Министерство образования и науки Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

**«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**(ФГБОУВО «КубГУ»)**

**Кафедра педагогики и методики начального образования**

Рег. № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Оценка по результатам

защиты \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Секретарь комиссии

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2018 г.

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

**ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

**НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

Работу выполнила \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Ю.В. Глебова

(подпись, дата)

Факультет педагогики, психологии и коммуникативистики, 2 курс ОФО

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) «Начальное образование»

Научный руководитель

Зав. Кафедрой

канд. пед. наук, доц. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ С.А. Жажева

(подпись, дата)

Нормоконтролер

канд. пед. наук, доц.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Л.И. Туйбаева

(подпись, дата)

Краснодар 2018

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 3

1 Теоретические аспекты проблемы исследования игровых технологий 5

1.1 Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме

использования игры в качестве метода обучения 5

1.2 Классификации, функции и виды игровых технологий 8

1.3 Психолого-педагогическая характеристика младших школьников 12

2 Экспериментальное исследование игровых технологий

на уроках в начальной школе 18

2.1 Игры и игровые приёмы на различных этапах урока 17

2.2 Организация уроков в начальной школе с использованием игровых

технологий 20

Заключение 25

Список использованных источников 26

ВВЕДЕНИЕ

К вопросу эффективности обучения приходят многие педагоги из разных стран. Они хотят обеспечить развитие индивидуальных способностей младшего школьника, его творческого потенциала и целостного миропредставления. Одним из таких факторов эффективности обучения является использование игровых технологий в начальной школе.

Основополагающим документом в профессиональной деятельности учителя является ФГОС, в котором представлены все стандарты образовательного процесса в школе.

При модернизации образования особое внимание уделяется переходу на новые ФГОС, где в первую очередь учитывается развитие младших школьников в процессе формирования у них интеллектуальных способностей, творческой деятельности и активности на уроках. Такой всплеск возникает посредством целенаправленных усилий педагога применяемых в рамках игровых технологий, в соответствие с образовательными стандартами.

Также в школах появляется необходимость развивать методический потенциал в целом при использовании активных форм, к которым можно отнести игровые технологии.

При переходе из дошкольного детства к школьной жизни у ребенка меняется ведущий тип деятельности с игры на обучение. Но, несмотря на это, игры помогают младшему школьнику проще познавать мир, усваивать новые знания, поэтому исключать их из процесса обучения не стоит. От преподавателя требуется не мало сил на правильное применение игр на уроках, поскольку весь педагогический процесс должен быть строго продуман и решать задачи формирования предметной компетенции стандартов ФГОС.

Игра помогает ребенку лучше и интереснее познавать учебный материал, развивает память, мышление, сплачивает коллектив. Тем самым опора на игру – это верный путь к включению работы младших школьников в учебный процесс.

**Актуальность исследования** заключается в том, что многие учителя уделяют недостаточное внимание использованию игровых технологий в образовательной практике, ввиду сложной и кропотливой подготовки дидактического материала, что тем самым часто снижает интерес к процессу обучения у младших школьников.

**Проблема исследования** заключается в теоретическом осмысление педагогами значимости применения игровых технологий на уроках в начальной школе и выявлении особенностей их использования.

**Цель исследования:** теоретически изучить и выявить особенности применения игровых технологий в образовательном процессе в начальной школе.

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

**Предмет исследования:** особенности использования игровых технологий на уроках в начальной школе.

**Задачи исследования:**

1. Проанализировать психолого-педагогическую литературу по

проблеме использования игры в качестве метода обучения.

1. Рассмотреть классификации, функции и виды игровых технологий.
2. Выявить особенности использования игровых технологий на уроках

в начальной школе.

**Методы исследования:** анализ психолого-педагогической литературы, научное наблюдение по проблеме исследования, изучение нормативных документов, дидактическое целеполагание, социально-педагогический анализ программ, учебников и учебно-методических пособий.

1. Теоретические аспекты проблемы исследования игровых

технологий

1.1 Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме

использования игры в качестве метода обучения

Игра представляет собой неотъемлемую часть общественной жизни людей, является одним из основных видов деятельности человека. Она является не только способом развлечения или отдыхом, а также может быть процессом обучения, применяться в воспитании и привитии труда.

В первые игра как метод обучения возникла еще с давних времен и имеет глубокие исторические корни. Игра – это метод социализации ребенка и с первых моментов своего возникновения выступает как первичная школа воспроизводства различных практических ситуаций с целью их постижения. Она помогает привитию необходимых человеческих черт характера, навыков, качеств, а также развитие необходимых способностей у ребёнка.

Ещё в Древней Греции образование занимало особое место в обществе и было частью жизни каждого гражданина. Начиная со Спарты обучение было построено на принципе игры, соревнований, где юноши отчаянно состязались в танцах, пении или в публичных соревнованиях за звание первого. Рассматривая Западную Европу эпохи Возрождения образование было построено на игровом обучении, к которому призывали Т. Кампанелла и Ф. Рабле. Смысл заключался в том, что дети без особого труда, играя могли знакомиться со всем разнообразием наук. Хочу отметить, что в XVI – XVII веках великий дидакт Ян Амос Каменский призывал все «школы – каторги» и «школы – мастерские» превратить в места для игр. По его мнению, любая школа может стать универсальной игрой.

