Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Сумкинская средняя общеобразовательная школа»

***Обобщение педагогического опыта***

*по теме:*

«Использование игровых технологий на уроках в начальной школе как средство формирования познавательного интереса младших школьников»

***Подготовила:***

*учитель начальных классов*

*Кудрявцева Светлана Васильевна*

«Без игры нет и не может быть

Полноценного умственного развития.

Игра – это искра, зажигающая огонек

Пытливости и любознательности»

В. А.Сухомлинский

**Раздел 1.**

**Информация об опыте.**

**1.Условия возникновения и становления опыта.**

Возникновение и становление опыта по теме ««Использование игровых технологий на уроках в начальной школе как средство формирования познавательного интереса младших школьников» проходило в МОУ «Сумкинская средняя общеобразовательная школа». Школа работает по учебному плану, в котором нашли отражение федеральный, региональный и школьный компоненты, она является центром культуры, воспитания и образования в селе.

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.).

Обучая детей младшего школьного возраста, я столкнулась с таким фактом: в последние годы среди учеников появилось много детей с ослабленным здоровьем. Этим детям физически и психологически трудно усваивать учебные навыки и умения на протяжении всего урока. Я задумалась над тем, чем увлечь детей, как заинтересовать учебным процессом. И такой путь я нашла через игру. Именно обучение в игре и через игру позволило каждому ученику поверить в свои силы. А мне дало возможность обучать всех детей на уроке, не перегружая их, а, наоборот, развивая их индивидуальные способности. Я заметила, что 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. Из всего выше сказанного я решила применять в своей педагогической деятельности игровые технологии на уроках, представляя детям материал в доступной игровой форме. Я использую игры и игровые моменты как на уроках, так и во внеклассной деятельности. Стоит только мне произнести: «А сейчас мы поиграем» - как ученики мгновенно преображаются: у них появляется интерес, стремление быстро выполнять задание.

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.

 Я определила, что главная особенность дидактической развивающей игры выражается в принципе от простого к сложному и сочетается с принципом творческой деятельности, 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.

**2. Актуальность опыта.**

В школу пришли федеральные государственные образовательные стандарты. В них четко обозначены требования к результатам образования не только предметным, но и метапредметным, и личностным. Перед образованием стоит задача: достичь обозначенных результатов. Для этого необходимо разрабатывать новые образовательные программы, программы по предметам, применять эффективные образовательные технологии, совершенствовать условия, в которых учатся дети.

Чтобы решить стратегические задачи, поставленные перед обществом и страной современной жизнью, необходимо с детства формировать инициативность, способность творчески мыслить, находить нестандартные решения, готовность обучаться в течение всей жизни, умело реагировать на разные жизненные ситуации.

Таким образом, современное состояние обучения школьников диктует необходимость синтеза новых и традиционных путей повышения качества их теоретической подготовки, готовности к самостоятельному творческому труду, а главное - средств и методов, в том числе – средств и методов обучения в рамках уроков.

К педагогическим технологиям, отвечающим задачам современного образования, можно отнести следующие:

- развивающее обучение;

- проблемное обучение;

- коммуникативное обучение;

- проектная технология;

- игровые технологии;

- информационно-коммуникативные технологии;

***-*** групповые технологии;

***-*** компетентностный подход;

- деятельностный подход;

Каждая из технологий ценна на современном этапе образования. 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 предметов начальной школы.

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.   
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. Именно на это нацелены ФГОС второго поколения.

Тема, над которой я работаю, - «Использование игровых технологий на уроках в начальной школе как средство формирования познавательного интереса младших школьников», отвечает требованиям современного образования. Игровые технологии хорошо работают во всех классах, но особенно необходимы в 1-2 классах.

Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, является одним из доступных путей к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками.

Использование игровых форм организации учебной деятельности способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы, стремлению к творческой деятельности. Кроме того, использование игровых форм обучения предупреждает утомление. При использовании дидактических игр решаются и воспитательные задачи, например, воспитание терпения и терпимости, формирование аккуратности и умения доводить начатое дело до конца. В групповой работе – развитие умения работать сообща, прислушиваясь к мнению других учеников, терпимо относясь к критике в свой адрес, деликатно отзываясь об ошибках своих товарищей; приобретаются навыки публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели. Это универсальные учебные действия, выдвигаемые стандартами. Игра позволяет заинтересовать учащихся изучаемым материалом, преподнести знания в более легкой и «ненавязчивой» форме.

