Министерство образования и науки Волгоградской области

Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования (повышения квалификации) специалистов

**«Волгоградская государственная академия повышения квалификации и переподготовки работников образования»**

**(ГБОУ ДПО «ВГАПКиПРО»)**

**Кафедра начального образования**

**Игровые технологии как средство формирования познавательной активности младших школьников**.

КУРСОВАЯ РАБОТА

**Выполнил:** слушатель по программе № 201-3

учитель нач. кл. средней школы №1\_\_\_\_\_\_\_\_\_ г.Серафимовича Волгоградской обл.\_\_\_\_\_\_\_\_

Бережная Ирина Владимировна\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Проверил:**

Казачкова Светлана Петровна\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Волгоград – 2013

2

**СОДЕРЖАНИЕ**

Введение 3

**глава1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ………………………………………………....6**  1.1 Характеристика основных подходов к пониманию игры на уроках в начальных классах………………………………………………………………………61.2.. Игровая технология. Теория и классификация игр ………….12

**Глава 2 ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ………………………………………………..19**

2.1 Изучение возможности использования игровых технологий в начальной школе…………………………………………………………19

2.2. Особенности применения игровых технологий на уроке математики при объяснении нового материала………………………………………….….….25

**Заключение…………………………………………………………………….33**

**Литература…………………………………………………………………….35**

Приложение……………………………………………………………….…….37

3

### ВВЕДЕНИЕ

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 и пр. Иными словами, школа чрезвычайно заинтересована в знании об особенностях психического развития каждого конкретного ребенка. И не случайно все в большей степени возрастает роль практических знаний в профессиональной подготовке педагогических кадров.

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. Особенно важно это в младших классах школы, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, в лоне которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и пр.).

Игра как феноменальное человеческое явление наиболее подробно рассматривается в таких областях знания как психология и философия. В педагогике и методике преподавания больше внимания уделяется играм дошкольников (Н.А.Короткова, Н.Я.Михайленко, А.И.Сорокина, Н.Р.Эйгес и др.) и младших школьников (Ф.КБлехер, А.С.Ибрагимова, Н.М.Конышева,

4

М.Т.Салихова и др.). Это связано с тем, что педагоги рассматривают игру как важный метод обучения для детей именно дошкольного и младшего школьного возраста. Ряд специальных исследований по игровой деятельности дошкольников осуществили выдающиеся педагоги нашего времени (П.П.Блонский, Л.С.Выготский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин и др.). Аспекты игровой деятельности в общеобразовательной школе рассматривались С.В. Арутюняном, О.С. Газманом, В.М. Григорьевым, О.А. Дьячковой, Ф.И.Фрадкиной, Г.П. Щедровицким и др.

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

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 изучению русского языка. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная

среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой

5

информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

**Объектом** исследования является познавательная деятельность школьников при изучении нового материала на уроке математике.

**Предмет** исследования – игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности при изучении нового материала на уроках математике.

**Гипотезой** исследования является предположение о том, что изучение нового материала на уроках математике диктует целесообразность использования игровых технологий при изучении нового материала, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний.

**Цель** исследования заключалась в теоретическом обосновании и апробации методики использования игровых технологий как одной из форм организации познавательной деятельности школьников при изучении нового материала на уроке математике. Достижение этой цели требовало решения следующих **задач**:

1. Провести теоретический анализ различных подходов к пониманию игры на уроках в начальных.

2. исследовать отношение детей и учителей к использованию игровых технологий на уроках в современны школах.

3. Разработать игровые технологии, которые могут успешно использоваться при изучении нового материала на уроках математике в начальных классах

6

**Глава1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

**1.1 Характеристика основных подходов к пониманию игры на уроках в начальных классах**

Вначале попробуем рассмотреть «историю вопроса», выделить существенные свойства игры и проанализировать различные подходы к определению данного понятия.

Л.С.Выготский еще в 20-х годах прошлого столетия обратил внимание на изменение содержания и динамики детской игры. Одна из глав этой книги Л.С.Выготского «Педагогическая психология» содержит исследование педагогического значения игры. «...уже давно обнаружено, — пишет Л.С.Выготский, — что игра не представляет из себя чего-либо случайного, она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы. ... Они [игры] организуют высшие формы поведения, бывают связаны с разрешением довольно сложных задач поведения, требуют от играющего напряжения, сметливости и находчивости, совместного и комбинированного действия самых разных способностей и сил.

... В игре усилие ребёнка всегда ограничиваются и регулируется множеством усилий других играющих. Во всякую задачу-игру входит как непременное её условие умение координировать своё поведение с поведением других, становиться в активное отношение к другим, нападать и защищаться, вредить и помогать, рассчитывать наперёд результат своего хода в общей совокупности всех играющих. Такая игра есть живой,

социальный, коллективный опыт ребёнка, и в этом отношении она представляет из себя совершенно незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений.

7

... особенность игры — подчиняя всё поведение известным условным правилам, она первая учит разумному и сознательному поведению. Она является первой школой мысли для ребёнка. Всякое мышление возникает как ответ на известное затруднение вследствие нового или трудного столкновения элементов среды. Там где, этого затруднения нет, там, где среда известна до конца и наше поведение, как процесс соотнесения с ней, протекает легко и без всяких задержек, там нет мышления, там всюду работают автоматические аппараты. Но как только среда представляет нам какие-либо неожиданные и новые комбинации, требующие и от нашего поведения новых комбинаций и реакций, быстрой перестройки деятельности, там возникает мышление как некоторая предварительная стадия поведения, внутренняя организация более сложных форм опыта, психологическая сущность которых сводится в конечном счёте к известному отбору из множества представляющихся возможными, единственно нужных в соответствии с основной целью, которую должно решить поведение.

... мышление возникает от столкновения множества реакций и отбора одних из них под влиянием предварительных реакций. Но именно это и даёт нам возможность, вводя в игру известные правила и тем самым ограничивая возможности поведения, ставя перед поведением ребёнка задачу достижения определённой цели, напрягая все инстинктивные способности и интерес ребёнка до высшей точки, заставить его организовать своё поведение так, чтобы оно подчинялось известным правилам, чтобы оно направлялось к единой цели, чтобы оно сознательно решало известные задачи.

