

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №7  
с углубленным изучением отдельных предметов»  
г. Серпухов Московской области

---

# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

*Выступление на педагогическом совете  
«Современные технологии в образовательном процессе:  
за и против»*

*Подготовили учителя  
начальных классов  
первой квалификационной категории  
Горчукова И.Н. и Карева Е.В.*

*2011-2012 уг. год  
г. Серпухов*

( Слайд 1) Наряду с трудом и учением игра — один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен человеческого существования. Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Она позволяет эффективно формировать личность, воспитывать нравственные качества, развивать творческие задатки.

(Слайд 2, щелк) А.С.Макаренко считал, что (щелк) «... ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра».

(Слайд 3, щелк)Цель игры - побудить интерес к познанию, науке, книге, учению.

И если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности.

На детскую игру можно смотреть по-разному. Но есть законы, не подчиняющиеся ничьим желанием. Согласно одному из них, если какая-то стадия развития не пройдена полностью, то следующая будет протекать искаженно. Детство — время игры, и если блокировать игровые способности ребёнка, не давая ему наиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное, вместо того, чтобы идти вперед. Интересное дело, интересный урок способны захватить ребенка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь.

Игра учит. Следовательно, это средство обучения.

(Слайд 4, щелк) К.Д.Ушинский писал (щелк): «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание... в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями».

Учебная игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков. Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности

При раскрытии сущности игровой технологии следует выделить следующие компоненты: (слайд 5, щелк)

- мотивационный;
- ориентационно-целевой;
- содержательно-операционный;

- ценностно-волевой;
- оценочный.

Эти компоненты включают ряд структурных элементов, которые представлены в таблице. (Слайд 6, щелк).

**Компоненты игровой технологии  
во взаимосвязи со структурными элементами игры**

<b>Компонент игровой технологии</b>	<b>Структурные элементы игры</b>
Мотивационный	Установочный момент, игровая ситуация
Ориентационно-целевой	Задачи игры
Содержательно-операционный	Правила игры, игровое действие
Ценностно-волевой	Игровое состояние
Оценочный	Результат игры

**Установка на игру** обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов. Например: *«Давайте представим себе, что наша фольклорная экспедиция оказалась в Архангельской области...»*

**Игровая ситуация** может разыгрываться в вымышленном пространстве со слов *«Представьте, что...»*, (сказочный лес, незнакомый район города, акватория океана и т.д.), очерченном географической картой, историческим временем, поставленной проблемой. В игровой ситуации участвует определенное количество учеников (группа, класс), которые выполняют определенные действия.

Следующим структурным элементом игры являются **игровые задачи**, которые соединяются с **учебными задачами**, выступающими в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение школьников (*«Реши кроссворд, найди ошибку...»*),

**Правила игры** должны соответствовать «профессиональной деятельности» участника игры и быть направлены на выполнение действий в

определенной последовательности. Во-первых, *правило действия в воображаемой ситуации*, во-вторых, *правила межличностных отношений*.

Игровые правила реализуются в **игровых действиях**. Психологи выделяют внешние действия (*слушать, чертить схему, решать задачу*) и умственные (*сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать*). Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра. Но, если не сформированы определенные умения, лучше не проводить игру.

Во время игры у ребенка возникает определенное **игровое состояние** – важный элемент игры. Игровое состояние, включающее наличие переживания, активизацию воображения участников, эмоциональное отношение к действительности, поддерживается проблемностью ситуации, элементами соревновательности и занимательности, используемыми аксессуарами, присутствием юмора и элементов дискуссии, свободной творческой атмосферой, ситуацией выбора.,

Таким образом, можно говорить о том, что игровые технологии (слайд 7, щелк) представляют собой ступени (щелк) от игры-забавы к (щелк) игре-увлечению познанием. И высшей ступенью является – (щелк) от игры к творчеству, к научной логике, к опережению школьных программ.

(Слайд 8) Результат как обязательный структурный элемент игры проявляется в том, что игра- это (щелк)

- эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся ;(щелк)
- тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;(щелк)
- стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;(щелк)
- способствует преодолению пассивности учеников;(щелк)
- способствует усилению работоспособности учащихся.

Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у детей? На помощь учителю приходит замечательное средство – игра.

*(Слайд 9, щелк)* В.А. Сухомлинский говорил, *(щелк)* что «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении материала. Многие игры и упражнения строятся на материале различной трудности, это дает возможность осуществлять индивидуальный подход, обеспечивать участие в одной игре учащихся с разным уровнем знаний.

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. Особенно большое поле деятельности в применении игр и игровых моментов именно в начальной школе.

*(Слайд 10)* Вместо обычного вступления учителя можно предложить иное начало урока – разгадать (расшифровать) тему урока. Предложить учащимся загадку, ребус, рисунки, карточки с заданием.

*(Слайд 11, щелк)*

- Расставьте карточки, начиная с самой большой. (сантиметр)

*(щелк)* - Постройте пирамидку. (алфавит)

Как элемент игры использую на уроках обучения грамоте и математики - задания героев. *(Слайд 12)* Найди задание слоненка. Какое это задание по счету?

При знакомстве с числами первого десятка ребята с удовольствием играют в «Домино». *(слайд 13)* Эта игра знакома им ещё с детского сада. Домино может быть различным: домино с картинками и цифрами, домино с фигурами и цифрами. Ребята могут работать вдвоём (карточки у каждого на столе) или всем классом (работа у доски с большими карточками).

Интересным игровым упражнением для ребят являются магические квадраты, игровое упражнение «Реши правильно и прочти». *(Слайд 14)* На доске находятся плакаты с цифрами и буквами. Ученик решает столбик

примеров, а рядом с ответом записывает букву, ему соответствующую. Работу можно провести со всем классом, группой учащихся, индивидуально.

Повторяя и закрепляя тему «Предлоги», можно провести игру «Кто больше?». По карточкам с иллюстрациями (*слайд 15*) повторяется до 10 предлогов. Предложений можно составить ещё больше. Используя такие пособия, можно быстро вспомнить предлоги, повторить правила написания предлогов с другими словами; работать над развитием речи, составляя предложения, мини-тексты; пополнять словарный запас учащихся.

Мы представили лишь малую долю игровых упражнений. Естественно, характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами. В активной природе младшего школьника игра расширяя интерес и знания становится понятной ребенку в том случае, если усвоение их происходит активно. А вот ученики 5–7-х классов увлекаются играми, в которых нужно раскрыть тайну или сделать открытие, поэтому в игровые ситуации следует закладывать элементы романтики, совместного поиска, совместной творческой работы.

Ребята подросткового возраста стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются словарными играми, состязаниями. Для них организуются игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг. Особый интерес в этом возрасте вызывают компьютерные игры. Здесь стоит отметить, что интернет из быстрой и удобной передачи информации (учась чему-нибудь) превратился в то, что сюжеты большинства игр культивируют обман и насилие, как единственные способы решения проблем.

Для старшеклассников характерна ориентация на свою будущую роль в обществе. Их интересуют социальные явления. В этом возрасте развивается личностная рефлексия. Для учеников 10–11-х классов характерны потребность в диалоге, поиск решения проблемы не только с целью найти истину, но и самоутвердиться. Особенностью игровой технологии для старшеклассников является ориентация на групповой характер игр, а также вовлечение в игру посторонних лиц в качестве зрителей, слушателей, экспертов.

О возрастных особенностях учитель должен помнить при организации игр.

Подводя итог выше изложенному можно отметить (слайд 16, щелк) «за» использование игровых технологий: (щелк)

- игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;(щелк)

- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;(щелк)

- идет передача опыта старших поколений младшим;(щелк)

- способствует использованию знаний в новой ситуации;(щелк)

- является естественной формой труда ребенка, подготовлением к будущей жизни;(щелк)

- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

«Минусы» при использовании игровых технологий следующие: (щелк)

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;(щелк)

- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;(щелк)

- увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание; (щелк)

- невозможность использовать на любом материале;(щелк)

- сложность в оценки учащихся.

Свое выступление хочется закончить словами Конфуция «Учитель и ученики растут вместе». (Слайд 17, щелк ) Так пусть игровые технологии позволяют расти как ученикам, так и учителю.