Фридрих Фрёбель классифицировал игру как педагогическое явление, он смог доказать, подметив её дидактичность, что она может решать задачи обучения школьника. Игры способны давать представления о цвете, форме, помогают овладевать культурой. Дальнейшее их изучение показало, что с помощью игровых форм можно изучить практически все педагогические задачи. Могу сказать, что, переходя на современное развитие игровых технологий, особую роль сыграло продвижение игротехнического движения, которые в свою очередь послужили основой становления большой группы активных форм и методов обучения. В современном мире невозможно представить такие страны, как США и Россия, где в учебных заведениях не применялось бы игровых технологий.

Многие педагоги и психологи рассматривали игру в качестве метода обучения. Большой вклад в ее развитие внесли выдающиеся личности как: П.П Блонский, Л.С. Выготский, С.Т. Шацкий, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев, они разработали большое разнообразие учебного материала с применением игр в учебно-образовательном процессе. Само понятие как «игровая технология» появилась на рубеже 1940 – 1950гг., что означает совокупность психолого-педагогических установок, определяющих формы, методы и приемы обучения. Является инструментарием педагогического процесса, делая его более результативным. Л.С. Выготский характеризовал игру как пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок. А по мнению А.Н. Леонтьева игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов».

А.Н. Леонтьев доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности только в игре. Забавляясь и находясь в игре, ребенок осознает себя личностью. Сейчас же в общественной практике значение игры стало осмысливаться по-новому, занимая серьезную общенаучную категорию. Поэтому дидактические игры –более активный метод использования учителями в работе. Дидактическое значение игры в России доказывал еще К.Д. Ушинский.

Обращаясь к книге Д.Б. Эльконина «Психология игры», я убедилась, что игра является передачей информации накопленного опыта реальной деятельности человека. Эльконин трактует игру, как одну из форм развития психических функций и способов познания мира взрослых.

В настоящее время игра стала нести обучающую функцию не только на уроках в школе, но и также в разных средствах массовой информации. Так как широким спросом стало пользование среди детей интернетом и просмотром разных телевизионных передач, при нарастании большого объема информации можно наблюдать, что каждая телевизионная программа предлагает нам множество разнообразных развивающих игр, примерно 10 – 15 видов. Это говорит нам о том, что младший школьник пассивно втягивается в процесс игры, тем самым поглощая нужную ему информацию. Но необходимо следить за предлагаемым контентом, предоставляя детям такую возможность «обучения» необходимо отбирать материал, чтобы он нес достоверную, смысловую нагрузку для ребенка.

Главной задачей образования является развитие у учащихся таких способностей, как самостоятельность в отборе информации и активном её использовании, которые достигаются с помощью участия дидактических игр. С помощью которых ученик может проявлять свою активность, демонстрировать полученные знания и умения.

Известный педагог и основоположник научной педагогики в России К.Д. Ушинский писал: «Чем долее вы будете оберегать ребенка от серьёзных занятий, тем труднее для него потом переход к ним. Сделать серьезные занятия для ребенка занимательными – вот задача первоначального обучения». Из этих слов можно сказать, что игра помогает ребенку пройти период адаптации. Помогает снять ребенку напряжение и формирует устойчивый интерес к учению.

Так считают и современные педагоги, например, Г.И. Щукина является одной из ведущих разработчиков проблемы формирования интереса младших школьников в процессе учёбы. По её мнению, чтобы урок был интересен для ребенка нужно соблюдать такие условия, как:

1. Личность учителя – даже самый сложный или скучный к восприятию урок будет интересен за счет любимого учителя, который готов на все, чтобы школьник мог с удовольствием получить и усвоить учебный материал.

2. Содержание учебного пособия.

3. Применение современных обучающих технологий.

Именно последний пункт является более распространённым в преподавательской практике, так как первые два не всем подвластны, даже самым опытным учителям. А вот педагогические технологии – поле для использования творческой деятельности любого учителя.

Используя разнообразие игр, учителя автоматически переключаются с монотонного, сухого и равнодушного урока на более выразительное его проведение. Находясь на таком уроке, учащиеся получают удовлетворение от занятий и самостоятельно тянутся к знаниям.

1.2 Классификации, функции и виды игровых технологий

Ценность игры, как метода обучения заключается в психолого-педагогическим аспекте. При адекватном использовании игры учителями, можно понять, что она способна стать хорошим инструментарием в педагогической практике.

Если рассматривать игру с точки зрения жизни младшего школьника, то она выполняет важнейшие функции, такие как:

1. Развлекательная – помогает созданию благоприятной обстановке в классе, превращает проведение скучного урока в увлекательные приключения в поисках знаний.

2. Обучающая – способствует развитию общих учебных навыков и умений, как восприятие, мышление, память, внимание и др.