Иными словами, Игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчинённая известным правилам система поведения или затрата энергии. Этим она обнаруживает свою полную

аналогию с трудовой затратой энергии взрослым человеком, признаки которой всецело совпадают с признаками игры, за исключением только результатов. Таким образом, при всей объективной разнице, существующей

8

между игрой и трудом, которая позволяла даже считать их полярно-противоположными к друг другу, психологическая природа их совершенно совпадает. Это указывает на то, что игра является естественной формой труда ребёнка, присущей ему формой деятельности, приготовлением к будущей жизни. Ребенок всегда играет, он есть существо играющее, но игра его имеет большой смысл. Она точно соответствует его возрасту и интересам и включает в себя такие элементы, которые ведут к выработке нужных навыков и умений»

Польский исследователь Стефан Шуман отмечает, что игра — характерная и своеобразная форма активности ребёнка, благодаря которой он учится и приобретает опыт. Шуман указал на тот факт, что игра побуждает в ребёнке самые высокие эмоциональные переживания и активизирует его самым глубоким образом. Согласно Шуману, игру можно воспринимать как процесс развития, направленный своеобразным образом на формирование наблюдательности, воображения, понятий и навыков.

Игра настолько многофункциональна, оригинальна, уникальна, ее границы настолько обширны и прозрачны, что дать ей какое-либо четкое, лаконичное определение, наверное, просто невозможно. Многие объяснения игры, которыми располагает наука, неточные, неполные, а иногда и просто неверные. Нидерландский философ культуры Йохан Хейзинга так смотрит на эту проблему: «Пожалуй, можно было бы принять одно за другим все перечисленные токования, не впадая при этом в обременительную путаницу понятий. Отсюда следует, что все эти объяснения верны лишь отчасти. Если хоть одно из них было исчерпывающим, оно исключало бы все остальные либо, как высшее единство охватывало их и вбирала в себя»

Детская игра — исторически возникший вид деятельности детей, заключающейся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними и направленный на ориентировку и познание предметной и

9

социокультурной действительности, одно из средств физического, умственного и нравственного воспитания детей.

Игра является предметом изучения различных наук — истории культуры, этнографии, педагогики, психологии и так далее.

Предметом специального исследования игры стали впервые в работах немецкого философа и психолога К.Гросса, который развил предположение об упражняющей функции игры. Его теория носит название «теории предупреждения». Это положение удачно выразил сторонник этой теории В.Штерн, назвав игру «зарей серьезного инстинкта».

Существенную поправку к теории Гросса внес К.Бюлер. Самую игру определял как деятельность, сопровождающуюся «функциональным удовольствием» и ради него совершаемую. С новой теорией выступает голландский зоопсихолог Бойтендайк (Бейтендейк). Он уделял главное внимание природе игры. Он связывал основные особенности игры с характерными чертами поведения, свойственными детскому организму. Таких особенностей он выделял четыре: ненаправленность движений, импульсивность, аффективная связь с окружающими, робость, боязливость, застенчивость. Он делает вывод, что игра всегда связана с каким-либо предметом, который содержит много новизны и сам как бы играет с играющими. Существует три влечения, находящихся за инстинктами: влечение к освобождению, влечение к слиянию с окружающим, влечение к повторению.

О происхождении и содержании игры был поставлен вопрос Г.В.Плехановым.

Игра есть практика развития. Ребенок играет, потому что развивается, и развивается, потому что играет. А.С.Макаренко подчеркивал большое значение игры в воспитании и формировании подрастающей личности.

10

Коллектив играющих детей выступает по отношению к каждому отдельному участнику как организующее начало, санкционирующее и поддерживающее выполнение взятой на себя ребенком роли.

Интересны исследования испанского культуролога Хуана Ортега-и-Гасета, американского психолога Эрика Берна. Отдельно хотелось бы отметить отечественных педагогов, занимающихся изучением игры и по сей день: А.П.Ершову, В.М.Букатова, Л.М.Некрасову, П.И.Пидкасистого, Ж.С. Хайдарова, Е.Е.Шулешко, Л.К.Филякину.

Игра как функция культуры наряду с трудом и учением является одним из основных видов деятельности человека. Г.К.Селевко определяет игру как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением».

Таким образом, большинство исследователей сходятся во мнении, что в жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

1. развлекательную (основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
2. коммуникативную: освоение диалектики общения;
3. по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;
4. терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
5. диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
6. коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
7. межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социо-культурных ценностей;
8. социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

11

Игра настолько уникальное явление бытия, что она просто не могла не быть использована в различных сферах деятельности человечества, в том числе и в педагогической. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития. Г.К.Селевко отмечает: «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 технология внеклассной работы.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Говоря о характеристиках игры, необходимо отметить особенности их трансформации в игре педагогической: ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре, в так называемом «чистом виде», преподаватель должен организовывать и координировать игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения,

12

стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. Цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
3. Учебный материал используется в качестве ее средства.
4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу задач в разряд игровых.
5. Успешное выполнение задания связывается с игровым результатом» .

### 1.2. Игровая технология. Теория и классификация игр.

### Игровые педагогические технологии

Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Широкое при­менение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В учебном процессе школы до недавнего времени использование игры было весьма ограничено. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

• в качестве самодеятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

• в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;

• в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

• в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

13

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Технология развивающих игр Б.П.Никитина интересна тем, что программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями.

Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика. В своих книгах Никитин предлагает развивающие игры с кубами, узорами, рамками и вкладышами М. Монтессори, уникубом, планами и картами, квадратами, наборами «Угадай-ка», таблицами сотни, «точечками», «часами», термометром, кирпичиками, кубиками, конструкторами. Дети играют с мячом, веревками, резинками, ка­мушками,

 орехами, пробками, пуговицами, палками. Предмет­ные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр и способствуют развитию интеллекта.

Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертежа, письменной или уст­ной инструкции. Так знакомят его с разными способами переда­чи информации. Решение задачи

14

предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде ри­сунка.

В развивающих играх в этом заключается их главная особен­ность — удалось объединить один из основных принципов обуче­ния — от простого к сложному — с очень важным принципом творческой деятельности — самостоятельно по способностям, ког­да ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и не­посредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую. Они самостоятельно организуются в групповую игру, продолжа­ют игры с предметами и появляются неимитационные игры.

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

Игровая технология строится как целостное образование, охва­тывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого учителя начальной школы.

**Теория и классификация игр.**

Наряду с трудом и ученьем 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.

