МОУ «НОВО-СНОПКОВСКАЯ ООШ»

Выступление на педсовете

**«Игровые технологии»**

Учитель начальных классов:

Прошина В.В.

2009 – 2010 учебный год

 *Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.*

*В.А. Сухомлинский*

 Сущность игровой технологии.

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

 В игровой технологии выделяют следующие компоненты:

* Мотивационный
* Ориентационно-целевой
* Содержательно-операционный
* Ценностно-волевой
* Оценочный.

 Мотивационный компонент связан с отношением ученика к содержанию и процессу деятельности, включает его мотивы, интересы и потребности в игре.

 Ориентационно-целевой компонент связан с тем, что ученик воспринимает цели учебно-познавательной деятельности, нравственные установки, ценности, которые, став лично значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся.

 Содержательно-операционный компонент предполагает, что ученики владеют учебным материалом и способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности. Пример: в играх-путешествиях алгоритм действий для капитана, штурмана.

 Ценностно-волевой компонент обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, эмоциональные переживания.

 Оценочный компонент игры обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, а также самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности.

 Начало любой игры – это прежде всего эмоциональная установка на игру, на восприятие игровых задач, когда активизируется мыслительная деятельность и воображение ребенка. Установка на игру обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов.

 Установочный элемент игры позволяет ввести ребят в игровую ситуацию. Нередко учителю стоит произнести «Представьте, что…», как они начинают входить в игру. Игровая ситуация может разыгрываться в вымышленном пространстве, очерченном географической картой, историческим временем, поставленной проблемой.

 Следующим структурным элементом игры являются игровые задачи, которые соединяются с учебными задачами, выступающими в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение школьников. Игровая задача заинтересовывает школьников (реши кроссворд, найди ошибку….), но если игровой задачи нет, то игра превращается в обычное задание или упражнение.

 Для соединения дидактических и игровых задач необходимы правила игры. Они должны соответствовать «профессиональной деятельности» участника игры и быть направлены на выполнение действий в определенной последовательности.

 Игровые правила реализуются в игровых действиях. Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра.

 Во время игры у ребенка возникает определенное игровое состояние – важный элемент игры. Игровое состояние поддерживается проблемностью ситуации, элементами соревновательности и занимательности, присутствием юмора и элементов дискуссии.

 Обязательным структурным элементом игры является её результат. Различают результат для учителя и для учеников. Важна коллективная оценка игры, которая стимулирует учащихся.

 Значение игровой технологии состоит в том, что она создает особый тип взаимоотношений между учителем и учеником – партнерские.

Разновидности игр. Основные цели и задачи игр на уроках.

 Среди многообразия игр, которые используются с детьми в школе, различают: учебно-ролевые и дидактические.

 Отличительной особенностью ролевых игр является то, что ученики вместе с учителем становятся исполнителями определенных ролей. Ролевые игры развивают фантазию, воображение и речь, имеют большое значение в нравственном воспитании.

 Дидактические игры специально создаются педагогами в учебно-воспитательных целях, являются познавательными и развивающими.

 Во время игры решаются определенные задачи:

* Победить в конкурсе, осуществить поиск, выступить в какой-либо роли. Перед учениками не ставится прямая цель – овладеть определенными знаниями, умениями.
* Добровольный характер игры диктует добровольное подчинение всех участников игровым правилам.
* Игра должна заинтриговать, удивить.
* Игра должна обеспечивать более высокую, по сравнению с обычными формами урока, обучающую, развивающую и воспитательную результативность.