Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №9»

г. Воскресенска Московской области.

**Выступление на ШМО**

**начальных классов по теме:**

**«Игровые технологии**

**в**

**начальной школе».**

Фатеева И.Н.

 учитель начальных классов

Январь

2013г.

 «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». (В.А.Сухомлинский)

 Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, 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 учебных предметов. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действа активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой позитивной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и заинтересованность в учебный процесс.

 Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна. При условии адекватного отношения взрослых к детской игре и разумного использования ее мощного психолого-педагогического потенциала, игра способна стать тем оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает:

* Успешность адаптации ребенка в новой ситуации развития;
* Развитие младшего школьника как субъекта собственной деятельности и поведения, его эффективную социализацию;
* Сохранение и укрепление его нравственного, психического и физического здоровья.

 **В жизни детей игра выполняет такие важнейшие функции, как:**

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

 В своей педагогической работе я, используя личностно-ориентированный подход в обучении детей младшего школьного возраста, я ставлю **цель: обеспечить развитие и саморазвитие личности обучаемого, исходя из его индивидуальных способностей.**Для достижения намеченного использую разнообразные формы и методы организации учебной деятельности, которые позволяют раскрывать субъектный опыт ребенка, в частности, игровые технологии. На мой взгляд, они в большей степени отвечают возрастным требованиям младших школьников, позволяют организовать процесс обучения на принципах сотрудничества и реализовать дифференцированный подход к обучению.

 Среди разнообразных направлений новых педагогических технологий, на мой взгляд, наиболее адекватными поставленным целям и наиболее универсальными являются **обучение в сотрудничестве, метод проектов, игровые технологии, здоровьесберегающие и дифференцированный подход к обучению.**

Эти направления относятся к так называемому гуманистическому подходу в психологии и в образовании, главной отличительной чертой которого является особое внимание к индивидуальности человека, его личности, четкая ориентация на сознательное развитие самостоятельного критического мышления.

 Важно, чтобы всем ученикам было интересно заниматься на каждом уроке. В этом плане особое место принадлежит такому эффективному педагогическому средству, как занимательность.

 Занимательность– это прием учителя, который, воздействуя на чувства ученика, способствует созданию положительного настроя к учению и готовности к активной мыслительной деятельности у всех учащихся независимо от их зданий, способностей и интересов.Активность учащихся сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий, т.е. применяемой педагогической технологии. Для реализации активного участия в уроке каждого ученика, применяю в своей практике технологию игровых форм обучения. В игровой технологии дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, а учебный материал используется в качестве её средства. Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достичь поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса. Игра улучшает отношения между ее участниками и педагогами, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют раскрыть тем и другим свои личностные качества, лучшие стороны своего характера; она повышает самооценку участников игры, так как и у них появляется возможность от слов перейти к делу проверить свои способности.

 С помощью игры можно снять психологическое утомление; ее можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, принятия навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.

 Игра способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, даёт возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки. В практике моей работы игра как технология проведения урока заняла прочное место и у меня выработались определенные принципы ее проведения:

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.

2. При выборе правил игры, необходимо учитывать особенности детей.

3. Обязательное условие – игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации.

4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя.

5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

Приведем примеры использования игровых технологий на разных этапах учебного процесса.

 При обобщении и повторении блока изученных тем возможно применять игру-соревнование «Самый умный» или «Брейн - ринг». Для проведения подобных игр, заранее подбираю вопросы, требующие краткого ответа.

**Например:**

* Сумма уменьшаемого, вычитаемого и разности равна 12. Чему равно уменьшаемое?
* Год назад Ире было 5 лет. Сколько лет ей будет через 3 года?
* Два отца и два сына съели три апельсина. Поскольку съел каждый из них?

 В любой урок можно внести элементы игры. Закрепление изученного материала можно также проводить с элементами игры.

**Например,** можно провести аукцион знаний. На обсуждение выставляются по очереди лоты (карточки с обозначениями различных математических величин – скорость, время, расстояние; формулы нахождения периметра квадрата, прямоугольника, треугольника, площади прямоугольника, квадрата). Задача учащихся – как можно больше сообщить о данном лоте (информация, выдаваемая учащимися, должна быть дозирована и являться логически законченным высказыванием).

 Игровые формы, как методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, доказывая, что образование – не всегда нудное занятие. А при комплексном использовании различных технологий, ориентированных как на развитие творческого потенциала, так и на сохранение здоровья учащихся, можно добиться хороших результатов в достижении поставленной цели.