15

Как уже указывалось выше, отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д.Ушинский, П.П.Блонский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, в зарубежной — 3.Фрейд, Ж.Пиаже и другие. В их трудах, исследована и обоснована роль игры в онтоге­незе личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, наконец, в процес­сах социализации — в усвоении и использовании человеком обще­ственного опыта.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

• целеполагания;

• планирования;

• реализации цели;

• анализа результатов, в которых личность полностью реализу­ет себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее доброволь­ностью, возможностями выбора и элементами соревновательно­сти, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореа­лизации.

В структуру игры как процесса входят:

• роли, взятые на себя играющими;

• игровые действия как средства реализации этих ролей;

• игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

• реальные отношения между играющими;

• сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Игра *—* это вид деятельности в условиях ситуаций, направлен­ных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Большинство игр отличает следующие черты .

16

• свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса дея­тельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

• творческий, в значительной мере импровизационный, ак­тивный характер этой деятельности («поле творчества»);

• эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);

• наличие прямых или косвенных правил, отражающих содер­жание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

По мнению С.А.Шмакова, как феномен педагогической куль­туры игра выполняет следующие важные функции:

• Функция социализации.

Игра — есть сильнейшее средство включения ребенка в систе­му общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

• Функция межнациональной коммуникации.

Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценнос­ти, культуру представителей разных национальностей, посколь­ку «игры национальны и в то же время интернациональны, меж­национальны, общечеловечны».

• Функция самореализации ребенка в игре как «полигоне че­ловеческой практики».

Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить про­ект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ре­бенка, с другой — выявить недостатки опыта.

• Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра — деятельность коммуникативная, позволяющая ребен­ку войти в реальный контекст сложнейших человеческих комму­никаций.

• Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интел­лектуальные, творческие, эмоциональные и др.). В то же время игра — «поле

17

самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и са­моутверждает себя.

• Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возника­ющих у ребенка в поведении, общении, учении.

«Эффект игровой терапии определяется практикой новых со­циальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые роле­вая игра ставит ребенка как со взрослым, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений при­нуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтичес­кому эффекту» .

• Функция коррекции — есть внесение позитивных измене­ний, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

• Развлекательная функция игры, пожалуй, одна из основных ее функций.

Игра стратегически — только организованное культурное про­странство развлечений ребенка, в котором он идет от развлече­ния к развитию.

Педагогические игры — достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное от­личие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результа­том, которые могут быть

обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагогические игры достаточно разнообразны по:

• дидактическим целям;

• организационной структуре;

• возрастным возможностям их использования;

18

• специфике содержания.

 Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Г.К.Селевко предлагает классифицировать педагогические игры по нескольким принципам [3c.58]:

 1. Деление игр по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

 2. По характеру педагогического процесса:

* обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
* познавательные, воспитательные, развивающие;
* репродуктивные, продуктивные, творческие;
* коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.

3. Согласно Селевко по характеру игровой методике педагогические игры делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации.

4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.

5. По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии: различают игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, с различными средствами передвижения.

19

**Глава2.ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

**2.1 Изучение возможности использования игровых технологий в начальной школе**

Технология игровых форм обучения есть конкретный способ реализации педагогической истины в каждом конкретном учебном материале, на конкретном уроке или семинаре. Другими словами технология обучения есть прикладная дидактика, а именно – теория использования передовых педагогических идей, принципов и правил « чистой науки ».

Технологией учебных игр является практическое осуществление педагогической теории и получение в педагогическом процессе заранее намеченных результатов.

Технология игры основана и отработана на базе широкого применения педагогических идей, принципов, понятий, правил. Специфической и непосредственной целью педагогической технологии ИФО является спонтанно - направленное развитие личности играющего студента или школьника, это систематическое и последовательное воплощение на практике концепций инновационных процессов в образовании, заранее спроектированных на основе тех идей, признанных в мире в качестве высоко значимых ценностей личности и общества.

Технология ИФО выступает своеобразным промежуточным звеном между теорией и практикой обучения и представляет собой « объемную проекцию » дидактики педагогического вуза на практическую деятельность учителей и учащихся.

Необходимо отметить, что учебная игра есть творческое повторение конкретной человеческой деятельности на глубоко личном уровне с элементами оригинальной новизны, полезности и значимости в условиях

20

самостоятельности или соревнования с соперниками. И в этом заключен весь смысл ИФО.

Педагогической аксиомой является положение, согласно которому к развитию интеллектуальных способностей, самостоятельности и инициативности, деловитости и ответственности студентов и школьников может привести только представление им подлинной свободы действий в общении. Вовлечение их в такую деятельность, в которой они не только поняли бы и проверили бы то, что им предлагают в качестве объекта усвоения, но и на деле убедились в том, что их успехи в саморазвитии, их судьба как специалиста в изначальной степени зависит от их собственных усилий и решений. Важнейшим условием реализации данной аксиомы в педагогической практике является ИФО, да и игровая подготовка к реальной жизни и ее изменениям.

Для исследования игровых технологий в процессе обучения, я воспользовалась методами научно-педагогического исследования и для изучения практической стороны моей работы я обратилась к методам изучения опыта. При изучении педагогического опыта я использовала следующие методы:

-беседа;

-анкетирование;

-интервьюирование;

Исследования по использованию игровых технологий в учебном процессе проходили в школе №1.

Для выяснения целей и задач игры как метода обучения, в каких случаях и на каких этапах она проводится, было проведено анкетирование с учителями этой школы **(см. приложение №1).**

21

Анализ анкетирования учителей-предметников показал, что только 4 из 10 постоянно используют дидактическую игру в учебном процессе. От учителей, которые никогда не применяли игровые технологии были получены следующие ответы:

* одни считают, что у них уже отработаны свои методы обучения и нет необходимости их менять;
* другие полагают, что организовать процесс обучения, используя игры, довольно сложно и более приемлемо организовывать педагогический процесс в форме урока и использовать устоявшиеся методы обучения.

Но остановимся на моём опыте организации игровой деятельности . Стаж работы в школе – 24 года. Последние 4 года применяю игровые технологии и, довольно успешно. Исследования проходили на уроках математики в 4-ом классе. Я на уроках она использую различные формы игр: индивидуальную, групповую, коллективную. Выбор формы зависит от целей и задач игр. Цель выбирается в зависимости от результата, которого необходимо добиться.

На мой взгляд, использовать игру предпочтительно на этапе проверки или закрепления учебного материала. Анализ результатов проведённых игр показывает, что происходит закрепление и улучшение знаний, развитие психологических качеств учеников, воспитание у учащихся речи, умение правильно и логично излагать свои мысли, развитие умения находить оптимальные решения и т. д.

