

# *Игровые приемы на уроках обучения грамоте.*

## ВВЕДЕНИЕ

Игра - это жизненно важный и необходимый элемент в развитии как индивидуума, так и общества в целом. По сложности характера игр можно судить о быте, правах и навыках данного общества.

Игра теснейшим образом связана с развитием личности, и именно в период ее особенно интенсивного развития – в детстве – она приобретает особое значение. В ранние, дошкольные годы жизни ребенка игра является тем видом деятельности, в которой формируется его личность.

Игра – первая деятельность, которой принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании ее свойств и обогащении ее внутреннего содержания.

В процессе развития обычно личную значимость и привлекательность приобретают прежде всего те действия и те проявления личности, которые, став доступными, еще не стали повседневными.

Войдя в игру и раз за разом совершенствуясь в ней, соответствующие действия закрепляются; играя, ребенок все лучше овладевает ими: игра становится для него своеобразной школой жизни. Ребенок, конечно, не для того играет, чтобы приобрести подготовку к жизни, но он, играя, приобретает подготовку к жизни, потому что у него закономерно появляется потребность разыгрывать именно те действия, которые являются для него новоприобретенными, еще не ставшими привычными. В результате он в процессе игры развивается и получает подготовку к дальнейшей деятельности. Он играет потому, что развивается, и развивается потому, что играет. Игра – это практика развития.

По словам Л.С. Выготского, «игра является ведущей линией развития в дошкольном возрасте». Но в связи с тем, что дети с дефектами в интеллектуальной сфере значительно отстают в умственном и личностном развитии, то можно говорить о том, что игра является ведущей линией развития в школьном возрасте для детей с интеллектуальной недостаточностью.

I. Что даёт игра детям?

Игра дает свободу. Игра не задача, не долг, не закон. По приказу играть нельзя, только добровольно.

Игра дает перерыв в повседневности, с ее утилитаризмом, с ее монотонностью, с ее жесткой детерминацией образа жизни. Игра это неординарность.

Игра дает выход в другое состояние души. Подчиняясь лишь правилам игры, человек свободен от всяческих сословных, меркантильных и прочих условностей. Игра снимает то жесткое напряжение, в котором пребывает подросток в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил.

Игра дает порядок. Система правил в игре абсолютна и несомненна. Невозможно нарушать правила и быть в игре. Это качество порядок, очень ценно сейчас в нашем нестабильном, беспорядочном мире.

Игра создает гармонию. Формирует стремление к совершенству. Игра имеет тенденцию становиться прекрасной. Хотя в игре существует элемент неопределенности, противоречия в игре стремятся к разрешению.

Игра дает увлеченность. В игре нет частичной выгоды. Она интенсивно вовлекает всего человека, активизирует его способности.

Игра дает возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок.

Игра дает элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных решений.

Игра дает понятие о чести. Она противостоит корыстным и узкогрупповым интересам. Для нее не существенно, кто именно победит, но важно, чтобы победа была одержана по всем правилам, и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной полнотой мужество, ум, честность и благородство. Игра дает понятие о самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива, поскольку только "сыгранный" коллектив добьется успеха и совершенства в игре.

Игра дает компенсацию, нейтрализацию недостатков действительности. Противопоставляет жесткому миру реальности иллюзорный гармоничный мир - антипод. Игра дает романтизм.

Игра дает физическое совершенствование, поскольку в активных своих формах она предполагает обучение и применение в деле игрового фехтования, умения ориентироваться и двигаться по пересеченной местности, причем в доспехах и с игровым оружием.

Игра дает возможность проявить или совершенствовать свои творческие навыки в создании необходимой игровой атрибутики. Это оружие, доспехи, одежда, различные амулеты, обереги и прочее.

Игра дает развитие воображения, поскольку оно необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры.

Игра дает стойкий интерес к хорошей литературе, поскольку ролевая игра создается методом литературного моделирования. Чтобы создать свой мир нужно прочитать предварительно о других.

Игра дает возможность развить свой ум, поскольку необходимо выстроить интригу и реализовать ее.

Игра дает развитие остроумия, поскольку процесс и пространство игры обязательно предполагают возникновение комичных ситуаций, хохм и анекдотов.

Игра дает развитие психологической пластичности. Игра далеко не одно только состязание, но и театральное искусство, способность вживаться в образ и довести его до конца.

Игра дает радость общения с единомышленниками.

Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире. Дает психологическую устойчивость. Снимает уровень тревожности, который так высок сейчас у родителей и передается детям. Выбатывает активное отношение к

жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели.

