительности и восприятия себя как психофизического единства).

Рассмотрим подробнее Игровые методы в системе активных методов обучения.

Л.С. Выготский говорил, что игра – это пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок.

Игра, есть потребность растущего детского организма. В игре развиваются физические силы ребенка, тверже рука, гибче тело, вернее глаз, развиваются сообразительность, находчивость, инициатива. В игре вырабатываются у ребят организационные навыки, развиваются выдержка, умение взвешивать обстоятельства, писала Н.К. Крупская.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной
цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Игровое обучение – это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности.

Высокая активность, эмоциональная окрашенность игры порождает и высокую степень открытости участников. Человек приоткрывается, отбрасывает в игре психологическую защиту, теряет настороженность, становится самим собой. Это может объясняться тем, что участник игры решает игровые задачи, увлечен ими и поэтому не готов к противодействию с другой стороны.

Каждая группа АМО предполагает специфическую организацию взаимодействия участников, пребывающих в позиции учащихся, и обладает своими специфическими особенностями. Таким образом, в настоящее время не существует единого взгляда на проблему классификации методов обучения, и любая из рассмотренных классификаций имеет как преимущества, так и недостатки.

* 1. Классификация игровых методов обучения

 Игра воспроизводит стабильное инновационное в жизненной практике и, значит, является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры – в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает тренинговую основу развития ребенка. Для детей игра – сфера их социального творчества, полигон его общественного и творческого самовыражения. Игра необычайно информативна и многое «рассказывает самому ребенку о нем. Игра – путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию. Игра – уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных способностей, как в игре.
Игра – регулятор всех жизненных позиций ребенка. Школа игры такова, что в ней ребенок - и ученик, и учитель одновременно.

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

1. Подвижные игры - важнейшее средство физического воспитания детей в дошкольном и особенно в 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.
2. Сюжетно-ролевые игры (иногда их называют сюжетными) занимают особое место в нравственном воспитании ребенка. 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.
3. Компьютерные игры имеют преимущество перед другими формами игр: они наглядно демонстрируют ролевые способы решения игровых задач, например, в динамике представляют результаты совместных действий и общения персонажей, их эмоциональные реакции при успехе и неудаче, что в жизни трудно уловимо. Образцом таких игр могут стать народные сказки и произведения фольклора. В них дети приобретают опыт нравственного поведения в самых разнообразных условиях жизни. Такие игры помогают избежать штампов и стандартов в оценке поведения разных персонажей в разных ситуациях. Дети усваивают практически средства коммуникации, способы общения и выражения эмоций.
4. Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя.

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.

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.

В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания.

Рассмотрим одну из классификаций дидактических игр на рисунке 2 в схеме «Классификация дидактических игр».

Рисунок 2 – Схема «классификация дидактических игр»

Такая группировка игр подчеркивает их направленность на обучение, познавательную деятельность детей, но не раскрывает в достаточной мере основы дидактической игры – особенностей игровой деятельности детей, игровых задач, игровых действий и правил, организацию жизни детей, руководство воспитателя.

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

1. Игры-путешествия. Цель игры-путешествия – усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Они обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.
2. игры-поручения. 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».
3. игры-предположения. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами. «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.
4. игры-загадки. 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.
5. игры-беседы (игры-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.

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.

Структурным элементом игры является игровая задача, осуществляемая детьми в игровой деятельности. Две задачи – дидактическая и игровая – отражают взаимосвязь обучения и игры. 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. Используя правила, педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей.

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.

Использование игр как средства воспитания необходимо с целью стимулирования познавательного интереса школьников к учебному процессу и, как следствие этого, роста количественных и качественных показателей подготовленности учащихся, их успеваемости. Есть основание полагать, что при частом использовании различного рода игр они будут иметь еще большую эффективность, формируя устойчивый интерес учащихся к новому и интересному.

1.3 Особенности развития познавательной деятельности посредством игровых методов обучения

Проявление любого вида деятельности невозможно без осуществления человеком процесса познания окружающего мира и своих собственных действий, направленных на его преобразование. Вместе с тем процесс познания может осуществляться самостоятельно, предшествуя предметно-практической деятельности. Особенно важное значение приобретает познавательная деятельность в учебном процессе.

Познавательная деятельность, как и любая деятельность, имеет свои мотивы и цели. Основным базовым мотивом, побуждающим человека познавать окружающий мир, является потребность в исследовании внешней среды, на основе которой в дальнейшем формируется сложная система познавательных мотивов.