Исходя из своего педагогического опыта, я делаю вывод, что дети любят игры на уроке, но не всегда выполняют правила. Чаще всего это бывает в групповой игре, где дети пытаются помочь друг другу. В этом случае я не прекращала игровой процесс, но делала более жесткими правила игры.

По её мнению, игру нельзя применять в следующих случаях:

* если игра не соответствует уровню развития учащихся, т. е. даже при четком объяснении правил вызывает определенную трудность при их выполнении. На мой взгляд это не способствует закреплению знаний, а

22

* рассеивает внимание на решение отвлеченных от темы задач.
* если дети не хотят играть;
* если игра новая – новые игры должны быть проверены;

Я отметила, что на протяжении всего процесса игры на уроке необходимо внимательно следить, чтобы не возникла конфликтная ситуация между детьми и не испортились взаимоотношения в классе. Если я это замечала, то вмешивалась в ход игры и отвлекала внимание детей на решение других проблем в самой игре.

Я считаю, что игра помогает учащимся развиться в личностном плане. Это и умение сотрудничать со сверстниками, умение выслушать и принять мнение других и т. д.

Для того, чтобы понять, как сделать использование игр более эффективным для обучения и воспитания учащихся, как использовать игры и на каких этапах предпочтительнее, я провела исследования среди учащихся 1 класса школы №1, предложив им ответить на вопросы анкеты **(см. приложение №2).**

Анализ ответов учащихся этого класса дал следующие результаты:

1. Игры на уроках нравятся всем учащимся без исключений.
2. Большинство учащихся хотели бы играть на каждом уроке, но если только эта игра им интересна.
3. Дети больше всего любят групповую форму игр. По-видимому это объясняется стремлением к общению со сверстниками, стремлением поделиться с ними своими мыслями, фантазиями, а также утвердить свой авторитет среди товарищей.
4. Учащимся может не нравиться игра, в случае, если при организации игры не учитываются интересы учащихся.
5. Желание учеников участвовать в игре очень часто зависит от их взаимоотношений с учителем, вследствие чего учителю необходимо четко

23

1. продумывать свои действия, прослеживать реакцию учеников на эти действия и делать выводы.
2. Большинству учеников нравится в игре побеждать. По-моему мнению, это стремление к победе обеспечивает обучение и развитие учащихся в игровой деятельности.

Таким образом, анализ опыта работы учителя и исследование игровой деятельности учащихся на уроках позволили нам обнаружить следующие негативные стороны в использовании игр в процессе обучения:

* во-первых, нередко объяснение правил и демонстрация игры занимает много времени. Часто это приводит к тому, что дети не успевают за оставшееся время изучить или закрепить материал;
* во-вторых, нередко нарушается механизм игры, т. е. нарушается строгий порядок выполнения игровых действий. Чаще всего это наблюдается в групповых и коллективных формах игр, что приводит к путаницам, а главное, к сомнительным результатам;
* в-третьих, после проведения игр бывает трудно восстановить дисциплину в классе.
* в-четвертых, при проведении парных, групповых и коллективных форм игры соревнование между детьми, бывает, перерастает в нездоровое соперничество, что не всегда успевают заметить учителя, а тем более предотвратить. Это приводит к испорченным взаимоотношениям между детьми вне игры.

Таким образом, анализ наблюдений за игровой деятельностью и её результатов позволил выявить, что использование игровых форм обучения не всегда является эффективным методом для укрепления или расширения знаний.

Для учителей и педагогов, которые применяют игры в учебном процессе, я разработала следующие рекомендации:

* Во-первых, при выборе ИФО нельзя спешить и действовать в

24

* одиночку. Также никогда не надо принимать чужие игры на веру, без надлежащей проверки. Необходимо самому убедиться в эффективности и привлекательности ИФО, поиграв с коллегами и хорошо играющими детьми.
* Во-вторых, разработанные игры не стоит сразу нести в класс. Часто бывает так, что игра останавливается внезапно на самом интересном месте и никакое восстановление не сможет вернуть прежний ход игры. Чтобы этого не произошло, необходимо поработать с коллегами ещё раз, посмотреть какие были трудности, особенно в коллективных играх, ещё раз проверить – кто из учащихся может быть главным помощником в игре.
* В-третьих, нигде никогда и никого нельзя заставлять играть. Все люди равны перед арбитром и всё должно быть построено на добровольном сотрудничеств.
* В-четвертых, нельзя себе позволять играть с детьми свысока или идти у них на поводу. При этом, как бы ни было смешно и весело в игре, необходимо соблюдать все внешние признаки строгости и безотказной требовательности.

На основе анализа литературы мы раскрыли такие аспекты темы, как история игр, их психологические основы, технология разработки и организации игровых форм обучения.

В практической части, на основе анализа результатов исследований процесса игровой деятельности учащихся и опыта работы учителя, мы сделали следующие выводы по задачам, поставленным в начале курсовой работы:

* назначением игровой технологии в процессе обучения является помощь учащимся в расширении их кругозора и закреплении учебного материала, а также развитие психологических и личностных качеств;
* в школах довольно часто используют игровые технологии обучения на уроках, но этот метод не всегда бывает эффективным, т. к. помимо положительных сторон в использовании игр существуют и негативные стороны, что не всегда принимается во внимание учителями при организации игровой деятельности.

25

Также необходимо отметить, что при четком продумывании, правильной разработке и правильной организации игровых форм, результаты при достижении поставленных целей налицо.

2.2. Особенности применения игровых технологий на уроке математики при объяснении нового материала

Игра ценна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Игровые технологии стимулируют общение между учениками и преподавателем, отдельными учениками, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между детьми начинают носить более непринуждённый и эмоциональный характер.

Практика показывает, что занимательный материал применяется на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Использование игровых технологий оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим целям урока.[[1]](#footnote-1)

В практике начальной школы имеется опыт использования игровых технологий на этапе повторения и закрепления изученного материала и крайне редко применяются игры для получения новых знаний.

При объяснении нового материала необходимо использовать такие игры, которые содержат существенные признаки изучаемой темы. Также в ней должны быть заложены практические действия детей с группами предметов или рисунков.

При изучении раздела “Нумерация чисел первого десятка” используются прежде всего такие игры, с помощью которых дети осознают

26

 приёмы образования каждого последующего и предыдущего числа. На этом этапе можно применить игру **“Составим поезд”:**

**цель:** ознакомить детей с приёмом образования чисел путём прибавления единицы к предыдущему числу и вычитания единицы из последующего числа.