## II. Значение использования игровых приёмов на уроке.

Современная гуманистическая школа нацелена на индивидуальный и межличностный подходы к каждому ребенку. Игра — неоценимый в этом помощник. В игре ребенок — автор и исполнитель и практически всегда творец, испытывающий чувства восхищения, удовольствия, которые освобождают его от дисгармонии. Игры бескорыстны, через них идет нескончаемый поток информации, которую дети в игре обогащают, и потому их фантазия становится более насыщенной, содержательной, интересной. В равной степени важно наличие игр индивидуального, парного (дуэтного), группового, командного и массового характера, игр самобытных и комплексных.

Большинству игр присущи три главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие); творческий, значительно импровизационный, очень активный характер этой деятельности ("поле творчества");
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, "эмоциональное напряжение");
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Для детей с интеллектуальной недостаточностью характерны слабая переключаемость внимания, его неустойчивость, произвольность памяти и мышления. В этом случае лучшим помощником учителя является игра. Она уместна во многих случаях: если дети устали и им нужно отдохнуть, если расшалились и их нужно успокоить, если надо сделать интересным какое-то задание. Урок-игра оправдывает себя. На таком уроке значительно повышается активность детей и снижается их утомляемость.

Учебная игра - это способ достижения всех задач обучения, и, следовательно, для нее характерны определенные требования:

- наличие четко поставленной цели и соответствующего педагогического результата;
- установка на необходимость мысленного усилия;
- строгая дозировка игровых моментов;
- возможность выбора конкретных действий каждым ребенком, что обеспечивает индивидуальную активность при коллективной форме деятельности.

Используя игровые формы, методы и приемы на уроках, необходимо стремиться решить следующие задачи:

- повысить интерес школьников к изучению определённого предмета,
- создать положительную мотивацию в обучении,
- активизировать мыслительную деятельность,
- развивать высшие психические функции,
- повысить коммуникативную направленность уроков и вовлечь учеников в активную деятельность,
- предоставить возможность для самореализации каждому школьнику,
- создать условия для его развития и самосовершенствования.

Игровая форма занятий предполагает игровые приемы и ситуации, которые выступают как средства побуждения, стимулирования учеников к учебной деятельности. Широкое использование предметов, наглядности, игрушек способствует развитию ассоциативной и образной памяти.

Но если ученик начальной школы, пятиклассник и даже шестиклассник ценят внешнюю занимательность, то в подростковом возрасте наблюдается стремление к взрослости. Старшеклассникам же интересно то, что требует самостоятельного обдумывания, для них характерны тяга к обобщениям, поиск общих признаков и законов. Особенностью игры в старшем школьном возрасте является ориентация на речевую деятельность. Предметные сюжетные игры уступают место ролевым, сюжетно-ролевым, деловым играм, имитирующим деятельность какого-либо конкретного лица, группы, организации.

Такие игры требуют мобилизации всех сил, умений и опыта школьников, позволяют приобрести навык социального общения. При этом ученик учится оценивать ситуацию, ориентироваться в различных обстоятельствах, отстаивать свою точку зрения.

Не следует забывать и об играх обучающего характера. Этот вид игры способствует созданию психологической готовности детей к речевому общению, обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала, тренировке учеников в выборе нужного материала, что является подготовкой к ситуативной спонтанной речи. Игры помогают сделать однообразную деятельность более интересной. Так, например, на уроках русского языка лексические игры способствуют расширению словарного запаса учеников, закладывая "фундамент" речи. Фонетические игры корректируют произношение и, наконец, орфографические - способствуют овладению правописанием.

Игры предоставляют ребятам возможность проявить реакцию в общении, самостоятельность в решении речевых задач, мобилизует внутренние резервы. Эти игры тренируют учеников в творческом использовании речевых навыков.

Таким образом, использование игры при соблюдении определенных к ней требований позволяет влиять на потребностно-мотивационную сферу личности школьника. Пробуждающийся устойчивый интерес ведет к повышению познавательной активности, мыслительной деятельности, а это в свою очередь влияет на процессы самовыражения и самореализации личности ребенка, способствуя созданию положительной Я-концепции.

Использование игровых приёмов на как коррекционно-развивающих и обучающих средств основывается на следующих положениях:

- 1) теории деятельности А.Н. Леонтьева, состоящей в том, что позитивно влиять на процесс развития - значит управлять ведущей деятельностью, в данном случае воздействуя на ведущую деятельность умственно-отсталого школьника - игру;
- 2) Д.Б. Эльконина о том, что коррекционный потенциал игры заключается в практике новых социальных отношений, в которые включается ребенок в процессе специально организованных игровых занятий;
- 3) разработанных в теоретической концепции В.Н. Мясищева, согласно которым личность является продуктом системы значимых отношений.

