«Игровые технологии в учебном процессе»

Учитель начальных классов Орлёнок Ольга Викторовна.  
  
Когда маленький человечек лет 6-7 приходит в школу, то начинается его целенаправленное обучение, учёба становится для него ведущей деятельностью.   
Для ребёнка игра- это ЖИЗНЬ. И когда он приходит в школу он продолжает играть. А мы, учителя, для создания комфортности пребывания ученика в школе, повышения мотивации к учёбе должны разговаривать с детьми на их языке .Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.   
Понятие «игровые педагогические технологии» включает довольно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций. Используя тот или иной тип игры, мы можем всю учебную деятельность подчинить правилам игры: ввести элемент соревнования, поставить дидактическую цель урока в форме игровой задачи, использовать учебный материал в качестве средства игры.   
Педагогические игры можно классифицировать по нескольким принципам:  
— по виду деятельности (двигательные, умственные, трудовые, социальные, психологические);  
— по характеру педагогического процесса (обучающие, тренировочные, контролирующие, развивающие, обучающие);  
— по характеру игровой методики (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации);  
— по структуре (игры-упражнения, игры-состязания).   
  
Педагогические игры выполняют важнейшие функции в обучении.  
РАЗВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ФУНКЦИЯ  
Основная задача игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес к чему-либо, а для учителя сделать урок интересным и продуктивным.  
Инструментом включения в игру могут служить наглядные пособия, кукольные игрушки, музыкальное оформление урока, интерактивная доска.  
КОММУНИКАТИВНАЯ ФУНКЦИЯ  
Создавая в игре коллектив, мы учим детей общению, взаимодействию, взаимоотношению. Для достижения этих целей используются групповые задания, работа в парах.  
На уроках литературного чтения в 1 классе провожу игру « След в след»( дети следопыты) .Я читаю текст. Дети ведут пальчиком вслед по тексту за моим голосом. Начинаю с небольшой скорости, чтобы вначале каждый ребёнок был успешен. Говорю: « Стоп!» - и, проходя мимо между рядами предлагаю некоторым детям прочитать слово, которое прозвучало последним. Если дети справились с заданием - счёт открыт: один нуль в пользу «следопытов». Если детям очень легко следить за моим темпом-ускоряю .Игра идёт до 5 победных очков.(стараюсь меньше выигрывать). Такое совместное чтение снимает страх перед быстрым чтением.

Игру «Эхо в горах» также провожу в 1 классе. Читаю текст. Дети очень храбро читают вместе со мной, но чуть поотстав - эхом. И им уже не так страшно пробираться в дебрях сложного текста, потому что они не одни ,а вместе со мной. Когда проводится игра, глаз ребёнка привыкает не бояться длинных слов и предложений, а голос их преодолевать.

На уроках математики часто в устном счёте использую тренажёры с использованием интерактивной доски : « Засели дома»- повторение состава числа, «Математическая рыбалка»- счёт в пределах 20, «Спасаем Белоснежку» - счёт в пределах 100.Дети попадают в сказку. Она возбуждает нервную энергию, активизирует нервные процессы, вызывает положительный эмоциональный тонус. В процессе таких игр удаётся сконцентрировать внимание самых инертных учеников .Вначале они проявляют интерес только к игре. А затем и к тому учебному материалу, без которого игра невозможна.

Так же провожу игровые моменты на уроках обучения грамоте. Игра « Рыболов». Заранее готовлю карточки с изображением щуки, карася, окуня, сома и т. д . Карточки перемешиваю и кладу их на фон «озера» обратной стороной вверх. Под слова из песни: «Любитель рыболов» вызванный ученик берёт карточку. Вот слова песни:

А озеро глубокое

Удачный будет лов

Сейчас поймает……..

Любитель рыболов.

( Ученик показывает классу карточки с изображением карася ,окуня ,щуки и т. д.) Когда ученик «поймает рыбу», то слово обозначает на доске чертой, затем делит черту на слоги и ставит знак ударения.

Дети переживают. Выражают свои чувства возгласами. На уроке нарушается тишина, но цель достигнута. Дети вспомнили названия рыб, классифицировали изображённые предметы ,занимались слого-звуковым анализом и изображали слова графически.