**Целью** моей работы является изучение дидактических возможностей использования игровых технологий на уроках начальной школы.

**Задачи:**

- Проанализировать игровые технологии.

- Изучить практику использования игровых технологий на современном этапе.

- Обобщить опыт использования игровых технологий.

**Объект исследования:** познавательная деятельность учащихся на уроках в начальной школе.

**Предмет исследования:** игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности на уроке.

**Гипотеза:** предположим, что использование игровых технологий на уроках является эффективным способом активизации познавательной деятельности школьников, ведущим к прочному усвоению знаний.

В образовательной практике возникают **противоречия** между необходимостью и потребностью использования дидактических игр в учебно-воспитательном процессе.

Мною разработаны методические рекомендации к дидактическим играм, в которых предпринята попытка обобщить теоретические наработки и практические материалы по использованию игр на уроках в начальной школе. При составлении рекомендаций я использовала собственный опыт применения игровых технологий на уроках. Разработаны примеры игровых уроков в начальной школе и наглядный материал к дидактическим играм.

**3. Ведущая педагогическая идея опыта.**

Использование игровых форм организации учебной деятельности способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы, стремлению к творческой деятельности.

**4. Диапазон опыта.**

Область применения опыта – уроки начальной школы, внеклассные мероприятия. Вся работа по теме опыта была направлена на развитие познавательного интереса младшего школьника через использование игровых методов обучения.

**5. Теоретическая база опыта.**

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, 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 перестроечный период произошел резкий скачок интереса к обучающей игре (В.В.Петрусинский, П.И.Пидкасистый, Ж.С.Хайдаров, С.А.Шмаков, М.В.Кларин, А.С.Прутченков 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, недостаточно освещенным в методике преподавания русского языка, относятся игровые технологии.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Начало любой игры – это эмоциональная установка на игру, на восприятие игровых задач, когда активизируется мыслительная деятельность и воображение ребенка.

В игре он находит пути реализации своих способностей, осваивает новые виды деятельности, вырабатывая при этом оптимальный алгоритм достижения поставленной цели, учится контролировать свою деятельность и самостоятельно строить траекторию своего развития. Игра - своеобразный "доктор", который лечит апатию и низкую мотивацию, обособленность и педагогическую запущенность. Игра позволяет ребенку раскрыть творческий потенциал, активизируя те стороны личности, которые при традиционной системе обучения "дремлют": воображение, символьное мышление, коммуникабельность. Учащиеся в процессе игры уходят от статичности в обучении.

Игровые технологии, используемые в обучении и развитии учащихся, позволяют:

- проводить уроки в нетрадиционной форме;

- раскрывать креативные способности учащихся;

- дифференцированно подходить к оценке учебных компетенций учеников;

- развивать коммуникативные навыки учащихся;

- обеспечивать свободный обмен мнениями;

- учитывать возрастные психологические особенности школьников;

- организовывать процесс обучения в форме состязания;

- облегчать решение учебной задачи; вовлекать всех учащихся в учебный процесс;

- ощущать значимость результата для каждого учащегося в отдельности;

- практически закреплять полученные знания;

- формировать мотивационную сферу учащихся;

- расширять кругозор детей;

- формировать навык совместной деятельности.

Игровая деятельность имеет такие функции: развлекательную, коммуникативную, диагностическую, самореализации, коррекции, социализации.

Большинству игр присущи 4 главные черты (по С.А.Шмакову): свободная деятельность,  творческий подход, эмоциональная приподнятость, наличие правил.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия, как средство реализации этих ролей;

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

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание) - область действия, условно воспроизводимая в игре.

Широкое применение игра находит в современной школе, делающей ставку на активацию 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 (КТД и др.)

Все игры можно классифицировать по-разному, но для учебной деятельности наиболее оптимальными являются такие, в рамках которых имитируется та или иная жизненная ситуация на основе тематического материала.

**6. Новизна опыта.**

Новизна исследования заключается в том, что определены педагогические условия, способствующие эффективному развитию компонентов учебной деятельности учащихся младших классов; разработана технология реализации выявленных условий; разработаны и апробированы задания, способствующие развитию умения учиться на уроке. Игровая форма занятия создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуация, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

**Раздел II.**

**Технология опыта.**

**Игровые педагогические технологии**

Понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Педагогическая игра должна обладать существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагогическая игра выполняет следующие целевые ориентации:

*Дидактическую.* Расширяет кругозор, активирует познавательную деятельность, формирует необходимые умения и навыки, способствует усвоению необходимого учебного материала, позволяет быстро проверить результативность.