### III. Режиссерские подсказки при использовании игровых приёмов.

Перед началом игрового задания не надо спешить с провозглашением дидактической цели и с постановкой учебной задачи.

Продумывать членение «событийного ряда» игрового задания таким образом, чтобы деятельность сложная была замаскирована выполнением учениками действий, достаточно для них легких, то есть обрамлять простыми, незамысловатыми действиями каждый новый шаг алгоритма.

Каждый этап работы начинать со смены мизансцены: или поменять местонахождение учеников (у окна, у доски, в уголке), или поменять их телоположение (стоя, сидя за столами, сидя «без столов», сидя на корточках), или же поменять набор сопровождающих игровых движений.

Заранее продумывать, как и в какие моменты следует избавляться от штампов «парной педагогики» (учитель – ученики), заменяя ее режиссерской организацией непроизвольного внимания учеников к мнению, умениям, действиям, целям друг друга.

Задания формулировать на уроке таким образом, чтобы не мешать ученикам вкладывать в услышанную формулировку личные подтексты, обеспечивающие в классе особую, ситуативную, комфортную и добродушно-веселую атмосферу личной игривости по отношению как к педагогу, так и друг к другу.

При первом повторении игрового задания на следующем уроке обращать внимание на обеспечение в нем новой новизны, неожиданности и непонятности, а при повторениях последующих делать акцент на ритуально-традиционном повторении самых эмоциональных для учеников моментов (приемов, ходов) игрового задания.

Составить список любимых детских игр (времен своего детства или игр, любимых вашими учениками) для использования этих игр (или их элементов) на своих уроках (хотя бы в качестве разминки-разрядки).

Помнить, что живость проведения дидактической игры по большей части зависит от живости поведения учителя (сухость в его поведении или, наоборот, развязность и кокетство могут подпортить эффективность любой, казалось бы, так хорошо продуманной дидактической игры).

#### IV. Возможность создания игровой образовательной системы.

Возникает сверхзадача — создать игровую образовательную систему, в которую войдут игроучебники, игровые дидактические аксессуары, игрокниги, популяризирующие школьные науки; дидактические игротеки (компьютерные учебные игры; настольные развивающие игры; программы игр по всем учебным предметам и др.). Игровая образовательная система — это игроклассы, игроуроки, игровые городки в школьных дворах, игротеки на правах библиотек, игровая "наглядность" школьных кабинетов и коридоров, специгры в школьных рекреациях и произвольная система стихийных детских самобытных игр, длительно хранящихся в опыте поколений детей. Важна перспектива создания для детей центров развлечений с динамикой развития игры: игровая техника, игрушки для дошкольников; игровые автоматы для подростков и юношества; межвозрастные спортивные игротренажеры. Важно возобновление традиций создания литературы по игре для всех слоев населения, прежде всего для детей. Неценима роль коммуникативных средств, особенно телевидения, как пропагандистов игры.

Вместе с тем, как полагал когда-то А.С.Макаренко, создать некий идеальный комплекс игр, идеальную модель игры, которые можно было бы рекомендовать всем детским учреждениям, детским коллективам разного типа, детям разных возрастов и на все времена, невозможно. Игра стихийна. Она вечно обновляется, изменяется, модернизируется. Каждое время рождает свои игры на современные и актуальные сюжеты, которые интересны детям по-разному. Виды и сюжеты игр имеют и определенную стабильность, и вечно меняющуюся динамику и диалектику. Дидактизировать игру трудно, ибо дети практически всегда сами ставят себе в играх цели, сами выбирают средства и способы для их осуществления, сами вырабатывают игровые действия, опираясь на условные правила, что поддерживает их бесконечное творчество, помогает занижать более высокие позиции, чем в обыденной жизни.

## 1. Возрастные особенности

Возрастные особенности детей 6-7 лет

Ведущая потребность - общение. Ведущая деятельность - сюжетно - ролевая игра.

Ведущая функция - воображение.

Особенности возраста:

1. Проявление произвольности всех психических процессов. Но не сформирована учебная деятельность школьного типа.
2. Переход к младшему школьному возрасту.
3. Проявление кризиса 7 лет (капризы, паясничанье, демонстративное поведение).
4. Повышенная чувствительность.
5. Полное доверие взрослому, принятие точки зрения взрослого. Отношение к взрослому как единственному источнику достоверного знания.
6. Ведущим продолжает оставаться наглядно - образное мышление.