**Содержание игры:** учитель вызывает к доске поочерёдно учеников. Каждый из них выполняет роль вагона, называет свой номер. Например, первый вызванный ученик говорит: “Я первый вагон”. Второй ученик, выполняя роль второго вагона, цепляется к первому вагону (кладёт руку на плечо ученика, стоящего впереди). Называет свой порядковый номер, остальные составляют пример: “Один да один, получится два”. Затем цепляется третий вагон, и все дети по сигналу составляют пример на сложение: “Два да один – это три”. Потом вагоны (ученики) отцепляются по одному. а класс составляет примеры вида: “Три без одного – это два. Два без одного – это один”

На основе использования игры “Составим поезд” учащимся предлагают считать число вагонов слева направо и справа налево и подводят их к выводу: считать числа можно в одном направлении, но при этом важно не пропустить ни одного предмета и не сосчитать его дважды.

Также при знакомстве детей с приёмом образования чисел можно использовать игру **“Живой уголок”.**

**цель:** ознакомление детей с приёмом образования чисел при одновременном закреплении пространственной ориентации, понятий “больше”, “меньше”.

**Средства обучения:** изучение животных.

**Содержание игры:** учитель говорит: “В нашем живом уголке живут кролики: серый и белый, кролики грызут морковь. Сколько кроликов грызут морковь? (два, ответ фиксируется показом цифры 2). Назовите, какие кролики грызут морковь? (серый и белый). К ним прибежал ещё один

27

кролик. Что изменилось? (кроликов стало больше) Сколько кроликов теперь едят морковь? (три, ответ фиксируется показом цифры 3) Перечисли их (один белый и ещё один белый, и ещё один серый, всего три). Каких кроликов больше, белых или серых? (белых) Почему их больше? (их два, а два это один и один). Почему 2>1? (два идёт при счёте после числа 1). Аналогично можно рассматривать образование последующих чисел.

При изучении нумерации в пределах десяти необходимо довести до понимания детей, что последнее названное при счёте число обозначает общее количество всей группы предметов. С этой целью следует проводить игры “Лучший счётчик”, “Хлопки”. С помощью этих игр дети устанавливают соответствие между числом и цифрой.

**“Лучший счётчик”**

**Содержание игры:** учитель на магнитном моделеграфе по секторам соответственно размещает от 1 до 10 рисунков. Открывая каждый сектор поочерёдно, учитель предлагает детям сосчитать число рисунков и показать нужную цифру. Сосчитавший первый называется лучшим счётчиком. Затем учитель показывает цифры вразбивку, а ученики – соответствующее число рисунков в секторах круга. В итоге игры учитель открывает 2 сектора, предлагает сравнить число рисунков в них и определить, где предметов меньше и на сколько.

**“Хлопки”**

**Содержание игры:** учитель на магнитном моделеграфе размещает по секторам от 1 до 10 рисунков. Открывая по очереди сектор за сектором, предлагает сосчитать число рисунков и по его сигналу похлопать столько же раз, сколько открыто рисунков, и показать нужную цифру. (учитель задаёт ритм хлопков).

Изучая числа первого десятка, важно сравнивать каждое предыдущее число с последующим и наоборот. Для этого предназначены игры “Лучший счётчик”, **“Число и цифру знаю я”.**

28

**Содержание игры:** учитель на магнитном моделеграфе поочередно открывает сектор за сектором, дети считают число цифр в каждом из них и показывают учителю соответствующую карточку с цифрой, а затем сравнивают число цифр в двух соседних секторах магнитного моделеграфа.

Работа над составом числа начинается в разделе “Нумерация чисел первого десятка”. Состав чисел от одного до пяти дети в этот период должны знать на память, состав чисел 6-10 можно рассматривать на наглядной основе, на следующем этапе дети знакомятся с составом чисел на основе сложения по памяти. На третьем этапе дети воспроизводят состав чисел на основе выявленной закономерности: числа, стоящие на одинаковых местах (слева и справа) в числовом ряду, составляет в сумме последнее число в этом ряду.

В этот период большую помощь учащимся в изучении состава чисел окажет игра “**Числа, бегущие навстречу друг другу”:**

 **Цель:** знакомство с составом числа 10.

**Содержание игры:** учитель предлагает детям записать в тетрадь числа от 1 до 10 по порядку и дугами показать два числа, которые бегут навстречу друг другу, образуя в сумме число 10. Затем просит записать примеры на сложение с этими числами. Например:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 + 10 = 10 10 + 0 = 10

1 + 9 = 10 9 + 1 =10

Учитель спрашивает: “Что интересного вы заметили при составлении примеров? Дети отвечают, что числа, стоящие на одинаковых местах справа и слева в числовом ряду, составляют в сумме число 10”.

При изучении нумерации чисел в пределах 20 можно выделить 4 этапа:

1. Образование чисел путём прибавления единицы к предыдущему числу и вычитание единицы из последующего числа. Игра “Составим поезд”.

29

2. Образование чисел из десятков и единиц. Здесь можно предложить игру “Математическая эстафета”.

3. Анализ состава чисел в пределах 20. Можно использовать игру “Узнай, сколько палочек в другой руке” **(описание игры в п.3).**

4. Письменная нумерация чисел в пределах 20. На этом этапе можно предложить игру “Стук-стук” **(описание игры в п.3).**

**“Математическая эстафета”**

 **Цель:** ознакомление с образованием чисел из десятка и единиц.

**Средства обучения:** 10 кругов и 10 треугольников из приложенных к учебнику математики для подготовительного класса.

**Содержание игры:** учитель делит класс на 3 команды по рядам и проводит игру-соревнование. Первый ученик из первой команды иллюстрирует число с помощью кругов и треугольников, второй из этой же команды называет цифрой обозначенное число, третий – его состав, четвёртый показывает число на карточках.

Аналогичные упражнения выполняют из второй и третьей команд. Победит та команда, которая не допустит ни одной ошибки или допустит меньшее их число.

При изучении нумерации чисел в пределах 100 задача состоит в том, чтобы научить считать и записывать числа.

Установлению связи между устной и письменной нумерацией поможет известная игра **“Молчанка”.**

**Содержание игры:** учитель иллюстрирует на абаке или карточках двузначные числа, а учащиеся обозначают их с помощью разрезных цифр и показывают их молча учителю или записывают в тетради.

