**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Кингисеппская средняя общеобразовательная школа №2»**

**«Игровые технологии как средство организации учебного процесса в начальных классах на уроках математики»**

Заместитель директора по УВР, учитель начальных классов

Сидоренко Наталья Александровна.

Кингисепп

2015

Основной задачей обучения математике в начальной школе является обеспечение высокого развивающего эффекта учебной деятельности младших школьников.

Овладение приемами счета, выполнение арифметических действий, решение задач – это обязательный результата, но главным является развитие детей в процессе обучения математике, активизация познавательных процессов, включающих умение наблюдать, сравнивать, обобщать, находить закономерности, строить простейшие предположения, проверять их, делать выводы.

Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. Реализации этих целей способствуют инновационные технологии обучения и в частности – игровая.

Использование игровых технологий в учебно-воспитательном процессе – явление не новое, между тем они так и остаются инновационными в системе современного образования, т.к. способны создать благоприятные условия для формирования познавательной активности у детей, положительного отношения к учебной деятельности.

Актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного мира информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на детей огромный объем информации.

Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации урока в форме разнообразных педагогических игр, которые обладают четко поставленной целью обучения, соответствующим ей результатом и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

К.Д.Ушинский писал: «Сделать учебную работу насколько возможно интересной для ребенка и не превратить эту работу в забаву – это одна из труднейших и важнейших задач дидактики».

В начальной школе наиболее часто используются ролевые игры, которые напоминают театральную постановку, где каждый участник играет определенную роль.

Ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

1.**имитационные,** направленные на имитацию определенного профессионального действия;

2.**ситуационные,** связанные с решением какой-либо узкой конкретной проблемы -игровой ситуации;

3. **условные**  посвящены разбору производственных конфликтов и имеют целью совершенствование профессионального мастерства специалистов, поэтому в школе не используются.

Отличительными свойствами ролевой игры являются:

1. Моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;

Игра дает возможность участнику побывать в роли экскурсовода, архитектора, продавца, учителя, строителя, туриста, спортсмена, исследователя и т.д.

1. Поэтапное развитие игры, в результате чего выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
2. Наличие проблемной ситуации;
3. Обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
4. Использование описания объекта, игрового имитационного моделирования;
5. Контроль игрового времени;
6. Элементы состязательности;
7. Правила, система оценок хода и результатов игры.

Методика подготовки ролевых игр включает в себя следующие этапы:

1. Составление плана игры.

2. Написание сценария, включая руководство для ведущего, правила и рекомендации для игры, инструкции для игроков.

3. Подбор информации; средств обучения, изготовление наглядных пособий, консультации.

4. Разработка способов оценки результатов игры.

Методика проведения ролевых игр состоит из:

-подготовительного этапа;

-игрового;

-заключительного ;

-и этапа анализа результатов игры.

На 1-ом этапе рассматриваются организационные вопросы: распределение ролей, выбор жюри или экспертной группы; формирование игровых групп; ознакомление с обязанностями.

Игровой этап характеризуется включением в проблему и осознанием проблемной ситуации в группах и между группами. Внутри групповой аспект: индивидуальное понимание проблемы, дискуссия в группе, выявление позиций, принятие решения. Межгрупповой: заслушивание сообщений групп, оценка решения. Девизом этого этапа могут быть слова Генри Форда:

«Собраться вместе- это начало,

Держаться вместе – это прогресс,

Работать вместе – это успех!»

На заключительном этапе вырабатывается решение по проблеме, заслушивается сообщение экспертной группы, выбирается наиболее удачное решение.

При анализе результатов ролевой игры определяется степень активности участников, уровень знаний и умений, вырабатываются рекомендации по совершенствованию игры.

«Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая 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 дидактических задач в разряд игровых.
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом»[[1]](#footnote-2).

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 , аукцион, бенефис, «живая газета», устный журнал; ученый совет, детективное агентство, урок-прогулка, поход, заочная экскурсия, экскурсия в прошлое, урок-сказка, урок-сюрприз, урок-подарок какого-нибудь сказочного героя, спектакль, утренник, клуб знатоков, турнир, эстафета, математический лабиринт, « Брейн-ринг», «Своя игра», «Звездный час», «Поле чудес», «Умники и умницы», «Что? Где? Когда?»;  
3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;

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 математике (математический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Однако игра не должна быть самоцелью, а должна служить средством развития интереса к предмету. Чтобы она выполняла эту цель, при её организации необходимо придерживаться следующих положений:

1. Правила игры должны быть простыми и точно сформированными. Материал игры посилен для всех детей.

2. Дидактический материал прост и по изготовлению и по использованию.

3. Игра интересна только в том случае, если в ней принимают активное участие все дети. Длительное ожидание своей очереди снижает интерес к игре.

4. Подведение результатов игры должно быть четкам и справедливым , так как хорошая игра похожа на хорошую работу.

Важно продумать поэтапное распределение дидактической игры на уроке. В начале урока цель игры - организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решать задачи усвоения, обобщения или повторении учебного материала. В конце урока игра должна носить поисковый и творческий характер.  
 Таким образом, дидактическая игра - это игра только для детей. Для учителя - это эффективный способ обучения, воспитания и развития.