Внешним источником познавательной активности являются проблемные ситуации, которые повсеместно возникают в жизни человека. Для того, чтобы найти выход из этих ситуаций, человек должен познать то новое, неизвестное, что в них таится и придумать новые способы действий, которые привели бы к нужным результатам. Отсюда следует, что целью познавательной деятельности является приобретение информации о неизвестном для того, чтобы установить его связь с известным и найти новые приемы и средства для выхода из проблемной ситуации.

Познание нового, неизвестного является трудным и сложным процессом, осуществление которого требует напряженной умственной деятельности, направленной на создание новых стратегий, планов и приемов получения и переработки информации.

Познавательная деятельность – это сознательная деятельность, направленная на познание окружающей действительности с помощью таких психических процессов, как восприятие, мышление, память, внимание, речь. Л.С. Выготский писал, что умственное развитие выражает то новое, что выполняется самостоятельно путем новообразования новых качеств ума и переводит психические функции с более низкого на более высокий уровень развития по линии произвольности и осознанности.

В трудах А.Н. Леонтьева познавательная деятельность определяется как совокупность информационных процессов и мотивации, как направленная, избирательная активность поисково-исследовательских процессов, лежащих в основе приобретения и переработки информации.

Важной особенностью потребности в познании является её направленность не только на результат, но и на сам процесс получения нового знания. В частности, В.С. Юркевич определяет потребность в познании как «потребность в деятельности, направленной на получение нового знания». Субъект познавательной деятельности, ученик, испытывает положительные эмоции в ходе её осуществления, и благодаря этому сама потребность в познании в развитой форме становится ненасыщаемой. Это отличает познавательную потребность от других побудителей умственной деятельности (например, от потребности в достижении и потребности в признании). По мнению В.С. Юркевич «само по себе осуществление познавательной деятельности усиливает познавательную потребность».

В процессе познавательной деятельности человек воспринимает и осознает предметы и явления, уточняет представления о них, приводит их в соответствие с прежними представлениями, выделяет существенное в изучаемых предметах и устанавливает связь между ними.

Рассматривая познавательную деятельность как непрерывный процесс, М.В. Лагунова и Т.В. Юрченко выделяют этапы:

- выделение познавательной цели, то есть умение найти цель в структуре учебной ситуации;

- выбор и применение способов действия, приводящих к решению поставленной задачи;

- контроль над ходом решения задачи и анализ полноты достижения цели.

Познавательная деятельность характеризуется целями и мотивами.

Целями могут быть: познание нового, неизвестного, установление связи неизвестного с известным, создание новых образов, понятий, объектов, применение новых, оригинальных приёмов и способов в деятельности, необходимость решить практическую или интеллектуальную задачу.

Мотивами познавательной деятельности могут являться разнообразные психические состояния, побуждающие человека получить информацию о внешнем мире и о самом себе. К таким побуждениям относится стремление исследователь окружающую среду, желание удовлетворить любопытство и любознательность, проявить пытливость, интерес и увлеченность, реализовать когнитивную установку.

Одним из способов развития познавательной активности учащихся может служить использование игровых технологий в образовательном процессе. Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра – это вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. В современной школе, делающей ставку на активизацию 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 или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения); как технологии 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. Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Широкое применение игра находит в традиционной 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 самодеятельных 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 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 учащихся 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 развивающих играх, в этом заключается их главная особенность, удается объединить один из основных принципов обучения – от простого к сложному – с важным принципом творческой деятельности – самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей. Для младшего 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.

Внедряя в педагогическую практику технологию проектной деятельности, должно уделяться внимание на всестороннее развитие личности ученика и преследоваться определенные цели:

- выявление талантливых учащихся;

- активизация учебного процесса;

- формирование у учащихся интереса к научной работе;

- формирование навыков публичного выступления;

- профессиональной ориентации учащихся старших классов;

- повышение уровня научной и методической работы.

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

Через игру и в игре постепенно готовится сознание ребенка к предстоящим изменениям условий жизни, отношений со сверстниками и взрослыми, формируются качества личности, необходимые учащимся. В игре формируются такие качества, как самостоятельность, инициативность, развиваются творческие способности, умение работать коллективно.

2 Психолого-педагогические условия использования игровых методов обучения на уроках в начальных классах

* 1. Специфика организации урока с использованием игровых методов обучения

Чтобы пробудить интерес к занятиям и переключать внимание учеников нужно вводить игровые моменты на разных этапах урока. С помощью различных ребусов, кроссвордов на одном дыхании проходит работа над словарными словами. Хорошему и быстрому запоминанию слов с непроверяемыми гласными помогают загадки. Загадки помогают развивать образное и логическое мышление, умение выделять существенные признаки и сравнивать, тренируют быстроту и гибкость ума, сообразительность.