3. Коммуникативная – устанавливает эмоциональный контакт между сверстниками, а также учителями, родителями и обществом в целом. Формирует навыки общения.

4. Релаксационная – помогает снять ребенку стресс или эмоциональное напряжение, возникшее в процессе долгого обучения.

5. Диагностическая – в процессе определенных игр, учитель может выявить, есть ли у ребенка отклонения от нормального поведения.

6. Межнациональной коммуникации – усвоение учениками общих социокультурных ценностей.

7. Личностная – развитие ребенка и его личностного потенциала, а также помощь учителю при выявлении лидеров, пассивных детей.

На данный момент в современном мире идет развитие школ, которые активизируют и интенсифицируют учебный процесс. Один из таких методов – это игровые технологии, которые используют вместо урока или его части, например, делая занимательным начало или конец урока, закрепление знаний или прохождение нового материала детьми.

Игровые технологии имеют свою классификацию. Для более наглядного примера рассмотрим таблицу 1.

Таблица 1 – Классификация педагогических игр

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| По виду деятельности | По характеру педагогического процесса | По характеру игровой методике | По игровой среде |
| Физические | Обучающие, тренировочные | Предметные | С предметами |
| Интеллектуальные | Познавательные | Ролевые | Без предметов |
| Трудовые | Репродуктивные, продуктивные | Имитационные | Комнатные |
| Социальные | Творческие | Подвижные | Компьютерные |
| Психологические | Воспитательные, коммуникативные |  | С применением ТСО |

Типология педагогических игр очень обширна по своему характеру и игровой методике. Особенностью таких игр является четко поставленная цель обучения и соответствующие способы ее достижения.

Чтобы активизировать мыслительную и познавательную деятельность младшего школьника достаточно провести занятие в игровой форме, которую можно создать при помощи игровых приемов и ситуаций. Таким образом, дидактическая цель игры превращается в игровую задачу, вся дальнейшая деятельность учащихся подчиняется созданным игровым правилам. Учебный материал служит средством игры, тем самым если ввести в учебную деятельность элемент игр-соревнований, которые переводят дидактическую задачу в игровую, а их успешное завершение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Далее хотелось бы рассмотреть методические особенности типов игр, используемых в образовательном процессе. К их числу относятся деловые и ролевые игры.

Деловая игра – это форма совместного познания учащихся в образовательном процессе, которые позволяют смоделировать реальную деятельность. Процессом такой игры служит деление учащихся на группы, которые выполняют данное задание, предоставленное их группе.

Рассмотрим структуру деловой игры:

1. Знакомство с реальной ситуацией.

2. Построение модели данной ситуации.

3. Сценарий.

4. Подбор информации и средств обучения, позволяющих создать

игровую обстановку.

1. Постановка цели игры.
2. Составление необходимых инструкций для учащихся, подготовка

дополнительного дидактического материала.

1. Разработка способов оценки результатов игры в целом и ее

участников в отдельности.

Данная выше структура поможет учителю правильно и грамотно составить игру, направленную на выявление у учащихся объема полученных знаний школьников или же закрепить пройденный материал. Деловые игры дают возможность учащимся более глубоко вникнуть и изучить учебный материал с различных его сторон.

Рассмотрим таблицу 2, где предоставлены различные модификации деловых игр.

Таблица 2 – Технология деловой игры

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 этап подготовки | | 2 этап проведения | | 3 этап анализа и обобщения |  |
| Разработка игры | Ввод в игру | Групповая работа | Групповая дискуссия | Вывод из игры, анализ, рефлексия, оценка работы, вывод и обобщение, рекомендации |
| Создание сценария, план игры,  материал. обеспеч. игры | Постановка проблемы и целей игры, условия и правила игры, разбор ролей учащимися | Работа с источником, тренинги, мозговой штурм | Выступления групп, защита результатов, работа экспертов |

При помощи данной модификации учащиеся могут также применить на себе различные роли:

1. По отношению работы в группе: генератор идей, имитатор, эрудит,

анализатор, разработчик.

1. По организации: организатор, координатор, интегратор, тренер,

манипулятор или контролер.

1. По отношению к новизне: инициатор, консерватор, осторожный

критик.

1. По методологическим позициям: методолог, критик, методист,

проблематизатор.

1. По социально-психологическим позициям: лидер, предпочитаемый,

принимаемый, независимый, отвергаемый.

Данные роли, образующиеся в процессе игры, помогают учителю выявить характер учащихся, помочь им с возникшей проблемой и направить на правильный путь в поиске знаний или установлении межличностных отношений в классе между одноклассниками.

Ролевая игра – это игра, которая по своей сути является художественно-образным отражением каких-либо фактов или моментов жизни. Помогает младшему школьнику расширять ролевой репертуар и навыки поведения в различных ситуациях.

Подробнее рассмотрим перечень ролей, которые используют учащиеся в данной игровой методике:

1. Протоколист – ученик, который записывает идеи или результаты

работы своей, сформировавшейся группы.

1. Хранитель времени – учащийся, который помогает команде следить

за временем, отведенным для выполнения задания.