*Развивающую.* Способствует развитию внимания, памяти, речи, мышления, умения сопоставлять, находить аналогии, принимать оптимальные решения. Активируется развитие мотивационной направленности учебной деятельности, творческих способностей, фантазии, воображения.

*Воспитательную.*Формируются определенные позиции, подходы, нравственные, этические, мировоззренческие установки. Воспитывается чувство коллективизма, и в то же время, ярче выражаются личностные качества. Развиваются навыки коммуникативности. Учащийся приобщается к нормам и ценностям общества, адаптируется к условиям среды, обучается навыкам саморегуляции, стрессового контроля, психотерапии.

Существующие педагогические игры можно классифицировать:

- по области деятельности:физические, интеллектуальные, трудовые,социальные, психологические;

- по характеру педагогического процесса: обучающие, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, обучающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные;

- по игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;

- по предметной области: математические, исторические, экологические, физические, музыкальные, театрализованные, литературные и другие.

**Виды уроков с использованием игровых технологий**

В настоящее время есть несколько пособий, помогающих учителю освоить разнообразные игры на уроках. В своей педагогической деятельности я часто использую 2 вида уроков с игровыми технологиями:

- урок с дидактической игрой;

- урок - ролевая игра.

**Урок с дидактической игрой**

Одним из самых распространенных видов педагогических игр является дидактическая игра, организуемая для решения обучающей задачи. Сущность дидактической игры заключается в том, что обучающиеся решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Учащийся воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую; это повышает его умственную активность.

Сенсорное развитие ребёнка в дидактической игре происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли словами. Чтобы решить игровую задачу требуется сравнивать признаки предметов, устанавливать сходство и различие, обобщать, делать выводы. Таким образом, развивается способность к суждениям, умозаключению, умению применять свои знания в разных условиях. Это становится возможным лишь в том случае, если у детей есть конкретное знание о предметах и явлениях, которые составляют содержание игры.

Игра - не только средство оптимизации и стимуляции процесса обучения, но и важный аспект психологического комфорта и снятия умственного перенапряжения учащихся.

Дидактические игры могут быть использованы как на уроках - при закреплении, обобщении и контроле знаний, так и на дополнительных занятиях во внеурочное время. Кроме этого, не исключена возможность использования дидактических игр и при выполнении домашнего задания.

Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровое действие, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат.

Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний.

Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением.

Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся.

Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключатся в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы.

Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при введении в новую тему, проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию  в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.

2. Игра построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.

3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Требования к подбору игр следующие.

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.

2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.

3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Выделяют следующие виды дидактических игр:

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

**Урок – ролевая игра**

В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;

- Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;

- Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

- Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции и др.

Этапы разработки и проведения ролевых игр:

- Подготовительный;

- Игровой;

- Заключительный;

- Анализ результатов.

В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

**Технология и методика проведения дидактических игр**

Выбор игры в первую очередь зависит от того, какие образовательные, развивающие и воспитательные цели ставит перед собой учитель. Важен состав учащихся, их интеллектуальное развитие, интересы, уровень общения.

Отбор содержания игры.

При отборе содержания игры необходимо, чтобы учебный материал был эмоционально насыщен, запоминался. В материал уроков следует включать четкие, конкретные образы. В работе с учащимися помимо текста учебного пособия есть богатая возможность использовать тексты художественных произведений. Обратная связь – преподаватель показал, как он собирает информацию, по крупицам, как это позволяет оживить, сделать интересным, эмоционально насыщенным свой урок – учащиеся, в свою очередь, используют те же средства в своей самостоятельной уже работе.

В работе по технологии игровых форм обучения может использоваться разнообразный спектр средств обучения:

а) работа с учебником;

б) использование аппарата учебника;

в) иллюстрации учебного пособия: учебные фильмы, диафильмы, диапозитивы, художественные альбомы и открытки;

д) тексты художественных произведений;

е) творческие работы самих учащихся.

Игровые формы обучения как никакая другая технология способствует использованию различных способов мотивации:

1. Мотивы общения:

а) Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.

б) В игре, при решении коллективных задач, используются разные возможности учащихся. Дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных сотоварищей.

