

## **Игровые технологии как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках**

Подготовила: учитель начальных классов  
высшей категории  
Чепрасова Светлана Викторовна

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

В. А. Сухомлинский

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

С чего начать? Как сделать обучение наиболее эффективным? Какими методами, средствами поддерживать интерес к учению?

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. Я считаю, что к таким активным формам обучения относятся игровые технологии.

Целью моей деятельности является активизация познавательной деятельности младших школьников посредством применения игровых технологий.

Задачи, которые я ставлю перед собой:

- расширение кругозора;
- применение знаний, умений и навыков в практической деятельности;
- развитие общеучебных умений и навыков;
- воспитание самостоятельности, сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности;
- развитие координации движения, внимания, быстроты реакции, памяти, мышления, творческих способностей.

По моему мнению, игровые технологии 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 учащихся. Игра активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Она способствует использованию знаний в новой ситуации: усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Игра, наряду с трудом и учением, – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В ходе своей работы использую различные виды игровой деятельности: игры-путешествия, игры-спектакли, игры-экскурсии. И это далеко не полный перечень того, что позволяет мне сделать урок интересным, доступным, помогает повысить активность детей, усвоить знания. У обучающихся есть желание учиться. Все это обязывает меня строить их учебную деятельность по-новому: так, чтобы понятия «урок» и «игра» были связаны. Слова Ш.А. Амонашвили «.. без педагогической игры на уроке невозможно увлечь учеников в мир знаний и нравственных переживаний, сделать их активными участниками и творцами урока» – стали для меня основным правилом в работе. Для создания на уроке ситуации, которая позволила бы каждому ребенку проявить себя, я использую игру, способствующую как развитию познавательной деятельности, так и воспитанию нравственных начал. Игры или несколько игровых моментов, подобранных на одну тему, тесно связанных с материалом учебника, дают большой результат. Например, у ребенка воображение развито настолько, что позволяет ему оказываться там, куда приглашает игра, он принимает те условия, которые ставит перед ним учитель, организуя игру. На уроке русского языка мы путешествовали на корабле по морю. Ребята легко выступали в роли капитана и матросов. Оказавшись на необитаемом острове, они перевоплотились в Робинзона и Пятницу. Я играю с учениками не ради игры, а для того, чтобы у всех пробудить огонек пытливости и любознательности.

Мы часто слышим о перегрузках в школе. Но на самом деле перегрузка прячется не в программном материале, а в нас самих, в нашем неумении найти правильные методы, приемы обучения на уроках. Очень важно, чтобы игровая задача совпадала с учебной.

Принимая участие в играх, дети проявляют большую активность, так как все хотят быть покупателями, пассажирами и другими героями. Включая в процесс обучения детей игры и игровые моменты, нужно всегда помнить об их целях и назначении. Нельзя забывать, что за игрой стоит учебный процесс. И моя задача, как учителя, – сформировать умение учиться, потребность активно относиться к учебному процессу, а также помочь сделать серьезный труд детей занимательным, продуктивным.

Перед звонком с урока стараюсь похвалить ребят не только за активное участие в игре, но и за успех в приобретении знаний. Ребятам необходимо испытывать радость при преодолении трудностей в процессе учебного труда. Ведь положительные эмоции способствуют повышению мотивации к учению.

Игра – это еще и школа сознательных отношений. Именно в условиях игровых отношений ребенок добровольно упражняется, осваивает нормальное поведение. В игре это происходит гораздо легче, чем в жизни, ведь здесь ребенок может взять на себя роль хорошего ученика или шалуна. При этом он смотрит на себя как бы со стороны – как на исполнителя роли и человека,

который уже знает, как следует себя вести на самом деле. Очень часто такие игры я организую на уроках чтения. Это «живые картинки», инсценирование эпизодов, чтение по ролям. Читая сказки и рассказы, разыгрываем диалоги. Так, при изучении басен И.А. Крылова, ребята предстали перед классом в образе персонажей произведений. К нам в класс пришли и Ворона, и Лисица, и Мартышка, и даже сам Иван Андреевич побывал у нас на уроке! Однако следует помнить, что на уроках не должно быть чрезмерного увлечения играми. Игра не предшествует обучению и не чередуется с ним. Она должна стать формой организации руководства учителем учебной деятельностью класса.