1. Оратор – выступает перед классом, представляя свою команду,

рассказывает о результатах работы, защищает позицию группы.

1. Связист – устанавливает дружеские контакты между своей группой

и противоположными командами.

1. Контролер – следит, чтобы каждый член команды выполнял

задание, так же помогает учителю следить за тишиной в командах.

Таким образом, данная игровая методика помогает расширить у ребенка реальный жизненный опыт, вносит вклад в привитие эстетического потенциала, выработке дедуктивного мышления. Учит младшего школьника устанавливать «рабочие» взаимоотношения, построенные на доверии всех членов группы. Прививает ответственность перед своей командой при выполнении, поставленных учителем условий.

1.3 Психолого-педагогическая характеристика младшего школьника

Границы младшего школьного возраста в начальной школе в период обучения установлены с 6 – 7 до 9 – 10 лет. Обучение ребенка в школе ведёт к изменению его социальной ситуации развития. Дети становятся «общественным» субъектом и имеют определенные обязанности. На протяжении этого возраста у ребенка складывается новый тип отношений с окружающими людьми. Также изменяется и положение в семье ребенка, появляется больше домашних обязанностей, связанных с учением и трудом. В первом классе авторитетом ребенка является учитель, но постепенно взрослея и достигая 4 – 5 класса авторитет взрослого человека начинает угасать и все большее значение начинают приобретать новые отношения со сверстниками, возрастает роль детского общества.

На момент поступления ребенка в школу меняется его ведущая деятельность, тем самым она становится учебной. В рамках учебной деятельности у младшего школьника складываются психологические новообразования, которые ведут к развитию ребёнка на разных возрастных этапах его жизни. В первом классе мотивация к учебе у ребенка резко возрастает, но после постепенно начинает падать. Это связано с тем, что ребенку становится скучно, а общественная позиция уже достигнута им.

Поэтому учителю необходимо задать новую значимую для школьника мотивацию. Ведущая роль учебной деятельности в процессе обучения и развития ребенка не исключает того, что школьник активно включен и в другие виды деятельности. Тем самым, это помогает учителю заинтересовать своих учеников к процессу обучения проводя не просто урок, а включая в него другую деятельность, например, игры. Именно это помогает детям не только отвлечься от скучных занятий, но и приобрести новые знания.

Могу отметить, что младший школьный возраст называют вершиной детства. Когда ребенок сохраняет много детских качеств – наивность, легкомыслие, доверчивое подчинение авторитету, а также игривое отношение ко многому тому с чем он сталкивается. Но уже постепенно начинает утрачиваться детская непосредственность в поведении, появляется другая логика мышления. И именно каждая из особенностей ребенка данного возраста делает его исключительно неповторимым и своеобразным.

Память, как и все другие психические процессы в школьном возрасте, претерпевает существенные изменения. Память в этом возрасте развивается под влиянием обучения. Усиливается роль словесно-логического, смыслового запоминания и развивается способность сознательно управлять своей памятью и ее проявлениями. У младшего школьника наиболее развита наглядно-образная память, чем словесно логическая. Это связано с преобладанием деятельности первой сигнальной системы. Дети лучше и быстрее запоминают и сохраняют в памяти конкретные события, лица, предметы и факты, чем определения или объяснения. Для работы с такой памятью идеально подходят сюжетно-ролевые индивидуальные и коллективные игры. Спортивные игры хорошо развивают психомоторные способности ребенка, а вот использование на педагогической практике ребусов, загадок и кроссвордов помогает детям развивать свою память, внимательность и расширять словарный запас. Игры и уроки с использованием пластилина, мозаики, а также цветной бумаги способствуют развитию аналитического ума и моторики пальцев.

Приближаясь к возрасту 9 – 10 лет дети становятся способны достаточно долго сохранять внимание и выполнять произвольно заданную программу действий. Возраст младших школьников наиболее сенситивен для становления высших форм произвольного запоминания, поэтому целенаправленная развивающая работа по овладению мнемической деятельностью является наиболее эффективной в этот период. Для становления и развития теоретической позиции ребенка хорошо подходит игра с правилами, так как она является сенситивной.

Игра в образовательном учреждении не просто веселое развлечение, а сложная форма обучения ребенка, которая требует порой немалой подготовки учителя для выполнения огромного ряда упражнений и стремления сделать процесс обучения достаточно увлекательным, а самое главное эффективным.

Чтобы добиться больших успехов учителю младших классов необходимо учитывать не только личностные качества ребенка, но и психологические и физиологические особенности детей, которые непосредственно влияют на ход урока и его результата. Можно отметить, что умственное и физическое развитие школьников на любом этапе их жизни тесно взаимосвязаны друг с другом.

В настоящее время существует три группы игр, которые помогают учителям в воспитании детей младшего школьного возраста:

1. Игры, помогающие ребенку управлять собственной памятью.

2. Игры, связанные с функционирование абстрактного мышления.

3. Игры, направленные на формирование и развитие «образа я».