В своей практике я использую игру, которую дети сами назвали « Волшебная гора». В начале года во 2 классе я приношу большой лист бумаги с изображение горы с множеством вершин разной величины .Отметки по бокам соответствовали разному количеству слов. И на самом верху, за облаками, пик - 70слов. Дети решили покорить его. Тут же проверили, сколько слов в минуту читает каждый ребенок, и записали его имя около соответствующей отметки. Были и такие, кто «валялся» на солнечной лужайке, а кто был близок к «заоб­лачным высотам».

Но я объяснила детям, что не это главное. Главное, чтобы они преодолели больше вершин. Каждый сравнивает себя не с другими, а с самим собой, важно подняться выше себя вчерашнего. Будучи увлечены игрой, дети проявляли активность, книга стала их постоянным спутником. Периодически они просили проверить их, им было также разрешено самим вписывать свое имя на отметке, обозначающей следующую высоту. В конце каждой четверти проверяли всех, радовались продвижению вперед своих товарищей. А в конце года поздравляли тех, кто преодолел больше горных вершин (даже если он и был не выше других). Дети ощутили радость победы. Подъем на непокорную вершину мы продолжили и в 3 классе. Так, преодолевая высоты, дети стали лучше читать, полюбили книгу.

В качестве игры и занимательного дидактического материала на уроках русского языка в начальных классах я использую загадки и кроссворды. Разгадывание загадок-это особая игра. Это игра ,которая позволяет через замысловатые иносказательные описания, поданные часто в форме вопросов, познавать мир полный ярких и таинственных предметов, явлений и понятий.

Главная особенность и развивающая ценность в том, что она представляет собой логическую задачу, поданную в явной или скрытой форме. Предмет, о котором идёт речь в загадке скрыт, зашифрован. От способа зашифровки зависит тип логической задачи, её сложность, а следовательно, и характер умственной операции, которую предстоит совершить отгадывающему. Детям очень нравиться отгадывать загадки. У них вызывает интерес и процесс, и результат этого своеобразного состязания. Отгадывание загадок оттачивает и дисциплинирует ум, приучает к чёткой логике , рассуждению и доказательству. Загадки на уроке- это своего рода интеллектуальный отдых для детей. Отсюда то удовольствие, которое ребёнок получает и от самого поиска, и от ожидаемого его сюрприза; в процессе игры он как бы тренируется.

Игровые технологии выполняют ФУНКЦИЮ СОЦИАЛИЗАЦИИ.

Играя, ребёнок усваивает нормы человеческого общежития.  
Так же учащимся на уроках можно предложить поиграть во взрослую жизнь, например «Стань учителем»: оцени своего товарища, корректно сделай замечание.

ФУНКЦИЯ САМОРЕАЛИЗАЦИИ  
Очень интересные игры можно проводить на уроках литературного чтения (изучая сказки, былины).  
Каждый ребёнок должен быть самодостаточным, уметь высказывать своё мнение, даже если оно не совпадает с мнением учителя, автора произведения.Здесь игровые технологии переплетаются с проектной деятельностью. Я предлагаю детям написать письмо герою произведения. Дети играют в критиков, становятся советчиками, пытаются решить конкретные жизненные затруднения героя, тем самым проверяют свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражаются и самоутверждаются.  
ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ игр предоставляет возможности педагогу диагностировать различные проявления ученика: интеллектуальные, эмоциональные. Ведь ребёнок ведёт себя в игре на максимум проявлений.

Таким образом:  
 • Игровая технология соответствует психофизическому развитию учащихся начальной школы.  
 • Решает психологические проблемы во взаимоотношениях: ученик-ученик, ученик-группа, группа-группа, ученик-учитель, учитель-группа.  
 • Формирует коммуникативные компетенции школьников.  
 • Формирует социально культурные компетенции.  
 • Формирует метапредметные связи.  
Проблемы и пути их решения:  
 • Использование исключительно игровых технологий не даёт желаемых результатов, отсюда необходимость комплексного применения современных педагогических технологий.  
 • Игровые технологии требуют особого образовательного пространства.  
 • Игра – живое явление, более широкое, чем вкладываемое в неё дидактическое наполнение, и дети могут увлечься игрой, и потеряется образовательное содержание.

Применение игровых технологий требует очень тщательной подготовки к уроку, чтобы учителю не заиграться самому.