Для глубокого осознания принципа поместного значения цифр используются иллюстративные (с помощью цифр) рассказы “Спор цифр” и “Как запутался Серёжа?”.

30

**“Как запутался Серёжа?”**

Серёжа научился писать числа в пределах сотни. Однажды вечером отец положил перед Серёжей на стол 4 палочки слева и один десяток связанных палочек справа и предложил мальчику написать, сколько палочек всего. Серёжа написал число 41. Правильно ли написал число Серёжа? Как он рассуждал?

**“Спор цифр”.**

Однажды цифры поспорили с нулём и стали его дразнить: Ты хотя тоже цифра, но ровнехонько ничего не значишь! Вот ученик возьмёт цифру 2 и поставит два кубика, а возьмёт тебя и ничего не поставит.

 - Правда, правда, ни-че-го – сказала пятёрка.

 - Ни-че-воч-ка, ни-че-воч-ка, - затараторили цифры.

- Глупые вы, ничего не понимаете, - сказал ноль, - Вот единица. Я встану рядом с тобой справа. Чем ты теперь стала? Отвечай!

Ноль встал справа рядом с единицей, и она стала … (десяткой).

- Вот я стану рядом с тобой справа, пятерка, что ты будешь обозначать? Отвечай! – Ноль встал справа рядом с пятёркой, и стала она … (пятью десятками, 50)

Ноль становится рядом справа с каждой цифрой и требовал ответить, чем она стала.

- Я увеличиваю каждую из вас, а вы меня ничевочкой называли. Неблагодарные! Подумайте хорошенько, и вы поймёте, что я для вас значу. Когда вас нет, я вас всегда заменяю. Можете ли вы написать ответ в таких примерах: 5–5=… , 7-7=…? А ну-ка, попробуйте! Никого из вас нельзя здесь поставить.

Задумались цифры и перестали дразнить ноль. Но цифрам всё же захотелось поспорить, и они затеяли спор между собой.

- Я больше всех значу, - заявила девятка, - я не какая-то единица.

Единица засмеялась, подскочила к девятке слева и закричала:

31

- Кто теперь больше, ты или я? Отвечай! (получилось 19)

- Я десяток, а ты только девять; десять ведь больше девяти. Что, молчишь?

Подбежала семёрка, прогнала единицу и сама стала слева. Получилось (79).

- Я семь десятков, 70, понимаешь?

Так все цифры становились рядом с девяткой и все оказывались больше неё. Удивилась девятка, смутилась…

Учитель спрашивает:

- Правильно ли спорят цифры? Какой вывод можно сделать?

- Девятка больше всех, когда цифры живут отдельно. Когда они становятся рядом друг с другом, дело меняется. Самое главное – это место цифр в числе. На первом месте справа пишутся единицы, на втором справа – десятки.

Цифры поняли и с тех пор перестали спорить, кто из них больше.

Примечание: на уроке инсценировку “Спор цифр” может прочитать учитель или ученик, а во внеклассной работе её можно и драматизировать: за автора читает учитель, один ученик становится нулём, девять детей изображают цифры. В этой игре дети усваивают зависимость значения цифры от занимаемого его места.

Приведённые примеры далеко не исчерпывают всего разнообразия игр. Учитель может придумывать свои игры, используя местный материал, учитывая индивидуально-психологические особенности своих детей.

При написании курсовой работы использовался материал, накопленный при работе в подготовительном классе “А” школы 121, на уроках математики в классе проводились различные дидактические игры. Например, на уроке по теме “Состав числа 5” проводилась игра **“Подарки Петрушки”:**

 **Цель:** ознакомить с составом числа 5.

32

**Средства обучения:** иллюстрации Петрушки, Незнайки и Веселого Карандаша; воздушные шары, вырезанные из цветного картона.

**Содержание игры:** учитель сообщает, что на урок в гости пришёл Петрушка с воздушными шарами и с ним пришли его друзья. Незнайка и Весёлый Карандаш (на доску крепятся иллюстрации с изображением сказочных героев). Петрушка решил подарить шары Незнайке и Весёлому Карандашу. Как он может подарить их?

Дети перечисляют возможные варианты состава числа пять и иллюстрируют у доски и после записывают в тетрадь. В конце игры наиболее активные дети поощряются.

При изучении темы состав числа 10 была проведена игра

 “**Украсим ёлку игрушками”:**

 **Цель:** знакомство с составом числа 10.

**Средства обучения:** рисунок ёлки; маленькие иллюстрации ёлочек для учащихся.

**Содержание игры:** учитель сообщает, что скоро Новый год. И все будут наряжать ёлку. И нам с вами тоже надо нарядить ёлку. Наша ёлка – математическая. На доску вывешивается плакат с ёлкой. На верхушке - звезда с числом 10. Но не все ветки украшены игрушками, надо повесить ещё недостающие шарики так, чтобы на каждом ярусе сумма чисел была равна 10. Дети выходят к доске и наряжают ёлку. Учитель должен поощрять слабых детей.

Данные игры помогли учащимся осмысленно усвоить состав числа. Дети чувствовали себя свободно, непринуждённо, с интересом участвовали в играх.

33

### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

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 и пр. Иными словами, школа чрезвычайно заинтересована в знании об особенностях психического развития каждого конкретного ребенка. И не случайно все в большей степени возрастает роль практических знаний в профессиональной подготовке педагогических кадров.

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. Особенно важно это в младших классах школы, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, в лоне которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и пр.).

В связи с этим возникает актуальность в разработках игровых технологий для современной школы. В последнее время опубликовано несколько пособий по игровым технологиям. Хочется отметить работу А.Б.Плешаковой «Игровые технологии в учебном процессе»,

34

А.В.Финогенова «Игровые технологии в школе» и О.А.Степановой «Профилактика школьных трудностей у детей» .

Изучение литературы, анализ и обобщение собранных по проблеме материалов дали автору возможность определить теоретические основы конструирования и использования дидактических игр разных типов, предназначенных для применения на уроке русского языка.

Анализ литературы и практики преподавания подвел автора к необходимости разработки комплекса игр, направленных на активизацию познавательной деятельности школьников при изучении нового материала.

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 школьников, и деятельность*,* благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

Исследование показало, что игровые технологии активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения нового материала, используя возможности методических приемов.