Игры, направленные на развитие памяти ребенка, необходимы для детей младшего школьного возраста, потому что прививают навыки воспроизведения впечатлений и способствуют их репродукции. Дети в данном возрасте еще не умело контролируют свою память, а как известно ее нужно тренировать. В данном случае используется достаточно широкий спектр разнообразия игр, как ролевые, постановочные, соревнования, а также игры конкурсы.

Нужно отметить, что абстрактное мышление развивается за долго до появления речи, как способа выражения своих мыслей. Ребенок 7 или 8 лет как правило мыслит конкретными категориями, затем переходит к стадии формальных операций, которая связана с определённым уровнем способностей школьника к обобщению и абстрагированию. Учащиеся первых и вторых классов выделяют прежде всего внешние признаки, которые характеризуют действие объекта и его назначение. Но приближаясь к третьему и четвертому классу дети уже постепенно начинают опираться на знания, а также представления, которые сложились в процессе обучения. Поэтому такие игры основаны на предоставлении ученикам определенных наглядных пособий для дальнейшего логического анализа, умения представлять основные свойства и качества предметов в пространстве.

Формирование у школьников своего «образа я», служит для укрепления самопознания и чувства собственной идентичности. Известно, что дети более раннего возраста, а также и младшего школьного не умеют проводить границ между собой и окружающим миром. Поэтому совершенно легко могут потерять свою индивидуальность, как раз в этом нам и помогают игры, которые формируют индивидуальные качества личности. Развивают присущие конкретному ученику способности до тех пор, пока ребенок самостоятельно не осознает свое отличие и идентичность от остальных.

Поступление ребенка в школу вносит большие изменения в его жизнь. Учение является важнейшей обязанностью, которое поможет ребенку получить знания, а также большой опыт в умении контролировать свои действия, дисциплину и усидчивость. Учителю поставлена задача преподнести своим учащимся, что учение все-таки не праздник, а работа, где необходимо трудиться. Но чтобы обучение ребенка было не как напряженная работа, нужно сделать урок занимательным и интересным. Показать ребенку что это важно и нужно, учитывая все его психологические, личностные и физиологические особенности, используя при этом весь свой педагогический опыт.

2 Экспериментальное исследование игровых технологий на уроках

в начальной школе

2.1 Игры и игровые приемы на различных этапах урока

Начальная школа отражает все современные веяния в педагогике. Можно отметить, что учебный процесс не просто совокупность предметов, а единство функций обучения, развития и воспитания школьников в процессе изучения каждой дисциплины. Школа не должна служить раздаточным пунктом, складом готовых знаний, умений и навыков – на сегодняшний день это не актуально. Современная начальная школа должна формировать человека, способного самостоятельно принимать решения и находить пути их реализации с применением творчества в своих действиях. Необходимо, чтобы школа могла решать новые задачи, поставленные перед российским образованием, в первую очередь должны быть соблюдены условия для развития ребенка как субъекта собственной деятельности, быть субъектом развития, а не объектом педагогических воздействий учителя. Для реализации такого качественного обучения могут послужить игровые приемы, которые помогают эффективно раскрывать способности детей и их потенциал, так как информация предоставляется в игровой форме и данный вид деятельности может быть использован на различных уроках, вовлекая в них младших школьников.

Как же правильно построить урок, реализовав все требования стандартов ФГОС? Нам важно понять, какими должны быть критерии результативности урока, построенного в рамках ФГОС НОО:

1. Цели урока задаются с тенденцией передачи функции от учителя к

ученику.

1. Учитель систематически обучает детей осуществлять рефлексивное

действие – ребенок может оценивать свои возможности, готовность к уроку, обнаруживать незнание, а также находить причины затруднений.

1. Используются разнообразные формы, методы и приемы обучения,

повышающие степень активности учащихся в учебном процессе – наиболее ярко выражены игровые технологии.

1. Учитель владеет технологией диалога, обучает учащихся ставить и

адресовать вопросы.

1. Учитель эффективно сочетает репродуктивную и проблемную

формы обучения, учит детей работать по правилу и творчески.

1. На уроке задаются задачи и четкие критерии самоконтроля и

самооценки – на данном этапе происходит специальное формирование контрольно-оценочной деятельности у обучающихся.

1. Учитель добивается осмысления всего учебного материала всеми

учащимися, используя для этого специальные приемы.

1. Учитель стремится оценивать реальное продвижение каждого

ученика, поощряет и поддерживает даже самые минимальные успехи.

1. Учитель специально планирует коммуникативные задачи урока.
2. Учитель принимает и поощряет, выражаемую учеником личную

позицию, иное мнение, обучает конкретным формам их выражения.

1. Стиль, тон отношений, задаваемый на уроке, создают атмосферу

сотрудничества, сотворчества, психологического комфорта.

1. На уроке осуществляется глубокое личностное воздействие

«учитель учению» – это происходит через отношения, совместную деятельность и т.д.

Также необходимо знать структуру урока и его структурные элементы, и типы, для правильного включения в работу учащихся различных игровых приемов. Структура урока – это совокупность различных вариантов взаимодействия между элементами урока, возникающая в процессе обучения и обеспечивающая его целенаправленную действенность.