 В процессе игровой деятельности у школьников появляется интерес к предмету, происходит развитие познавательных процессов, что обеспечивает постепенный переход от пассивно-воспринимающей позиции к позиции сотрудничества ученика и учителя, что способствует формированию навыков самообучения и самоорганизации учащихся. В результате формируются умения и навыки, закрепляются знания, приобретаемые на уроках.

 Хочу поделиться своим опытом по организации работы на уроках математики, направленной на формирование навыков устного счёта, повышение познавательного интереса к уроку математики при помощи упражнений, включающего в себя различные по содержанию и сложности задания по формированию навыка устного счёта на разных этапах урока математики.

 Учитывая особенности класса и содержание программного курса математики провожу целенаправленную работу по проведению устного счёта на уроках математики. Подобранные упражнения для устного счёта состоят из различных по содержанию и сложности заданий, направленных не только на формирование вычислительных навыков, но и на активное развитие мыслительных операций.

 **Поэтому в устный счёт входят упражнения, обеспечивающие:**

1) формирование вычислительных навыков и усвоение определённых вычислительных приёмов;

2) развитие математической речи (умения читать выражения, объяснять и аргументировать ход решения и др.);

3) формирование умения решать задачи;

4) расширение представления о геометрических фигурах;

5) знакомство с логическими задачами.

 Упражнения для устного счёта предъявлены учащимся в форме различных игр, шифровок, математических диктантов, карточек с примерами, таблиц для заполнения на разных этапах урока математики. Кроме этого, упражнения для устного счёта предлагаю учащимся так, чтобы они способствовали развитию различных анализаторов, т. е. воспринимались детьми либо зрительно, либо на слух, либо зрительно и на слух.

 Вместе с тем, игра учит. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. 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 элемент более обширной технологии;
* в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технология внеклассной работы.

Проведение уроков в начальной школе диктует целесообразность использования игровых технологий, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний, если:

* Игры отбираются и конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами уроков;
* Используются в сочетании с другими формами, методами и приемами, эффективными при изучении нового материала;
* Четко организуются; соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся;

 Игровые приемы обычно воспринимаются детьми с радостью в силу того, что отвечают возрастному стремлению к игре; в основу их педагог обычно вкладывает привлекательные задачи и действия, характерные для самостоятельных детских игр. Использование столь свойственных им элементов тайны, интриги и разгадки, поиска и находки, ожидания и неожиданности, игрового передвижения, соревнования стимулирует умственную активность и волевую деятельность детей, способствует обеспечению осознанного восприятия учебно-познавательного материала, приучает к посильному напряжению мысли и постоянству действий в одном направлении, развивает самостоятельность.

 Игровой прием должен не отвлекать детей от учебного содержания, а наоборот, привлекать к нему еще больше внимания. При выборе игрового приема следует стремиться к естественности его применения, которая диктуется, с одной стороны, логикой детской игры, а с другой - задачами, решаемыми педагогами.
Наконец, игровым результатом выступает успешное выполнение дидактического задания. Вот почему разные, на первый взгляд, игры, которым может быть посвящен урок или серия уроков в значительной степени повышает интерес детей к той или иной предметной области, в целом активизируют их умственную, речевую, творческую деятельность и влияют на эффективность формирования широких познавательных мотивов.

 Хорошая игра похожа на хорошую работу. В каждой игре есть рабочее усилие и усилие мысли. Игра помогает снять утомление и напряжение, поддерживает внимание. Увлечённые игрой, ученики легче усваивают программный материал, проявляют активность, находчивость, сообразительность, инициативу и смекалку.

 Дидактических игр очень много, но при подборе материала к уроку необходимо помнить, что все игры и упражнения должны быть связаны с темой конкретного урока и направлены на достижение конкретной цели.

 Надо сказать, что роль учителя остается значительной на всем протяжении игры. Эффективность игры во многом зависит от эмоционального отношения к ней учителя , от его заинтересованности в результатах. Кроме того, поскольку не все школьники одновременно усваивают игровые правила, учитель продолжает помогать им в процессе игры. Эта помощь должна быть по возможности скрытой от других учеников, чтобы у всех – и у слабых, и у сильных – создавалось впечатление равноценности их участия.

 Игровые технологии – эффективное средство воспитания познавательных процессов и активизации деятельности учащихся. Это тренировка памяти, помогающая учащимся вырабатывать речевые умения и навыки. Игры стимулируют умственную деятельность детей, а так же развивают внимание и познавательный интерес к предмету. Игры способствуют преодолению пассивности на уроках и усилению работоспособности учащихся.

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