Опыт проведения ролевых игры показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу.

Шалва Александрович Амонашвили сказал: «Играя, малыш познает предметы и явления, овладевает способами разносторонней деятельности, усваивает нормы общения, поведения. Все, что относится к процессу игры и составляет ее условия, присваивается ребенком как бы само собой, обогащает его новыми знаниями, опытом, развивает необходимые умения и навыки. Можно сказать, что игра – это метод познания действительности, направляемый внутренними силами и позволяющий ребенку в корткие сроки овладеть первоначальными, но всегда обширными основами человеческой культуры».

Моим четвероклассникам понравились уроки математики, проведенные в форме игры: «Калейдоскоп», «Зажги свою звезду», «Сказочная математическая радуга», которые я использовала при закреплении изученного материала по темам: «Величины», «Умножение и деление многозначного числа на однозначное», «Деление на двузначное число».

А на уроке по теме: «Виды треугольников» у нас прошла игра «Восхождение на вершину «Пик Знаний». За несколько дней до игры экипажи получили задание узнать, во 1-х, об альпинистах, во 2-х, что обозначает слово «геометрия», где возникла эта математическая наука, зачем необходимы геометрические знания людям.

Полученная информация заинтересовала ребят, выяснилось, что математика замечательный предмет для удивления. Для меня это было очень важно, ведь еще Аристотель заметил, что «мышление начинается с удивления».

Игра «Восхождение на пик знаний» проходила в форме соревнования между командами. В начале урока дети познакомились с правилами игры, с жюри - членами РК, а после того, как распределились роли в команде – с обязанностями участников игры.

В каждой команде был выбран инструктор - лучший ученик по результатам устного счета, который оценивал участие каждого альпиниста в покорении вершины, его помощник, пресс – секретарь и художник – оформитель.

Игровой этап состоял из нескольких этапов восхождения с привалами. На каждом привале команда получала конверт с заданиями, готовила ответ, который озвучивал пресс-секретарь.

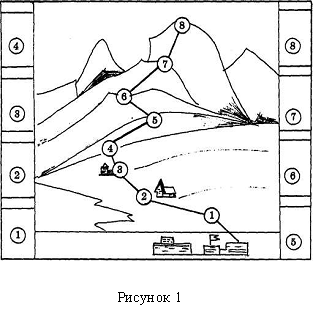
За правильный ответ команда получала право подняться выше на гору. Подъем каждой команды фиксировал художник-оформитель на планшете, где изображена гора, флажком определенного цвета. На планшете находились кармашки с заданиями для каждой команды. По условиям игры выигрывает та команда, которая первой поднимется на вершину.

Кроме общекомандного оценочного листа, за заполнение которого отвечал инструктор, каждый ребенок и сам оценивал свои возможности: после выполнения задания выбирал для своего цветочка лепестки определенного цвета, чтобы в конце игры украсить своим цветочком пик Знаний. Лепесток зеленого цвета означал «хорошо знаю и могу помочь другим», лепесток синего цвета –«знаю», желтого – «сомневаюсь», красного – «не знаю».

Когда определилась команда-победитель, отстающим командам была дана возможность подняться на вершину горы, выполнив математический диктант «Да» или «Нет».

При подведении итогов жюри особенно акцентировало внимание на то, как команды решили проблемную ситуацию, связанную с темой урока, как использовали дополнительную к уроку информацию и дружно ли работала команда.

В конце урока ребята украсили вершину горы своими цветами, ни у одного цветочка не оказалось красного лепестка. Все были очень довольны собой.



Известному французскому ученому Блезу Паскалю принадлежать замечательные слова: «Предмет математики столь серьезен, что не следует упускать ни одной возможности сделать его более занимательным».

Роль обучающих игр в образовании очень важна. Игра не заменяет формы и методы обучения, она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного урока и всего учебного процесса.

Исследования отечественных специалистов показывают, что игровые технологии позволяют повысить эффективность обучения в среднем в 3 раза.

«Задача, конечно, не слишком простая:

Играя, учить и учиться, играя.

Но если с учебой сложить развлеченье,

То праздником станет любое ученье!»

Литература:

1. **Амонашвили Ш.А. В школу – с шести лет.-М.: Педагогика, 1986**
2. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. — М., 1995.
3. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. М., 1997
4. Педагогические технологии / Под ред. Кукушкина В.С. Ростов н/Д. 2002.
5. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. М., 1996.
6. Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе:/ А. Б. Плешакова// Современные проблемы философского знания. Пенза, 2002. Т. вып. 3
7. Профилактика школьных трудностей у детей: Метод. Пособие/ О.А. Степанова. – М.: Сфера, 2003
8. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.
9. Технология игровой деятельности: Учеб. Пособие / Л. А. Байкова, Л. К. Гребенкина, О. В. Еремкина; Науч. ред. В.А.Фадеев. Рязань: Изд-во РГПУ, 1994.
10. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.

1. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. — М.: Народное образование, 1998. с.23. [↑](#footnote-ref-2)