Основные этапы урока включают в себя:

1. Организационный момент.
2. Этап проверки домашнего задания. Этап проверки знаний, умений и

навыков; на данном этапе урока проверку домашнего задания можно поручить детям, через игровую контролирующую деятельность. Использовав, такие игры, как «Я-учитель», «Контролёр», в которых ученики самостоятельно проверяют выполненную кем-то работу.

3. Этап подготовки учащихся к активному и сознательному усвоению

нового материала.

4. Этап усвоения новых знаний и способов действий.

5. Этап первичной проверки понимания, изученного; на данном этапе

хорошо подойдут игровые действия, которые маскируют сложную мыслительную деятельность, делая ее более интересной. К примеру, ученики, называя предмет, изображённый на картинке, вслушиваются в звучание слова и определяют в нем наличие или отсутствие изучаемого звука, затем помещают данную картинку в домик определенного цвета.

6. Этап закрепления нового материала; можно использовать такую

игровую методику как – сопоставление буквы с изображением знакомых предметов, тем самым учащиеся быстрее запоминают написание заданной буквы.

1. Этап применения знаний и способов действий.
2. Этап обобщения и систематизации знаний.
3. Этап контроля и самоконтроля знаний и способов действий.
4. Этап коррекции знаний и способов действий.
5. Этап информирования учащихся о домашнем задании, инструктаж

по его выполнению.

1. Этап рефлексии и оценивания. Подведение итогов урока.

Уроки классифицируют, исходя из дидактической цели, организации самих занятий, а также содержания и способов проведения урока. Рассматриваются и дидактические задачи, которые решаются на уроке, методы обучения и организация учебной деятельности учащихся.

Изучение сущности и структуры урока приводит, к выводу, что урок является сложным педагогическим объектом. Как и всякие сложные объекты, уроки могут быть разделены на типы по различным признакам. В качестве примеров подобных типологий, подразделяющих уроки по форме их проведения, можно привести следующие:

1. Уроки в форме соревнований и игр: конкурс, турнир, эстафета, КВН,

деловая игра, ролевая игра, кроссворд, викторина.

1. Уроки, основанные на формах, жанрах и методах работы, известных

общественной практике: мозговой штурм, интервью, репортаж, рецензия.

1. Уроки, напоминающие публичные формы общения: дискуссия,

пресс-конференция, брифинг, аукцион, регламентированная дискуссия, телемост.

1. Уроки, опирающиеся на фантазию: урок-сказка, урок-сюрприз.
2. Уроки, основанные на имитации деятельности учреждений и

организаций: следствие, патентное бюро, ученый совет.

Данная типология уроков включает в себя элементы игровых приемов тем самым можно с уверенностью сказать, что включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что игры дают возможность сделать то или иное обобщение, понять правила, которые только что изучили, закрепить или повторить полученные знания в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению материла.

2.2 Организация уроков в начальной школе с использованием игровых

технологий

Школьные уроки – это дорога к вершинам знаний, процесс интеллектуального роста ученика и его совершенствования. На каждом из них рождаются будоражащие детское сознание мысли и невероятные открытия, совершенные учениками начальной школы. Но не смотря на всю прелесть уроки могут иметь и негативный характер, то есть быть не интересны учащимся, они несут за собой скуку и безделье. Поэтому ценность урока заключается в учителе, то, как он его преподнесет. Как сказал Анатоль Франс, подметив важность подачи учебного материала: «Лучше усваиваются те знания, которые поглощаются с аппетитом», для этого учителю необходимо уметь грамотно использовать хорошо знакомые педагогические приемы и методики, среди которых могу отметить игровые технологии. На примере данных технологий, я раскрою ценность игр на уроке, который с помощью их может быть интересным, где дети сами тянутся за материалом.

Подбирая игры и игровые упражнения необходимо учитывать познавательные интересы учащихся, а также сохранные психические качества личности каждого ученика, это те игры, которые помогают ребёнку проявить свои способности, обеспечивают уровень самостоятельности в поиске знаний. Также необходимо разработать систему поощрения за успехи, но не за победу ученика или группы учеников, а за демонстрацию в игре применения новых умений и навыков. Важной основой является то, что нужно учесть уровень знаний младших школьников, так как предоставляя вариант более сложных игр, может пропасть интерес младших школьников из-за неудач прохождения задания. Учащихся младших классов не трудно заинтересовать письмом, чтением или математикой, ведь самое обычное решение упражнений, примеров или усвоение детьми правил правописания можно сделать так, что работа будет очень интересной, главное преподнести увлекательный характер. Например, выявить у детей любимых сказочных персонажей и пусть этот любимый всеми герой обратится за помощью к ребятам – тогда даже самый отстающий от школьной программы ученик придет на помощь своему герою и проявит какую-то учебную деятельность. Очень хорошо применять элементы соревнований, так как форма игры захватывает учеников в процесс и дает возможность проявить свои лидерские качества.