Цели и задачи для взрослых:

1. Способствовать формированию учебно - познавательного мотива.
2. Способствовать развитию мышления.
3. Формировать произвольность всех психических процессов.
4. Способствовать удержанию внутренней позиции ученика.
5. Способствовать формированию коммуникативных навыков сотрудничества в общении со сверстниками.
6. Способствовать формированию самосознания и адекватной самооценки.
7. Продолжать формировать этические представления.

Новообразования:

1. Внутренний план действий.
2. Произвольность всех психических процессов.
3. Возникновение соподчинения мотивов.
4. Самосознание. Обобщенное и внеситуативное отношение к себе.
5. Возникновение первой целостной картины мира.
6. Появление учебно - познавательного мотива.

Обзор возрастных особенностей школьников

Высшие психические функции формируются в процессе обучения, совместной деятельности ребенка с взрослым человеком, она находится в «зоне ближайшего развития». Это понятие вводится Л. С. Выготским для обозначения области еще не созревших, а только созревающих психических процессов.

У детей с актуальным одинаковым уровнем развития могут быть разные потенциальные возможности. Один ребенок легко принимает помощь и затем решает самостоятельно все похожие задачи. Другому трудно выполнить задание даже с помощью взрослого. Поэтому, оценивая развитие конкретного ребенка, важно учитывать не только актуальный его уровень (результаты тестирования), но и «завтрашний день» - зону ближайшего развития.

Обучение должно ориентироваться на зону ближайшего развития. Обучение по Л. С. Выготскому ведет за собой развитие.

Обучение должно соответствовать возможностям ребенка на определенном уровне его развития. Реализация этих возможностей в ходе обучения порождает новые возможности следующего, более высокого уровня.

«Ребенок не развивается и воспитывается, а развивается, воспитывается и обучается», - пишет С.Л.Рубинштейн. Это положение совпадает с положением о развитии ребенка в процессе его деятельности.

Обучение и деятельность неразрывны, они становятся источником развития психики ребенка. Чем старше ребенок, тем больше видов деятельности он осваивает. Но разные виды деятельности оказывают разное влияние на развитие. Главные изменения в становлении психических функций и личности ребенка, происходящие на каждом возрастном этапе, обусловлены ведущей деятельностью.

А. Н. Леонтьев выделил три признака ведущей деятельности:

1. В форме ведущей деятельности возникают и дифференцируются новые виды деятельности. (Ребенок начинает учиться играть).
2. В этой деятельности формируются и перестраиваются отдельные психические функции. ( В игре появляется творческое воображение).
3. От нее зависят наблюдаемые в это время изменения личности. (В той же игре дошкольник осваивает нормы поведения взрослых людей, взаимоотношения которых он воспроизводит в игровой ситуации).

### 1.1. Возраст 6 лет

6 - летний первоклассник по уровню своего психического развития остается дошкольником. Он сохраняет особенности мышления, присущие дошкольному возрасту; у него преобладает произвольная память . (запоминается, то, что интересно, а не то, что нужно запомнить); специфика внимания такова, что ребенок способен продуктивно заниматься одним и тем же делом не более 10-20 минут.

Неустойчивость поведения, зависящего от эмоционального состояния ребенка, осложняет как отношения с педагогом, так и коллективную работу детей на уроке.

Обучение 6 - летних детей предполагает щадящий режим (продолжительность урока не более 20 минут, в перерывах между занятиями физические разминки, игры или прогулки, отсутствие домашних заданий). Учитель должен учитывать возрастные особенности ребенка. Например, раз 6- летний ребенок быстро утомляется, выполняя одну и ту же работу, в классе нужно обеспечить смену разнообразных видов деятельности. Урок из - за этого состоит из нескольких частей, объединенных общей темой. Нельзя давать задания, типичные для традиционного школьного обучения - требующие длительного сосредоточения взора на одном предмете, выполняя серии монотонных точных движений. Большое место должно отводиться его практическим действиям с предметами, работе с наглядным материалом. Благодаря неизжитой потребности в игре, ребенок начинает лучше усваивать программу в игровой форме, чем в стандартной ситуации учебного занятия. Поэтому необходимо постоянное включение в урок элементов игры, т. к. ведущая деятельность - игровая. Учителю следует проводить специальные дидактические и развивающие игры. Игровые моменты помогут ребенку не только передохнуть, снять чувство давящей

напряженности, но и научиться отличать особенности, разницу игровой и учебной деятельности.