35

# СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М., Педагогика. 1991.
2. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М., Педагогика. 1991,
3. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии, 1966. № 6.
4. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах. М., 1996 стр.46Попова
5. Кушнерук Е.Н. Занимательность на уроках математики в начальных классах
6. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Сов. педагогика, 1944. № 8-9.
7. Лихачев Б. Т. Педагогика: курс лекций. М,, 1992.
8. Макаренко А. С. Лекции о воспитании детей. М., 1940.
9. Мухина В. С. Возрастная психология: учебник для студентов. М., 1997.
10. Мухина В. С. Шестилетний ребенок в школе. М., 1990.
11. Новосёлова С.Л. Игра дошкольника. – М., 1989
12. Обухова Л. Ф. Детская психология: теория, факты. М., 1995.
13. Педагогические технологии / Под ред. Кукушкина В.С. Ростов н/Д. 2002.

Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе: [Пед. вузы]/ А.Б.Плешакова // Современные проблемы философского знания. Пенза,2002. Т. Вып.3.

Селевко Г. К. Современные образовательные технологии:

 Учебное пособие. М., 1998

Степанова, Ольга Алексеевна Профилактика школьных трудностей у детей: Метод. пособие/ О.А. Степанова.- М. : Сфера, 2003.

36

1. Ушинский К. Д. Педагогическая поездка по Швейцарии. М., 1949.
2. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания. Т. 1 // Ушинский К.Д. Соч. Т. 8. М., 1950.
3. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.
4. Хейзинга Й. Статьи по истории культуры. М., 1997.

Шмаков С.А. Игры учащихся — феномен культуры. М., 1994.

Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999.

1. Эльконин Д.Б. Возрастная психология. М., 1991.
2. Эльконин Д.Б. Игра // Педагогическая энциклопедия / Гл. Ред. И.А. Каиров и Ф.Н. Петров. Т. 2. М., 1965.
3. Эльконин Д.Б. Детская психология. М., 1960.

37

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1.**

 Анкета для учителей.

1. Используете ли вы игры в педагогическом процессе?
2. Какие формы игры вы считаете наиболее успешными в учебном процессе?
3. В каких случаях вы используете игру?
4. На каких этапах урока предпочтительнее на ваш взгляд использовать игру или её элементы?
5. Какую цель вы чаще всего преследуете, используя игровые технологии?
6. Считаете ли вы целесообразным использовать игровые технологии на уроке?
7. Каких результатов чаще всего вы хотите добиться и удаётся ли вам это сделать?
8. Любят ли дети игру на уроках?
9. Выполняют ли дети все правила игры?
10. В каких случаях не нужно применять игровые технологии?
11. Какие психологические качества ребёнка развивает игровая технология?
12. Целесообразно ли использовать игровую технологию для развития качеств личности учащегося?

38

 **ПРИЛОЖЕНИЕ 2.**

 Анкета для учащихся.

1. Нравится ли тебе, когда учитель использует на уроке игру?
2. Как часто ты бы хотел, чтобы игра использовалась на уроке?
3. Какую форму игры ты любишь больше: индивидуальную, групповую или парную?
4. На каких уроках тебе нравится играть (перечисли)?
5. Бывают ли случаи, когда тебе не нравится игра и почему?
6. Зависит ли твое желание от учителя, использующего игры?
7. Что тебе больше всего нравится в игре?

39

**ПРИЛОЖЕНИЕ 3**

**Конспект урока математики в 1 классе**

**Тема:** “Числа от 21 до 100 (закрепление)”.

**Цель:** закрепить умение считать десятками, продолжить формирование понятия о поместном значении цифры, закрепить умение считать в пределах 100; развивать умение анализировать, грамотную математическую речь; поддерживать интерес детей к урокам математики.

**Оборудование:** карточки с числами (у каждого ученика), таблица чисел.

Содержание урока:

|  |  |
| --- | --- |
| **1. Оргмомент** |  |
| **2. Устный счёт** | - Начнём урок с устного счёта. Первая наша игра “Найди лишнее число”.- Ребята, в каждом ряду из 5 последовательно записанных чисел - одно лишнее. Найдите это число и объясните, почему вы так решили.5, 10, 15, 16, 20 (16 - лишнее)8, 11, 13, 15, 17 (8)10, 17, 16, 15, 14 (10)12, 15, 18, 21, 43 (43)- Для следующего задания нам понадобятся ваши карточки с числами. Приготовьте их и поднимайте при ответе на вопрос.- увеличить10 на 3, уменьши 10 на 3;- найти сумму чисел 3 и 8;- найти разность чисел 8 и 3;- на сколько 8 меньше, чем 14;- на сколько 14 больше, чем 10.- Сравни числа: 41 и 14, 26 и 62, 43 и 43. |
| **3. Игра**  | - Сейчас мы поиграем в интересную игру “Хлопки”. Мне понадобятся два помощника – один будет хлопать за десятки, а второй – за единицы в названном мною числе. Итак, будьте внимательны, а вы в классе тоже считайте внимательно.- А сейчас посчитаем в прямом и обратном порядке десятками от 10 до 100 по цепочке. - Молодцы, никто не сбился. |
| **4. Постановка цели урока** | - Сегодня мы продолжим изучать тему “Числа от 21 до 100”. 40 Посмотрите на наборное полотно.- Сколько выставлено квадратов?(23) Сколько десятков и единиц в этом числе?- Сколько выставлено кругов?(32) Сколько десятков и единиц в этом числе?- Давайте, сравним эту пару чисел 32 и 23. Чем они похожи? (одинаковые цифры) Что пишут на первом месте справа? на втором месте? Какой знак между ними поставили?- Ребята, сейчас я буду называть разрядный состав чисел, а вы в свои тетради запишите числа, соответствующие этим разрядам: 2 дес. 8 ед., 9 дес. 9 ед., 5 ед. 3 дес., 9 ед., 1 дес., 5 ед., 1 дес. 8 ед.- Итак, проверяем, какие числа вы записали: 28, 92, 99, 35, 19, 5, 18.- Посмотрите внимательно на числа и скажите, какое из них лишнее? (5) Почему?- Какие числа называются двузначными? однозначными? Подчеркните двумя чёрточками цифры, которые показывают число десятков в числах. Сколько десятков в каждом числе? - Подчеркните одной чертой цифры, которые обозначают число единиц. |
| **5.Разбор задачи** | - Чтение задачи с доски.Ребята заготовили для птиц 6кг рябины и 4кг семян арбуза. За зиму они скормили птицам 7 кг корма. Сколько килограммов корма осталось?- О чём говорится в задаче? Какие слова мы возьмём для краткой записи условия?- Что нужно найти? Можем ли мы найти сразу ответ? Что надо узнать сначала?- Как нам узнать, сколько заготовили семян?- Что надо для этого знать?- Во сколько действий будет задача?- Что мы найдём первым действием? вторым?- Записываем решение и ответ. |
| **6. Игра** | - А сейчас вы проверите друг друга, насколько хорошо вы умеете считать до 100 и поиграем в игру “Кто быстрей сосчитает?”- Посмотрите на доску. Там висит таблица, где записаны числа в неправильном порядке. Ваша задача – назвать все числа по порядку, так, как они следуют по41порядку счёта от 61 до 90 и показать их на таблице. |
|  |  | 90 | 75 | 71 | 63 | 66 |  |
|  |  | 67 | 82 | 86 | 68 | 78 |  |
|  |  | 87 | 61 | 73 | 89 | 81 |  |
|  |  | 74 | 88 | 65 | 77 | 84 |  |
|  |  | 80 | 69 | 78 | 62 | 70 |  |
|  |  | 64 | 83 | 72 | 79 | 85 |  |
|  | Через таблицу могут проходить и два игрока: Один называет числа от 61 до 74, другой – от 75 до 90.- А сейчас нужно назвать числа в обратном порядке от 90 до 61 и тоже показать их на таблице.Работа проходит в таком же порядке. Можно разделить отвечающих на 3 группы: 90-80, 79-69, 68-61). |
| **7. Подведение итогов урока** | - Молодцы, все справились с таким трудным заданием.- Итак, скажите, чем мы занимались сегодня на уроке? В какие игры мы играли? Что помогло повторить нам игры? - Урок окончен. |