Мы, учителя, привыкли к тому, что оценка – это хороший стимул для учебы, поэтому перестраиваться на работу без выставления оценок было трудно. Начиная с первых дней, малыши засыпали меня вопросами: «Что вы мне поставили? А какую оценку я получил?» Сложность была связана с тем, что дома малыши были заранее подготовлены к тому, что они будут получать в школе оценки. Но в первом классе знания учеников не оцениваются целый год. Часто в старинных гравюрах можно увидеть педагога с большой палкой. У нас иногда в качестве палки выступает двойка. Оценка – не карающая функция, а воспитывающая. Ярлык слабого, неспособного ученика, лента не должен быть наклеен на малыша. Однако это не означает, что дети не должны критиковать друг друга, высказывать свои замечания. И здесь на помощь приходит игра «Учитель и ученик». На мой взгляд, очень важно развивать у ребенка способность оценивать результаты своих усилий, научить способам самооценки. Часто задумываюсь и над такой проблемой: хочется ли ребенку брать от учителя готовые, «разжеванные» знания и «глотать» их без усилия? И, к счастью, как и многие другие учителя, понимаю: нет, не хочется. Ведь именно на таких уроках нашим детям становится скучно и неинтересно. Поэтому на уроках стараюсь применять различные методы и приемы активизации познавательной деятельности обучающихся, вовлекать детей в разнообразную деятельность, чтобы ребенок сам мог добывать знания, наблюдать, делать выводы. Между мною и моими учениками царит атмосфера уважения, взаимопонимания и доверия. Создавая на уроке непринужденную обстановку, помогаю детям настроиться на урок, даю им почувствовать, каким получится урок. Всегда интересуюсь, какими они хотят видеть следующие уроки. В работе с младшими школьниками очень важен выбор методов обучения. Свой приоритет я отдаю игре, как ведущему виду деятельности детей этого возраста. Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения.

Современное обучение развивает в детях не только одну сторону – исполнительские способности, но и более сложную и важную – творческие способности человека.

Одна из задач, решаемых в процессе обучения: добиться того, чтобы каждого из тех, кто сейчас ходит в детский сад или школу, вырастить не только здоровым и крепким, но и – обязательно! – инициативным, думающим человеком, способным на творческий подход к любому делу, за которое бы он ни взялся.

В моей практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

Игровые педагогические технологии – это достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые от обычной игры отличаются тем, что, во-первых, обладают поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, во-вторых, обоснованны, выделены в явном виде и, в-третьих, характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Применяю игры, отличающиеся по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания;
- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профорориентационные, психотехнические игры);
- по характеру игровой методики (предметные; сюжетные; ролевые; деловые; имитационные; игры – драматизации).

В предметных областях использую игры по всем учебным предметам.

По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии различают игры:

1) с предметами и без них;

настольные;

комнатные;

уличные;

на местности;

компьютерные и с техническими средствами обучения;

с различными средствами передвижения.

Передо мной встал вопрос: как же облечь урок в игровую форму? И здесь я нашла великое множество вариантов, но при этом необходимо соблюдение следующих условий:

соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

доступность для учащихся данного возраста;

умеренность в использовании игр на уроках.

Кроме того, в рамках изучения темы выделяю такие виды уроков:

1. Ролевые (инсценирование). На очередном уроке окружающего мира, по теме «Охрана животных», обучающиеся инсценировали суд животных над человеком. Ребята оценили роль человека в природе.

2. Игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок – соревнование, урок – конкурс, урок – путешествие, урок – КВН);

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

4. Использование игры на определенном этапе урока (начало, середина, конец, новый материал, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного).

5. Различные виды внеклассной работы (лингвистический КВН, экскурсии, олимпиады), которые проводим между учащимися разных классов одной параллели.

Можно выделить основные принципы моей педагогической деятельности, делающие игру для ребенка не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей:

1. Самостоятельность. Игра – единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства.

2. Творчество вне игры доступно лишь небольшому количеству школьников. Игра же представляет собой возможность «безнаказанно» творить в очень многих областях жизни. В области межличностных отношений (классические игры типа «дочки-матери»), в управлении (игры в «Города», которые дети населяют вымышленными персонажами), собственно в исполнительном творчестве – вылепить из пластилина, нарисовать, сшить костюм.

3. Привлекательность игры заключается в возникновении новых возможностей. Это зависит от типа игры. Очевидно, наиболее привлекательны возможности, соответствующие актуальным потребностям возраста и личности. Проблема игровой мотивации очень важна.

Требования, которые я предъявляю к играм, заключаются в следующем:

– должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей;

– включенность каждого;

– возможность действия для каждого ученика;

– результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих.

Игровые задания подбираю так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому учитываю уровень участников игры и задания подбираю от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений). Также учитываю вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.

Подготовка игры требует обыкновенно на порядок большего количества времени, нежели её проведение.

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

Убеждена, что изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, 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, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

Игра является основным видом деятельности ребенка. Именно в ней появляются и развиваются разные стороны его личности, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер.

Таким образом, игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

Поэтому задача учителя начальных классов – правильно организовать учебный процесс для достижения прочных знаний учащимися, для развития каждого ребенка, для воспитания интереса к отдельному предмету и к учебе в целом.