Вместо обычного вступления учителя в начале урока можно использовать такой прием игры, как загадка. Учащимся предлагается ребус, рисунки, карточки с заданием, а их целью является расшифровать название темы урока. Также интересным для учащихся начальных классов игровым упражнением является «Реши правильно и прочти». На доске развешены плакаты с цифрами и буквами, ученик должен решить столбик примеров, а рядом с примером записать соответствующую букву. В результате должно получиться какое-то загаданное учителем слово. Эта работа может выполняться как одним учеником в классе, так и группой учащихся. Данное упражнение применимо на уроке математики, а также помогает ученикам быстрее запомнить написание той или иной буквы.

На уроке русского языка для развития интеллектуальной мыслительной деятельности учащихся может хорошо подойти игра «Анаграмма». Дается набор букв в разброс и ученикам необходимо составить из данного количества букв слово. Пример анаграммы:

1. СЕОТТ – ТЕСТО; КАОЛД – ЛОДКА.
2. СЛОТ -СТОЛ; РАКЫШ - КРЫША.
3. ГИАР -ИГРА; КООН – ОКНО.

Также применима такая игра как «Умозаключения». Нужно выбрать из скобок два слова, которые являются наиболее существенными для слова перед скобками. Пример «умозаключений»:

1. Сад (растение, садовник, собака, забор, земля).

2. Река (берег, рыба, тина, рыболов, вода).

3. Чтение (глаза, книга, картина, печать, очки).

1. Игра (шахматы, игроки, правила, штрафы, наказания).

Для темы, изучаемой в 3 классе «антонимы и синонимы» подойдет игра «Языковые пропорции». Здесь учителю можно по импровизировать с подачей и материалом, могут раздаться красочные карточки, можно изобразить на доске с помощью также заготовленных плакатов, вырезанных лепесточков и соединять это в цветок, а задачей учеников будет к предоставленному слову подобрать антоним или синоним:

1. Чёрное – белое = огонь – … (вода).

2. Война – мир = … – жизнь (смерть).

Данные игры способствуют формированию познавательных компетенций на уроках как русского языка, так и литературы, окружающего мира. При закреплении материала, повторении, объяснении новой темы подойдут следующие игры.

Данные игры применимы на уроке математики: «Кто быстрее» предлагается собрать из геометрических фигур предметы, «Найди ошибку» даются числа с нарушенным порядком или неправильным написанием цифры, ученики должны найти ошибку и исправить её. «Интеллектуальная разминка» данная игра помогает расширить кругозор младшего школьника. Ребятам дается ряд вопросов, на которые они должны сообразив быстро ответить, можно провести данную игру в режиме блиц-опроса. Пример вариаций самих вопросов:

1. Сколько пальцев на двух руках?

2. Сколько недель в месяце?

3. Порядковый номер пятницы в неделе?

4. Какого числа последний день года?

Эти вопросы могут сопровождаться картинками, которые будут служить подсказками для учеников. А также при затруднении ответа, учитель может задавать наводящие вопросы, давая тем самым подсказку к ответу на это упражнение.

Для развития детской логики и конструктивного мышления, а также навыка счета в уме можно использовать интеллектуальные задачи:

1. На двух руках 10 пальцев. Сколько пальцев на 10 руках?
2. Шесть рыбаков съедят 6 судаков за 6 дней. Сколько судаков съедят

12 рыбаков за 12 дней?

В случае неудачи, когда класс не может найти правильного ответа, учитель всегда может предложить ученикам подумать над упражнением еще и через какое-то время вернуться к нему с новыми мыслями и силами.

Могу отметить, что с помощью ребусов, кроссвордов хорошо проводить словарные диктанты, так как ученики не боятся обстановки контрольной работы и с лёгкостью на одном дыхании делают задание, допуская малое количество ошибок в словах. В свою очередь загадки помогают развивать образное мышление, умение выделять существенные признаки, тренируют быстроту и гибкость ума. Разные вариации игр в «слова» обогащают лексический запас ребенка, а также актуализируют пассивный словарь. Ключевым моментом проведения игровых технологий на уроке является соблюдение времени, чтобы урок не превращался в развлечение, можно было пройти больше материала и детям это придает дополнительный азарт. Для развития воображения и творчества младших школьников используются игры, как «Рассказ по картинкам», «Дополни предложение».

Особенностями игровых технологий является то, что они дают возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, дают возможность закрепить материал и полученные знания в системе, в новых связях, глубокому усвоению пройденного. Дидактические игры с легкостью используются абсолютно на любом этапе урока: как в начале помогают к восприятию учебного материала, так и в середине – с целью активизации учебной деятельности младших школьников или закрепления и систематизации новых понятий.

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени, чем материал при изучении, которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для младших школьников.

Таким образом, игровые технологии позволяют преподать материал в доступной, интересной форме, способствуют лучшему усвоению знаний, вызывают у младших школьников интерес к познанию и формируют познавательные компетенции учащихся. Использование игровых методик зависят от профессионализма и творчества учителя, который может разнообразить приемы и формы работы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Действительно можно сказать, что игра является очень сильным средством воздействия на личность ребенка. Игра – это мощный стимул обучения, разнообразная и сильная мотивация учения. В жизни человека игра занимает важную воспитательную роль, а также она имеет очень большое влияние на развитие творческого воображения, которое очень необходимо в дальнейшей трудовой деятельности младшего школьника.