в) Совместные эмоциональные переживания во время игры способствует укреплению межличностных отношений.

2. Моральные мотивы*:*

В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

3. Познавательные мотивы:

а) Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

б) В игре команды или отдельные учащиеся изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера.

в) Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса.

г) Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

д) Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.

е) В игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает не поиск ответа.

ж) В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решения познавательных задач.

**Распределение ролей в игре.**

Игровым обычно называют коллектив учащихся, созданный для проведения игр. Как известно, существуют игры, не требующие разделения на группы, и игры командные. Разбивка на группы требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика накопила немало демократических примеров разделения на микроколлективы играющих, в частности и такие: жеребьевка, считалки и т.п.

Один из ответственных моментов в дидактических играх – распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение детей на роли в игре – дело трудное. И щепетильное. Распределение не должно зависеть от пола учащегося, физических, интеллектуальных особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т.е. командные роли по сюжету игры. Возможны следующие приемы при распределении ролей:

- Назначение на роль непосредственно преподавателем.

- Назначение на роль через старшего (капитана, водящего).

- Выбор на роль по итогам игровых конкурсов. Добровольное принятие роли, по желанию учащегося.

- Очередность выполнения роли в игре и т.д.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет, неактивным – проявить активность, недисциплинированным – стать организованными, детям, чем-то себя скомпрометировавшим – вернуть потерянный авторитет, новичкам, ребятам, сторонящимся ученического коллектива – проявить себя, сдружиться со всеми.

В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялось зазнайство, не появлялось превышение власти командных ролей над второстепенными. Неподчинение в игре может разрушить игру. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие, роль без действия мертва, учащийся выйдет из игры, если ему нечего делать. Нельзя использовать в игре отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях.

**Развитие игровой ситуации.**

Под развитием понимается изменение положения играющих, усложнение правил игры, смена обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий и т.п. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

**Результативность дидактических интеллектуальных игр.**

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Например, в решении проблемы развития познавательной активности необходимо считать основной задачей развитие самостоятельного мышления учащегося. Значит, необходимы группы игр и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, составлять их, групп игр на обобщение предметов по определенным признакам, умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой и т.д. Составление программ таких игр – забота каждого преподавателя. «Игровые коллизии вызывают у обучающегося стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это – творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. «Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать». ( К.Д.Ушинский)

**Рекомендации по подготовке и проведению игры**

Проведение дидактических игр включает несколько этапов. Прежде всего, для успешного ее проведения важно заранее продумать все детали, провести подготовительную работу.

Перед проведением игры необходимо:

- тщательно изучить индивидуальные характеристики учащихся;

- изучить интересы и увлечения учащихся;

- предварительно подготовить участников игры, используя для этого внеурочное время, или часть урочного времени;

- хорошо подготовить игровую площадку и перед игрой напомнить учащимся, что им необходимо принести с собой.

Во время игры педагог, поощряя и стимулируя самостоятельную работу учащихся, должен одновременно контролировать игровую ситуацию. При этом необходимо:

- доходчиво объяснить правила игры, которые должны быть простыми, а содержание предлагаемого материала доступным;

- внимательно следить за ходом игры, выполнением ее правил и всегда быть готовым к быстрому разрешению конфликтов среди участников игры;

- давать игрокам вести активную дискуссию друг с другом во время игры;

- предоставлять ее участникам максимальную самостоятельность, воздерживаясь от мелочной опеки;

- следить за тем, чтобы каждый ученик принимал активное участие в игре;

- следить за игровым временем;

- стараться проводить игру таким образом, чтобы были заинтересованы не только в самой игре, но и в изучаемом предмете;

- привлекать к судейству учащихся; добиваться, чтобы их оценка результатов игры была справедливой и соответствовала принятым критериям.

После окончания игры:

- проводить обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации с реальностью;

- поощрять победителей.

При разработке технологии игры необходимо следовать основам педагогического проектирования:

- постановка цели;

- отбор содержания и его структурирование;

- выбор средств, методов и форм учебной деятельности учащихся;

- разработка необходимых дидактических материалов, правил игровой деятельности и критериев ее оценки, соответствующих структуре учебной игры.

Эффективность игры зависит от степени отражения в игровой ситуации особенностей профессиональной деятельности, поэтому при разработке заданий следует учитывать, чтобы в них наглядно были представлены пути и возможности переноса теоретических знаний в практическую деятельность, а также зависимость эффективности этой деятельности от качества теоретических знаний.