42

**Тема**: Сложение и вычитание двузначных чисел в пределах 100.

**Цели:** 1. Закрепить навыки сложения и вычитания двузначных чисел без перехода через десяток в пределах 100. 2. Развивать умение решать задачи изученных видов, навыки логического мышления. 3. Пробуждать интерес к предмету через дидактическую игру, логические задания.

**Оборудование**: рисунки с изображением Иван – Царевича, Змея Горыныча, Кощея; карточки с числами и буквами, орнамент из цифр для каллиграфической минутки, листки с примерами для групповой работы.

**План:**

1. **Оргмомент.**
2. **Объявление темы урока.**
3. **Каллиграфическая минутка.**



Какая цифра спряталась в орнаменте?

Пропишем её¸. 2 2 2 2.

1. **Устный счёт.**

В некотором царстве, в Тридевятом государстве жили-были Иван-Царевич и Василиса Прекрасная. Однажды Василиса исчезла. Иван-Царевич потужил, погоревал и отправился на поиски. Но куда идти, где искать? Кто похитил Василису? Мы узнаем выполнив первое задание.

1) Найдите “лишнее” число; расположите числа в порядке убывания. Теперь перевернём карточки. Что получилось? 35, 73, 33, 40, 13, 23.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 73 |  | 35 |  | 33 |  | 23 |  | 13 |
| К |  | О |  | Щ |  | Е |  | Й |

Иван-Царевич отправился в путь. Но его уже поджидает Змей Горыныч, посланный Кощеем. Кто сразится со Змеем? Нужно победить все три головы Змея.

2) Индивидуальное задание у доски(3 человека).

 38+2 65+5 28+2

 46-4 87-3 39-6

46+40 87+10 39+30

82+8 56+6 76+4

100-20 50+30 90-40

75-5 91-90 83-3

59-30 36-2 49-3

43

59-3 36-20 49-30

Поведет Ивана-Царевича волшебный клубочек, но до него нужно добраться по лабиринту чисел (по возрастанию).

3) “Лабиринт”.



4) Волшебный клубочек привёл Ивана-Царевича на распутье. На придорожном камне надпись: “Верная дорога та, где ответ не самый большой и не самый маленький”. По какой дороге идти Ивану?



1. а) А на дороге числа записаны рядами. Найдите закономерность, продолжите ряды чисел:

20, 17, 14, …, …, …, …

2, 4, 7, 11, …, …, …, …

б) Проверка индивидуального задания.

Ребята победили Змея Горыныча. Он охранял сундук, в котором находился меч для Ивана-Царевича. Но сундук крепко заперт тремя замками. А замки не простые - на каждом пример. Что скажете?

44

Замки откроются, если мы исправим ошибки, сделаем их невидимками. Стирать ничего нельзя, можно дописывать числа и знаки действия.

46=50 28+1=30 64>70

 4+46=50 1+28+1=30 64>70-7 и др. числа до 70

 46=50-4 28+1=30-1 любое число >6+64>70

 Итак, меч в руках Ивана, путь в царство Кощея свободен!

1. **Решение примеров на сложение и вычитание. Работа в парах.**

Замок Кощея находится на огромной высокой скале. Поможем Ивану-Царевичу преодолеть скалу, решив примеры.

Работаем в парах, помогаем друг другу. Результаты пишем поочерёдно карандашами разного цвета.

1. **Решение задачи.**

Ну вот и добрались до Кощея. Он встретил Ивана-Царевича такими словами: “Раз ты смог до меня добраться, выполни мои задания, и Василиса – твоя! Если не выполнишь голова с плеч! Вот первое задание.

В моём саду растёт волшебная яблоня с золотыми и серебряными яблоками. Золотых яблок было 12, серебряных 8. 9 яблок я сорвал. Сколько осталось яблок?”

 а) Запись краткого условия, разбор задачи, составление графической схемы.

Было – 12 яблок и 8 яблок.

Сорвал – 9 яблок.

Осталось – ?.



45

б) Самостоятельное решение задачи

в) Проверка, вписывание чисел в схему.

**7. Самостоятельная работа.**

1) Решение примеров.

60 – 5 30 – 8 33 + 7 58 + 2 – 4

40 – 7 52 – 30 80 – 5 78 + 20 – 6

2) Фронтальная проверка.

 55 22 40 56

 33 22 75 92

В каком примере ответ – круглое число?

В каких ответах одинаковое количество десятков и единиц?

Какие ответы не назвали?

1. “Ну, Иван, забирай Василису, - сказал Кощей. – Только сначала догадайся, где она. У меня четыре башни. Первая башня пустая. Василиса не в самой высокой башне. Где она?”



 **9. Итоги урока.**

1. [↑](#footnote-ref-1)