Мы выявили то, что игры формируют самые положительные качества для межличностных отношений. Так как в игре ребенок овладевает нравственными нормами и правилами поведения, а также учится общению как со взрослым человеком, так и со своим сверстником.

Мое исследование показало, что игра является эффективным средством обучения. Она намного облегчает образовательный процесс, вовлекая в деятельность учащихся с разным темпом работы и уровнем владения материала. При игре гарантировано позитивное эмоциональное состояние, повышенная работоспособность младшего школьника, игра помогает при снятии детской усталости, а также увеличивает мотивацию в обучении.

Отличительной особенностью педагогической игры от обычной-повседневной является четко поставленная цель в обучении и соответствующие ей педагогические результаты, характеризующиеся познавательной направленностью.

Таким образом, можно с уверенностью сказать, что образовательный процесс младших школьников будет более эффективным, если внедрять игровые технологии в учебно-воспитательный процесс, а также совмещать их с другими видами педагогических технологий. В ходе моего исследования было выявлено, что особенностью игровых технологий является их влияние на процесс обучения и воспитания школьников с положительной стороны, несущей большие продвижения в области знаний учащихся. Данные игровые методики были зафиксированы в ходе курсовой работы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Анкиева Н.П. «Воспитание игрой»/ Н.П. Анкиева // М.: Просвещение

1987– 334 с.

1. Баев И.М. «Играем на уроках русского языка» / И.М. Баев //

М.: Просвещение – 1989 – 113 с.

1. Барташникова И.А. «Учись, играя» / И.А. Барташникова //

Харьков – 1997– 45 с.

1. Бесова М.А. «Познавательные игры от А до Я» / М.А. Бесова //

Ярославль: Академия развития – 2004 – 272 с.

1. Букатов В.М. «Педагогические таинства дидактических игр»

/ В.М. Букатов // Учебное пособие – Московский психолого-социальный институт – 1997– 96 с.

1. Винокурова Н. К. «Интеллектуальные игры» / Н.К. Винокурова //

Начальная школа. Развиваем таланты – 2017– 128 с.

1. Выготский Л.С. «Психология познания» / Л.С. Выготский // М.:

Просвещение – 1977– 127 с.

1. Гоноболин Ф.Н. «Психология» / Ф.Н. Гоноболин // М.: Просвещение

– 1973 – 240 с.

1. Занько С.Ф. «Игра и учение»/ С.Ф. Занько // М.: Просвещение – 1992

– 226 с.

1. Кулюткин Ю.Н. «Мотивация познавательной деятельности»

/ Ю.Н. Кулюткин // М.: Просвещение – 1972 – 55с.

1. Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е. «Психологическая готовность к школе»

/ Г.Г. Кравцов, Е.Е. Кравцова // М.: Знание – 1987– 80 с.

1. Линго Т.И. «Игры, ребусы, загадки» / Т.И. Линго // Академия

развития – 2004 – 180 с.

1. Макаренко А.С. «Игра» / А.С. Макаренко // Педагогические

сочинения – 1984 – 120 с.

1. Морозова Н.Г. «Учителю о познавательном интересе»

/ Н.Г. Морозова //Психология и педагогика – 1979 – 5 с.

1. Мухина В.С. «Возрастная психология: феноменология развития,

детство, отрочество»/ В.С. Мухина // Учебник для студентов – 2004 – 48 с.

1. Немов Р.С. «Психология» / Р.С. Немов // М.: Просвещение – 2003 –

337 с.

1. Пидкадистый И.П., Хайдаров Ж.С. «Технология игры в обучении и

развитии» / И.П. Пидкадистый, Ж.С. Хайдаров // Учебное пособие – 1996 – 289 с.

1. Селевко Г.К. «Современные образовательные технологии»

/ Г.К. Селевко // Народное образование – 1998 – 256 с.

1. Степанова О.А., Рыдзе О.А. «Дидактические игры на уроках в

начальной школе» / О.А. Степанова, О.А. Рыдзе // М.: Сфера – 2003 – 93 с.

1. Ушаков Н.Н. «Занимательные материалы к урокам русского языка в

начальных классах» / Н.Н. Ушаков // М.: Просвещение – 1986 – 83 с.

1. Фридман Л.М., Кулагина И.Ю. «Психологический справочник

учителя» /Л.М. Фридман, И.Ю. Кулагина //М.: Просвещение – 1999 – 175 с.

1. Щукина Г.И. «Проблема познавательного интереса в педагогике»

/Г.И. Щукина// М.: Просвещение – 1971 – 175 с.

1. Щукина Г.И. «Актуальные вопросы формирования интереса в

обучении»/ Г.И. Щукина // М.: Просвещение – 1984 – 34 с.

1. Эльконин Д.Б. «Психология игры» /Д.Б. Эльконин // М.: Владос –

1999– 360 с.