## 1.2. Младший школьный возраст, (от 7 до 11 лет)

В младшем школьном возрасте учебная деятельность становится ведущей. Доминирующей функцией в младшем школьном возрасте становится мышление. Интенсивно развиваются, перестраиваются сами мыслительные процессы и, с другой стороны, от интеллекта зависит развитие остальных психических функций. Завершается переход от наглядно - образного к словесно - логическому мышлению. У ребенка появляются логически верные рассуждения.

Школьное обучение строится таким образом, что словесно - логическое мышление получает преимущественное развитие. Если в первые два года обучения дети много работают с наглядными образцами, то в следующих классах объем такого рода занятий сокращается.

В процессе обучения у младших школьников формируются научные понятия. Оказывая большое влияние на становление словесно - логического мышления. Овладение в процессе обучения системой научных понятий дает возможность говорить о развитии у младших школьников основ понятийного и теоретического мышления. Теоретическое мышление позволяет ученику решать задачи, ориентируясь не на внешние, наглядные признаки и связи объектов, а на внутренние, существенные свойства и отношения. Развитие теоретического мышления зависит от того, как и чему учат ребенка, т. е. от типа обучения.

Исходя из этого, можно сделать вывод, что важна форма, в которой осуществляется учебная деятельность. Эффективной оказалась кооперация детей, вместе решающих одну учебную задачу. Учителю следует проводить больше групповых занятий. В групповой работе повышается интеллектуальная активность детей, поскольку дети, контролируя ход совместной работы, начинают лучше оценивать свои возможности и уровень знаний. Организуя совместную работу в группах учеников, организует тем самым их деловое общение друг с другом.

Восприятие младших школьников недостаточно дифференцировано. Из-за этого ребенок иногда путает похожие по написанию буквы и цифры (например, 9 и 6). Хотя он может целенаправленно рассматривать предметы и рисунки, им выделяются, так же как и в дошкольном возрасте, наиболее яркие, «бросающиеся в глаза» свойства - в основном, цвет, форма и величина. Учитель должен проводить специальную работу, обучая детей наблюдению, для того, чтобы ученик более тонко анализировал качества объектов. Большое значение имеет наглядно - образное мышление, непосредственно воспринимаемое ребенком уже не мешает ему рассуждать и делать правильные выводы.

Память развивается в двух направлениях - произвольности и осмысленности. Дети произвольно запоминают учебный материал, вызывающий у них интерес, преподнесенный в игровой форме, связанный с яркими наглядными пособиями или образами - воспоминаниями. Младшие школьники обладают хорошей механической памятью. Многие из них на протяжении всего обучения в начальной школе

механически заучивают учебные тесты, что приводит к значительным трудностям в средних классах, когда материал становится сложнее и больше по объему.

Совершенствование смысловой памяти в этом возрасте дает возможность освоить достаточно широкий круг мнемонических приемов, т. е. рациональных способов запоминания. Когда ребенок осмысливает учебный материал, понимает его, он его одновременно запоминает. Задача учителя - научить детей использовать определенные приемы. Это, прежде всего деление текста на смысловые части, возвращение к уже прочитанным частям текста для уточнения их содержания, мыслительное припоминание прочитанной части и воспроизведение вслух и про себя всего материала, а также рациональные приемы заучивания наизусть.

В младшем школьном возрасте развивается внимание. По сравнению с дошкольниками младшие школьники более внимательны. Они уже способны концентрировать внимание на неинтересных действиях, но у них все еще преобладает непроизвольное внимание. Для них внешние впечатления сильный отвлекающий фактор, им трудно сосредоточиться на непонятном сложном материале. Их внимание отличается небольшим объемом, малой устойчивостью - они могут сосредоточенно заниматься одним делом в течение 10-20 минут). Учителю следует давать ученикам больше самостоятельных заданий, чтобы ученик сам ставил цель и контролировал свои действия. Контроль за процессом своей деятельности и есть, собственно, произвольное внимание ученика.

Воображение. В условиях учебной деятельности к воображению ребенка предъявляют специальные требования, которые побуждают его к произвольным действиям воображения. Учитель на уроке может предложить детям представить себе ситуацию, в которой происходят некие преобразования предметов, знаков, образцов. Эти учебные требования побуждают развитие воображения.

### **1.3. Подростковый возраст (от 11 до 15 лет)**

Ведущей деятельностью в этом возрасте является общение со сверстниками. Мышление. Для подростка все большее значение начинает приобретать теоретическое мышление, способность устанавливать максимальное количество смысловых связей в окружающем мире. С 11- 12 лет вырабатывается формальное мышление. Подросток уже может рассуждать, не связывая себя с конкретной ситуацией.