**Рекомендации по внедрению и использованию игровых технологий на уроках.**

1. Игровые формы обучения рекомендуется вводить постепенно – начиная с простых, постепенно усложняя правила игры, формы ее проведения.

2. На начальном этапе внедрения игровых технологий в учебный процесс рекомендуется использование коротких игр – на 10-15 минут. Например, для пробуждения у учащихся интереса к предмету с первых уроков, объяснение материала можно сопровождать сказками, игровыми ситуациями, из которых предложить сделать логический вывод.

3. После освоения простых правил игры можно переходить к сложным игровым формам для закрепления и обобщения материала по теме, разделу.

4. При внедрении Стандартов второго поколения учащиеся сами называют тему и цели урока. Здесь на помощь учителю снова приходит игра. Учащиеся 1-4 классов очень любят уроки-путешествия, ролевые игры, ребята постарше – уроки деловой игры.

5. При подборе игр необходимо учитывать возрастные особенности учащихся.

6. Игровые технологии можно использовать при изучении любого раздела русского языка.

7. Игровые технологии используются на уроках обобщения и систематизации знаний, уроках закрепления знаний; элементы технологии приемлемы и на уроках объяснения нового материала.

8. Данная технология удачно сочетается с технологией критического мышления, блочной методикой, технологией проблемного обучения.

Любая игра способствует развитию у детей мышления, памяти, внимания, творческого воображения, способности к анализу и синтезу, восприятию пространственных отношений, обоснованности суждений, развитию зрительной памяти, привычки к самопроверке, доводить начатую работу до конца.

Активное внедрение в учебный процесс разнообразных развивающих игр считаю важнейшей своей задачей. Для развития интеллектуальных способностей, развития логического мышления, внимания и памяти использую в своей работе следующие игры:

**Игры на комбинирование**: игры со спичками, логические задачи, шашки, шахматы, головоломки и др. – предусматривают умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов.

**Игры на планирование**: лабиринты, головоломки, магические квадраты, игры со спичками – направлены на формирование умения планировать последовательность действий для достижения какой – либо цели. Способность планирования проявляется в том, что ученики могут определить, какие действия выполняются раньше, а какие позже.

**Игры на формирование умения анализировать**: найдите пару, найди лишнее, загадки, продолжи ряд, занимательные таблицы – предусматривают умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов, умение описывать предмет по принципу «из чего состоит, что делает».

**Сочетаю игры и физкультминутки.**

Целенаправленное использование физкультурных минуток в режиме учебных занятий показывает их результативность, а содержательная направленность формирует мотивацию к изучаемому предмету. Такие «минутки» заряжают энергией и повышают интерес к предмету.

**Когнитивные (**познавательны**е) физкультурные минутки** способствуют развитию познавательных процессов. К ним можно отнести:

*Дидактические игры с движениями*. Например, на уроках окружающего мира можно использовать игры «Найди дерево по описанию», «Вершки и корешки» (с использованием наглядности), «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем»

*Двигательные действия и задания*. Загадывают загадку, а отгадку учащиеся имитируют в движении.

*Развивающие игры.* Например, «Испорченный телефон», «Запомни движения и повтори».

**Креативные** (творческие) **физкультминутки:**

*Гимнастика для ума* (с использованием «необычного» физкультурного инвентаря). Например, мячом можно «рисовать», на нем можно качаться, как на качелях, ходить с мячом на голове; фантазируют, на что похожи кегли, скакалка и т п.

*Оригинальные движения* (придумывание названия выполняемым движениям).

**Игры-драматизации**

Игры-драматизации на уроках в начальных классах формируют воссоздающее воображение, делая содержание текста более зрелищным, наглядным. Инсценируя, дети изображают, рисуют героев с помощью интонации, мимики, позы, жестов .Драматизация очень важна для развития речи и эмоционального развития ребенка. Знакомство с приемом драматизации можно начинать с инсценировки сказок.

**Работа с тренажерами**

На уроках математики и русского языка учителя начальных классов часто используют работу с тренажерами.  Повышение качества знаний учащихся немыслимо без хорошо отработанных навыков. Тренажер - это тренировочные однотипные упражнения, подобранные по одной теме, и направленные на отработку навыков доведённых до автоматизма. Работу с тренажерами можно включать на различных этапах урока

во время устного счета (на уроках математики);

* при закреплении нового материала;
* при поведении самостоятельной, проверочной работы;
* при игровых моментах соревновательного характера и т.д.