В начальной школе наиважнейшим условием заинтересованного отношения ребенка к учебе является личность самого учителя, его увлеченность делом, умение общаться с детьми, сотрудничать, вовлекать в деятельность, поддерживать в случае неудачи.

Учитель начальных классов должен сделать все, чтобы учебный процесс был интересным, а труд детей увлекательным. Важным условием активизации познавательной деятельности младшего школьника, развития его творческой активности, является дидактическая игра.

Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она стимулирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

В дидактических играх ребенок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступные ему анализ и синтез, делает обобщения. Подобные игры позволяют формировать у детей произвольность таких психических процессов, как внимание и память. Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность. Многие из них требуют умения построить высказывание, суждение, умозаключение; требуют не только умственных, но и волевых усилий — организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры, подчинять свои интересы интересам коллектива.

Дидактические игры конструируются по-разному. В некоторых из них есть все элементы ролевой игры: сюжет, роль, действие, игровое правило, в других — только отдельные элементы: действие или правило или и то и другое.

Поэтому по структуре дидактические игры делятся на сюжетно-ролевые и игры-упражнения, включающие только отдельные элементы игры. В сюжетно-ролевых играх дидактическая задача скрыта сюжетом, ролью, действием, правилом. В играх-упражнениях она выражена явно.

По характеру познавательной деятельности их можно отнести к следующим группам:

- Игры, требующие от детей исполнительской деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу (например, игра «Составь узор»).
- Игры, требующие воспроизведения действия. Они направлены на формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10. Это «Математическая рыбалка», «Лучший летчик», «Лучший космонавт» и др.
- Игры, с помощью которых дети изменяют примеры и задачи в другие, логически связанные с ними. Например, «Цепочка» (III вариант), «Математическая эстафета», «Составление круговых примеров». К преобразующей деятельности относятся также игры, развивающие навыки контроля и самоконтроля («Лучший контролер», «Арифметический бег по числовому ряду», «Проверь Угадайку!» и др.).

· Игры, включающие элементы поиска и творчества. Это «Отгадай загадки Буратино», «Загадки Веселого Карандаша», «Определи курс самолета», «По какой тропинке ты пойдешь?» и др.

Дидактические игры по числу участников в них делятся на коллективные, групповые и индивидуальные.

Дидактические игры могут быть использованы на любых этапах урока.

Структура дидактической игры – это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно.

Можно выделить следующие структурные составляющие дидактические игры:

- дидактическая задача;
- игровые действия;
- правила игры;
- результат подведения итогов.
- 

Дидактическая задача определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отражает его обучающую деятельность.

Игровая задача осуществляется детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка. Самое главное: дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована и предстает перед детьми в виде игрового замысла.

Игровые действия – основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направлению и по отношению к играющим.

Правила игры. Их содержание и направление обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. В дидактической игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей.

Подведение итогов. Проводится сразу по окончании игры. Это может быть подсчет очков, выявление детей, которые лучше выполнили игровые задания; определение команды – победительницы и так далее. Необходимо при этом отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей.

При проведении игры необходимо сохранить все структурные элементы, поскольку именно с их помощью решаются дидактические задачи.



Таким образом, дидактическая игра – это игра только для ребенка. Для взрослого она – способ обучения. В дидактической игре усвоение знаний выступает как побочный эффект.

Цель дидактических игр – облегчить переход к учебе.

Дидактические игры могут решать разные задачи:

- ✓ повышают интерес детей к учебе, способствуют развитию познавательной деятельности;
- ✓ помогают формировать и отрабатывать у учащихся навыки контроля и самоконтроля;
- ✓ дают возможность осуществлять дифференцированный подход к обучению детей с разным уровнем знаний;
- ✓ стимулируют слабых, стеснительных детей;
- ✓ помогают снятию языкового барьера, воспитывают толерантность.

Дидактические игры очень хорошо уживаются с “серьезным” учением. Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Итак, познавательно–игровая деятельность на уроках:

- ✓ Обеспечивает доступность изучения программного материала;
- ✓ Активизирует мыслительную деятельность учащихся, внимание детей, творческие силы и познавательную деятельность младшего школьника;
- ✓ Развивает наблюдательность, смекалку, самостоятельность мышления, образное и логическое мышление, интеллект каждого ребенка;
- ✓ Помогает серьезный, напряженный труд сделать занимательным и интересным для каждого ученика.

Сделать урок интересным, но не развлекательным, эффективным, а не просто играть – вот те главные проблемы, которые приходится решать учителям начальных классов.

Я считаю, что использование игровых ситуаций на уроке дает возможность учащимся овладеть знаниями с интересом, без особого напряжения преодолевать трудности, быть коммуникабельными и толерантными. Хочу представить опыт работы по этой теме.

Дидактические игры на уроках обучения грамоте.

1) На первых уроках при ознакомлении детей с составом предложения, с последовательностью слов в предложении особое место может быть отведено игре «Живые слова».