Внимание. Подросток может хорошо концентрировать внимание в значимой для него деятельности. При утомлении и переутомлении внимание снижается . или вовсе исчезает из состава познавательных процессов. Память. С 13 лет наблюдается более быстрый рост памяти. В подростковом возрасте память перестраивается, переходя от доминирования механического запоминания к смысловому. Смысловая память приобретает логический характер. Становится более доступным запоминание абстрактного материала.

Воображение. Подросток может строить свой воображаемый мир особых отношений с людьми, мир, в котором он проигрывает одни и те же сюжеты и переживает одни и те же чувства до тех пор, пока не изживет свои внутренние проблемы.

В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады.

Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Именно их я использую на уроках русского языка.

Девиз моей педагогической деятельности: « Учение без принуждения ». Задача - сделать процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Я систематически совершенствую и углубляю знания по теории и методике преподаваемого мной предмета, обновляю методическую литературу, стараюсь использовать новые технологии в своей работе.

Тема самообразования, взятая мной в этом учебном году, звучит так: «Дидактические игры как средство активизации учебного процесса ». К данной теме я обратилась в связи с тем, что столкнулась со снижением интереса к моему предмету. Пересмотрев ряд технологий, я остановилась на игровых технологиях, потому что они способствуют развитию познавательной активности на уроках.

Игровые технологии я использую в основном в 5-6-ых классах. Это связано с тем, что пятый класс - переходный этап в жизни детей: из начальной школы - в среднюю, в мир новых учителей, новой программы, новых предметов. Задача учителей в это время - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению. Мне как учителю русского языка и литературы приходится решать такую задачу почти каждый день. Программа предусматривает 7 часов (как и в 6-ом классе) русского языка в неделю (больше, чем отводится на другие дисциплины), обилие новых тем и орфограмм. Для меня важно сделать почти ежедневные встречи с фонетикой, морфологией, синтаксисом не скучными и обыденными, а радостными и интересными. Вот здесь на помощь приходят уроки - игры, уроки - путешествия в страну Русского Языка. Разумно и уместно используя подобного рода уроки наряду с традиционными формами, учитель увлекает детей и тем самым создаёт почву для лучшего восприятия большого и сложного материала.

Я убедилась, что на таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у

каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться к уроку). После каждого подобного урока я слышу от детей фразу: « Давайте ещё поиграем», что свидетельствует об успешности урока.

Использовать игровые технологии можно не только в 5-6-ых классах, но и на любой ступени обучения. Конечно же, в старших классах подготовка такого урока потребует от учителя больших затрат времени. Но это оправдывается, когда учитель увидит, с каким азартом работают дети.

## 2. Игровые приемы на уроках

**Цель** моей работы обобщить опыт по внедрению игровых технологий в учебный процесс, показать эффективность метода.

- Задачи:**
1. Раскрыть особенности педагогических игр;
  2. Показать возможную методику организации уроков с использованием игровых технологий;
  3. Определить, какое место игровые технологии занимают в учебно-воспитательном процессе;

**Гипотеза:** Игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

### Технология опыта.

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. 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 элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- Как технологии внеклассной работы.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит

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

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

- По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;
- По характеру педагогического процесса:
  1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
  2. познавательные, воспитательные, развивающие;
  3. репродуктивные, продуктивные, творческие ;
  4. коммуникативные, диагностические, профорориентационные и др.;
- По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;
- По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.

## **2.1. Урок с дидактической игрой**

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры.

Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний.

Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением.

Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся.

Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы.

Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают

обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока.

Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.

2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.

3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Требования к подбору игр следующие.

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.

2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.

3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Выделяют следующие виды дидактических игр.

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

## 2.2. Урок – деловая игра

Деловые игры делятся на производственные, организационно – деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.

Отличие учебных деловых игр заключается в следующем:

- Моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
- Поэтапное развитие игры, в результате чаще выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
- Наличие конфликтных ситуаций;
- Обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
- Использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
- Контроль игрового времени;
- Элементы состязательности;
- Правила, системы оценок хода и результатов игры.

Методика разработки деловых игр. Этапы:

- Ø Обоснование требований к проведению игры;
- Ø Составление плана её разработки;
- Ø Написание сценария, включая правила и рекомендации по организации игры;
- Ø Отбор необходимой информации средств обучения, создающих игровую обстановку;
- Ø Уточнение целей проведения игры, составление руководства для ведущего, инструкций для игроков, дополнительный подбор и оформление дидактических материалов;
- Ø Разработка способов оценки результатов игры в целом и её участников в отдельности.