Все игры и игровые упражнения на уроках проводятся не ради развлечения, а ради успешного усвоения изучаемого материала, активизации познавательной деятельности учащихся и получения желаемых результатов.

Игру и игровой момент можно использовать на различных уроках. Это может быть урок объяснения нового, урок закрепления пройденного, комбинированный урок, интегрированный урок и т.д. Игру или игровой момент можно провести и на различных этапах урока. Вместо обычного вступления учителя можно предложить иное начало урока – разгадать (расшифровать) тему урока. Предложить учащимся загадку, ребус, рисунки, карточки с заданием.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элемент более общей технологии;
* в качестве урока или его части (введение, контроль);
* как технология внеклассной работы.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

* дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
* учебная деятельность подчиняется правилам игры;
* учебный материал используется в качестве ее средства;
* в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
* успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Обучающие игры выполняют 3 основные функции:

* инструментальная: формирование определенных навыков и умений;
* гностическая: формирование знаний и развитие мышления учащихся;
* социально-психологическая: развитие коммуникативных навыков.

Игровые ситуации можно разнообразить, изменяя героя, сюжет, правило, что позволяет использовать дидактические игры на всех уроках в начальной школе. Игры, построенные на материале различной степени трудности, дают возможность осуществлять дифференцированный подход в обучении детей с разным уровнем развития.

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 активировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Надо сказать, что роль учителя остается значительной на всем протяжении игры. Эффективность игры во многом зависит от эмоционального отношения к ней учителя, от его заинтересованности в результатах. Кроме того, поскольку не все школьники одновременно усваивают игровые правила, учитель продолжает помогать им в процессе игры. Эта помощь должна быть по возможности скрытой от других учеников, чтобы у всех и у слабых, и у сильных создавалось впечатление равноценности их участия.

* 1. Организация образовательной среды на уроках в начальной школе

К определению образовательной среды существует множество подходов. Так, например, в педагогическом терминологическом словаре: образовательная среда – это часть социокультурного пространства, зона взаимодействия образовательных систем, их элементов, образовательного материала и субъектов образовательных процессов.

Образовательная среда должна, в соответствии с индивидуальными особенностями, способствовать раскрытию еще не проявившихся интересов и способностей личности обучающегося, развитию уже проявившихся способностей во всех сферах психики (физической, эмоциональной, познавательной, личностной, духовно-нравственной). Педагог, знающий о роли среды в воспитании, придает наиважнейшее значение усилению ее воспитывающего влияния. Погружение в образовательную среду призвано способствовать осознанию обучающимися своей неповторимости, оригинальности, непохожести на других, раскрытию и признанию различных групп способностей, саморазвитию, личностному становлению. Особенно важным является формирование субъектных качеств личности, её самоутверждение и стремление к самосовершенствованию.

Различные виды и формы организации образовательного процесса –неотъемлемые помощники педагога в формировании образовательной среды, разнообразие которых в соответствии с определенным видом деятельности.

Предметно - развивающая среда имеет важное значение для развития детей. Все, что окружает ребенка – это не только игровая среда, но и среда, в которую входят все специфические детские виды деятельности. Ни один ребенок не может развиваться полноценно только на вербальном уровне, вне предметной среды.

Правильно организованная предметно-развивающая среда позволяет каждому ребенку найти занятие по душе, поверить в свои силы и способности, научиться взаимодействовать со сверстниками, понимать и оценивать их чувства и поступки, а именно это лежит в основе развивающего обучения. Целенаправленно организованная предметно- развивающая среда в образовательном учреждении играет большую роль в гармоничном развитии и воспитании ребенка.

Учебная зона:

* расположены парты - их легко переставить, объединять или отодвигать. Варианты расстановки парт, рассмотрим на рисунках 3 – 7.



Рисунок 3 – Схема расстановки парт в кабинете
 для стандартного урока



Рисунок 4 – Схема расстановки парт в кабинете
 для групповых проектов



Рисунок 5 – Схема расстановки парт в кабинете
 для проведения круглого стола



Рисунок 6 – Схема расстановки парт в кабинете
 для представления проектов



Рисунок 7 – Схема расстановки парт в кабинете
 для работы в группах

* стулья трехуровневые регулируются в соответствии с ростом учащихся;
* учительский стол; учебные доски: меловая, интерактивная, компьютер, мобильный телевизор и видеомагнитофон;
* шкафы, они будут отделять учебное пространство от игрового.

Информационная зона – располагается по периметру кабинета и представлена стендами на стенах. Содержание стендов отражает жизнь России, края, города, класса, информации для родителей. Стенды оформляются в цветном варианте, что притягивает взор детей, вызывая желание познакомиться с информацией. На стендах размещаются детские творческие работы.
Зеленая зона: многообразие декоративных цветов, желательно в отдельно отведенном месте; информационные карты о цветах (название цветка, семейство и т.д.).