Эту игру можно использовать и при изучении темы «Слово», когда дети начнут учиться делить слово на слоги, составлять слова из слогов. Назвать эту игру нужно «Живые слоги»

2) Развитию внимания, умения определять на слух нужный звук способствует игра «Какой звук заблудился?»

Например:

Во время урока, посвященного изучению буквы «ж»:

- Послушайте стихотворение и назовите слово, в котором заблудился звук. Определите, какой звук заблудился.

Куклу выронив из рук,

Маша мчится к маме:

«Там ползёт зелёный лук  
с длинными усами!»

3) При изучении букв можно использовать игру «Назови букву». Эту игру можно проводить почти на каждом уроке. Игра способствует лучшему запоминанию изученных букв.

Я (или ученик) показываю буквы, а дети по цепочке называют их. Если буква названа неправильно, учащиеся хлопком рук подают сигнал (каждый ребенок – участник игры).

4) Активное участие дети принимают в игре «Покажи букву». Суть игры состоит в следующем: один ученик стоит с указкой у «ленты букв» и показывает те буквы, которые по цепочке называют сами дети.

5) Лучшему запоминанию букв способствует и игра «Узнай букву» или «Какие эти буквы?».

Игра помогает детям не только усвоить начертания печатных букв, но и развить умение составлять из букв слова.

Я предлагаю детям буквы, вырезанные из плотного картона, затем одному ребенку завязываю глаза и прошу его ощупать букву и назвать ее. После того как назовут все буквы, они составляют из букв слова.

6) Игра «Дополни до целого слова» способствует обогащению словарного запаса детей, развивает их мышление, помогает формированию умений и навыков правильно читать слоги – слияния с новой буквой

7) При закреплении знаний о гласных и согласных буквах помогает игра «Буква заблудилась». На магнитной доске расставлены буквы, которые перепутал Незнайка.

Дети находят то, что перепутал Незнайка, доказывают правильность своих слов, составляют буквы на место.

Гласные: О, С, Е, М, У.

Согласные: Н, К, И, А, Т.

8) Активное участие дети принимают в играх-соревнованиях: «Кто больше?», «Чей ряд быстрее?»

- составить слова из слогов
- составляют слова из данного слова
- заменить в слове одну букву

9) Затем я предлагаю игру «Кто быстрее составит слово?»: о, д., м; у, д., б; в, о, р, д.; с, д., а; р, о, д., в, а; т, е, и; ре, во, де.

10) Активизирует детей на уроке игра «Заполни окошечки». Суть игры в том, что Незнайка приносит детям две таблицы со словами, в которых пропущены буквы и слоги. Надо помочь Незнайке заполнить окошечки.

11) Разнообразит уроки обучения грамоте игра «Вкусные слова».

Игра «Вкусные слова» способствует формированию у детей умений и навыков складывать слова из отдельных слогов и букв, способствует развитию навыков чтения, развивает логическое мышление.

Буратино шел в гости к детям. Он нес «вкусные слова», по дороге рассыпал буквы, слоги и все перепутал. Дети помогают Буратино. Они складывают из букв и слогов слова.

12) В развитии речи ребенка, его творческого мышления большое значение имеет игра «Помоги Карандашу». В этой игре поистине проявляется творчество детей. Каждый ребенок старается составить свой рассказ, хочет лично помочь Карандашу.

На уроке, где закреплялись буквы “М” и “м”, в гости к детям приходит веселый Карандаш с плакатом, на котором записаны слова. Карандаш задумался, как ему лучше нарисовать картину. Дети помогают Карандашу, они составляют рассказ, используя слова, данные на плакате.

Дидактические игры на уроках математики для закрепления табличного умножения и деления.

1) Игра «Чей ряд лучше»

Каждый ряд выбирает одного ученика. Выбранные дети встают напротив своего ряда, учащиеся задают им примеры на умножение и деление. Игра проходит в быстром темпе.

2) «Кто быстрее»

На доске напротив каждого ряда написан столбик примеров на табличное умножение и деление. По сигналу учителя учащиеся по порядку выходят к доске, решают один пример своего столбика. Побеждает тот ряд, где задание будет выполнено быстро и без ошибок.

3) «Мальчики и девочки»

На карточках написаны примеры на табличное умножение и деление. Обратная сторона одних карточек синяя, других – красная. Учитель показывает карточку-пример, затем переворачивает ее обратной стороной. Если карточка синяя, то хором отвечают мальчики, а если красная – девочки.

4). «У кого фигур больше»

У каждого ученика на парте лежит геометрическая фигура. Выбирают 5 учеников. По сигналу учителя они расходятся по классу, подходят к любому ученику, тот называет пример на табличное умножение и деление. Если ответ правильный, то ученик отдает свою фигуру. Побеждает тот, кто наберет больше фигур.