Возможные варианты структуры деловой игры на уроке:

- Ø Знакомство с реальной ситуацией;
- Ø Построение её имитационной модели;
- Ø Постановка главных задач группам, уточнение их роли в игре;
- Ø Создание игровой проблемной ситуации;
- Ø Вычленение необходимого для решения проблемы теоретического материала;
- Ø Разрешение проблемы;
- Ø Обсуждение и проверка полученных результатов;
- Ø Коррекция;
- Ø Реализация принятого решения;
- Ø Анализ итогов работы;
- Ø Оценка результатов работы.

### 2.3. Урок – ролевая игра

В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;
  - Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;
  - Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.
- Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции, уроки – суды и т.д.

Этапы разработки и проведения ролевых игр:

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

Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснования поставленной задачи, плана

деловой игры, общего описания процедуры игры, содержания ситуации и характеристик действующих лиц. Далее идёт ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения – процесс игры. Здесь осуществляется групповая работа над заданием, межгрупповая дискуссия (выступления групп, защита результатов). С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять её ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

На заключительном этапе вырабатываются решения по проблемам, заслушиваются сообщения экспертной группы, выбираются наиболее удачные решения.

Этап анализа, обобщения и обсуждения результатов игры. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного предмета.

В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

Помимо всего вышперечисленного игры на уроке можно применять с целью преодоления познавательного эгоцентризма и расширения познавательных и коммуникативных способностей учащихся. В этом случае игры должны быть групповыми. Рассмотрим некоторые из игр, наиболее подходящих для групповой работы учащихся.

### *1. "Разброс мнений".*

"Разброс мнений" представляет собой организованное поочередное высказывание участниками групповой деятельности суждений по определенной проблеме или теме.

Методической особенностью такого группового дела служит многочисленный набор карточек с недописанными фразами по материалу урока. Их прочтение и произнесение вслух побуждает на ответное высказывание. Начатое должно быть закончено, поэтому тот, кто получил карточку, имеет уже готовое начало своего короткого выступления по предложенной теме. Начальная фраза дает направление мысли, помогает школьнику в первый момент разговора.

Трудность подготовительной работы для педагога заключается в том, чтобы сформулировать начальные предложения проблемно, узнаваемо и лаконично. Число карточек равняется числу участников дискуссии. На карточке написаны первые слова, с которых начинается высказывание. Для успешной работы требуется создание атмосферы заинтересованности и взаимной поддержки. Мнения принимаются обоснованные. Данный вид работы оптимально проводить при освоении новой темы, чтобы актуализировать опыт житейский и предметный самих учащихся. Ответы строятся по принципу высказывания гипотезы и ее аргумента. Желательно подбирать

темы, предусматривающие сосуществование различных подходов. В итоге можно суммировать полученные ответы и подвести к учебным понятиям.

## 2. "Вытащи вопрос".

Данная формы работы обращена к проблеме постановки вопросов. Учителям необходимо объяснить ученикам, что в современном мире информация меняется с высокой скоростью, находиться в курсе дел можно только в том случае, если умеешь формулировать проблемы и задавать нужные вопросы. Данный вид работы может быть элементом урока, например, при освоении и закреплении материала.

Начать занятие можно с вопроса : " Знаете ли вы кого -нибудь, кто задает интересные вопросы? Можете ли привести пример интересного вопроса по нашему предмету? А теперь задайте скучный вопрос. Кем бы вы хотели стать: человеком, который умеет задавать хорошие вопросы, или же человеком, который умеет выдавать хорошие ответы?

Предлагаю вам игру, в которой вы сможете придумать интересные вопросы по нашему предмету. Мы запишем эти вопросы на корточках, сложим их и перемешаем. Потом вы по - очереди будете вытаскивать вопрос и постараетесь ответить на него. После ответа выскажите свое мнение о том, интересен ли был вопрос и чем именно".

После занятия стоит проанализировать его с помощью вопросов:

- какие вопросы ученикам понравились,
- какой ответ показался более удачным,
- какие вопросы были трудными,
- доставило ли ученикам удовольствие придумывать вопросы.

Наиболее эффективно проведение данного вида работы с учащимися 6-8 классов.

## 3. "Правила игры".

Данный вид работы позволяет учащимся занять определенную позицию по отношению к школьным правилам. Они могут рассказать о новых правилах, по которым им хотелось бы жить в школе.