Если в классе много цветов, это позволяет воспитывать трудолюбие детей, ухаживающих за ними, любовь и уважение к природе. Кроме того, позволяет усилить созданное уютное и комфортное учебное пространство. Развитие наглядно-образного мышления достигается благодаря широкому использованию в обучении различных схем и моделей, опорных таблиц и алгоритмов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В наше время, как никогда нужны инициативные, решительные, творчески работающие личности. Одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету является использование на уроках игровых методов обучения и занимательного материала, что способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность повторить один и тот же материал разными способами.

Игра воспроизводит стабильное инновационное в жизненной практике и, значит, является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры – в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает тренинговую основу развития ученика.

Одним из способов развития познавательной активности учащихся может служить использование игровых технологий в образовательном процессе. Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

Чтобы пробудить интерес к занятиям и переключать внимание учеников нужно вводить игровые моменты на разных этапах урока.

Это может быть урок объяснения нового, урок закрепления пройденного, комбинированный урок, интегрированный урок и т.д. Игру или игровой момент можно провести и на различных этапах урока. Вместо обычного вступления учителя можно предложить иное начало урока – разгадать (расшифровать) тему урока. Предложить учащимся загадку, ребус, рисунки, карточки с заданием.

Использование столь свойственных им элементов тайны, интриги и разгадки, поиска и находки, ожидания и неожиданности, игрового передвижения, соревнования стимулирует умственную активность и волевую деятельность детей, способствует обеспечению осознанного восприятия учебно-познавательного материала, приучает к посильному напряжению мысли и постоянству действий в одном направлении, развивает самостоятельность.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Абрамова И.Г. Активные методы обучения в системе высшего образования. / И.Г. Абрамова – М.: Гардарика, 2008.
2. Амонашвили Ш. А. Педагогическая симфония. /

Ш.А. Амонашвили.

1. Амонашвили Ш.А. « Здравствуйте, дети!» Пособие для учителя. 2-е изд. / Ш.А. Амонашвили – М., 1998
2. Бесова М.А. В школе и на отдыхе. Познавательные игры для детей 6-10 лет. / М.А. Бесова – Ярославль, 1997.
3. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. / В.П. Беспалько – М., 1995.
4. Борытко Н.М. Теория обучения: учебник для студентов педагогических вузов / Н.М. Борытко. – Волгоград, 2006.
5. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. /
В.М. Букатов. М., 1997
6. Вишнякова, А. В. Образовательная среда как условие формирования информационно-коммуникативной компетентности учащихся 13.00.01 / А.В. Вишнякова – Оренбург, 2002.
7. Выготский Л.С. Игра и её роль в психологии развития ребёнка// вопросы психологии. / Л.С. Выготский 1989.

Гранд-Фаир, 2004 г

1. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе. /
М.Г. Ермолаева.
2. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. /
Е.В. Карпова – Ярославль, 1997
3. Мухина B.C. «Возрастная психология». / В.С. Мухина – М., 2000.
4. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров – М., 1996.
5. Профессиональный стандарт педагога. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ №544н от 18 октября 2013 г.
6. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий – М.: Народное образование. 2005.
7. Сластенин, В.А. Педагогика: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев. – М.: Академия, 2002.
8. Степанова О.А., Рыдзе О.А. Дидактические игры на уроках в начальной школе. Методическое пособие. / О.А. Степанова, О.А. Рыдзе – М., 2003
9. Ушинский К. Д. Человек как предмет воспитания. /
К. Д. Ушинский.
10. Шмаков С.А. Ее величество игра. / С.А. Шмаков. М. 1992.
11. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. / С.А. Шмаков. М., 1994.
12. Эльконин Д.Б. «Психология обучения младшего школьника». /
Д.Б. Эльконин – М., 1974.
13. Эльконин Д.В. Психология игры. / Д.В. Эльконин. М., 1998
14. Кошелева М.Е. Воспитательный компонент ФГОС ОО. /

М.Е. Кошелева [Электронный ресурс] [http://sites.google.com](http://sites.google.com/).

1. Шелухина С.М. Программа воспитания школьников “Игровые технологии в процессе воспитания”. [Электронный ресурс] http://festival.1september.ru
2. Электронный сборник лучших работ участников Третьего открытого фестиваля «Активные методы обучения в образовательном процессе». [Электронный ресурс] <http://uo-bogotol.ucoz.ru/metod_pomosch/sbornikamofest3_moj_universitet.pdf>