Работа начинается в период знакомства с классом с вопроса: "Предположим, в школе ученики будут управлять наряду со взрослыми, разумно выдвигать и выполнять определенные требования. Какие правила ввел бы каждый из вас? Запишите список своих правил. Посоветуйтесь парами, предложите три правила организации урока и поведения на уроке, которые устраивают вас обоих".

После оглашения правил всеми парами, стоит провести анализ:

- какое из собственных правил учеников кажется им особенно важным?
- какое правило, предложенное другой парой, понравилось?
- с каким из школьных правил ученики поспорили бы?
- кого бы ученики хотели видеть лидером класса?
- извиняются ли ученики, когда они нарушают правила?
- каковы наиболее важные правила класса?
- с какого класса, по мнению учеников, они могли бы участвовать в обсуждении правил школьной жизни поддерживать их соблюдение? Работа по составлению правил может проходить только в малой группе. То есть, чтобы поработать над правилами, нужно воспользоваться делением класса на группы и встретиться с каждой из них.

## 4. "Незавершенность".

Недостатком любого курса обучения является то, что часть материала может быть плохо усвоенной. Как этот недостаток обернуть в позитивное качество? Попробуем провести эксперимент. У каждого ученика открыт учебник. За ограниченное время, полистав его, нужно освоить заданную информацию. А потом посмотреть, что осталось за пределами освоения.

Итак, Вы как учитель определяете, какой раздел учебника сейчас необходимо изучить (время- 10 минут). Обозначьте начало работы (по команде). Когда время пройдет, всем закрыть учебник. Ученикам требуется сформулировать несколько вопросов: что оказалось непонятным в тексте и записать их. Выбирается ведущий, который собирает все записки с вопросами и анализирует, какой из них показался наиболее интересным и полным. Пока ведущий выбирает интересный вопрос, предлагаете каждому полистать учебник и постараться найти ответ. Ведущий зачитывает вопросы, которые выбрал и просит ответить на них.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно - воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

- 1) ролевые игры на уроке;
- 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 и т.д.);
- 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- 5) различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Игровые технологии занимают важное место в учебно - воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

- 1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- 2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- 3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников;
- 4) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, для развития личности и познавательной сферы ребёнка с интеллектуальной недостаточностью необходимо построение оптимальной программы воспитания и обучения, так и формирование полноценной учебной деятельности у учащихся начальных классов.

Изучение личности ребёнка с отклонениями в интеллектуальном развитии требует учета того обстоятельства, что в этом возрасте доминирует игровая деятельность.

Тем самым традиционные формы школьного обучения, не предусматривающие никаких видов и форм детской игры, не могут быть признаны адекватными для систематического обучения таких детей. Другими словами, принципиальная возможность введения систематического обучения тесно связана с такими формами активности детей, в которых отводилось бы значительное место ролевой игре, игре с правилами и режиссерской игре.

Использование игровых приёмов позволяют разнообразить учебную деятельность, полнее учитывать особенности школьников и удовлетворять естественную тягу детей к играм. А игра, как известно, носит и воспитывающий, и обучающий, и развивающий характер.

Учитывая то что, создание единой игровой образовательной системы невозможно, то игровые приёмы должны соответствовать возможностям учащихся. При этом педагог должен учитывать определённые требования при создании игровой ситуации на уроке.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аникеева Н.П., "Воспитание игрой", Москва, 1987 г.
2. Аникеева Н.П., "Педагогика и психология игры", Москва, 1986 г.
3. Букатов В. Принципиальные мелочи // Первое сентября. – № 76. - 2001
4. Виноградова М. Д., Первин И. Б. Коллективная деятельность и воспитание школьников. М., 1977. 155 с.
5. Волокитина М. Н. Очерки психологии младших школьников. М., 1955. 183 с.
6. Вуарен Н., "Что такое игра? // Культура", 1982 г., №4.
7. Выготский Л. С. Избранные психологические исследования. М., 1956. 519 с.
8. Выготский Л. С. Развитие высших психических функций. М., 1960. 500 с.
9. Диагностика умственного развития дошкольников / Под ред. Л. А. Венгера. М., 1977. 247 с.
10. Запорожец А.В., Маркова Т.А., "Игра и её роль в развитии ребенка дошкольного возраста", Москва, 1978 г.
11. Рояк А. А. Психологический конфликт и особенности индивидуального развития личности ребенка. М., 1988. 113 с.
12. Рубинштейн С.Л., "Основы общей психологии", Т. 2., Москва, изд-во "Педагогика", 1989 г.
13. Эльконин Д.Б., "Психологические игры", Москва, 1978

1