Учащимся раздаются персональные тетради (тренажеры), через некоторое время (3-5 минут) учитель собирает тетради с ответами, а после урока подсчитывает и фиксирует количество верных ответов в специальной “ Таблице успехов”.

Ребятам очень нравится работать в тетрадях-тренажерах и после нескольких работ результат значительно улучшается, так как полученные знания отрабатываются и доводятся до автоматизма.

Эти передовые педагогические игровые технологии, применение которых в сочетании с традиционной методикой преподавания, гарантируют:

Активизацию учебного процесса, учебно-познавательной деятельности младших школьников.

Комфортный и результативный для ученика и учителя процесс обучения.

Высокий и прочный уровень обученности в классах с любой подготовленностью.

Формирование у школьников умения и стойкого навыка учиться.

Полноценное соединение знаний и практических навыков.

Объединение учебной и внеурочной деятельности в единый воспитательный процесс.

Каждый педагог должен иметь свою энциклопедию игр, которые он мог бы предложить ученикам в зависимости от их типологических особенностей и этапа коррекционно-развивающей работы.

Правильно подобранную, умело и уместно проведенную игру следует считать таким же важным и необходимым элементом образовательной работы, как и урок.

**Раздел III.**

**Результативность опыта.**

Для выявления познавательных интересов и предметной направленности младших школьников мы можем использовать методы: наблюдения, анкетирование, экспериментальные задания, сочинение.

С 1 класса отслеживаю сформированность познавательного интереса по оценке уровня школьной мотивации Н.Лускановой.

Цель: выявление мотивационных предпочтений в учебной деятельности.

**Анкета для оценки уровня школьной мотивации Н. Лускановой**

1. Тебе нравится в школе?
   * не очень
   * нравится
   * не нравится
2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?
   * чаще хочется остаться дома
   * бывает по-разному
   * иду с радостью
3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, что желающие могут остаться дома, ты пошел бы в школу или остался дома?
   * не знаю
   * остался бы дома
   * пошел бы в школу
4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?
   * не нравится
   * бывает по-разному
   * нравится
5. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?
   * хотел бы
   * не хотел бы
   * не знаю
6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?
   * не знаю
   * не хотел бы
   * хотел бы
7. Ты часто рассказываешь о школе родителям?
   * часто
   * редко
   * не рассказываю
8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?
   * точно не знаю
   * хотел бы
   * не хотел бы
9. У тебя в классе много друзей?
   * мало
   * много
   * нет друзей
10. Тебе нравятся твои одноклассники?
    * нравятся
    * не очень
    * не нравятся

Ключ

Количество баллов, которые можно получить за каждый из трех ответов на вопросы анкеты.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № вопроса | оценка за 1-й ответ | оценка за 2-й ответ | оценка за 3-й ответ |
| 1 | 1 | 3 | 0 |
| 2 | 0 | 1 | 3 |
| 3 | 1 | 0 | 3 |
| 4 | 3 | 1 | 0 |
| 5 | 0 | 3 | 1 |
| 6 | 1 | 3 | 0 |
| 7 | 3 | 1 | 0 |
| 8 | 1 | 0 | 3 |
| 9 | 1 | 3 | 0 |
| 10 | 3 | 1 | 0 |

**Первый уровень**. 25-30 баллов – высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.

У таких детей есть познавательный мотив, стремление наиболее успешно выполнять все предъявляемые школой требования. Ученики четко следуют всем указаниям учителя, добросовестны и ответственны, сильно переживают, если получают неудовлетворительные оценки. В рисунках на школьную тему они изображают учителя у доски, процесс урока, учебный материал и т.п.

**Второй уровень**. 20-24 балла – хорошая школьная мотивация.

Подобные показатели имеют большинство учащихся начальных классов, успешно справляющихся с учебной деятельностью. В рисунках на школьную тему они также изображают учебные ситуации, а при ответах на вопросы проявляют меньшую зависимость от жестких требований и норм. Подобный уровень мотивации является средней нормой.

**Третий уровень**. 15-19 баллов – положительное отношение к школе, но школа привлекает таких детей внеучебной деятельностью.

Такие дети достаточно благополучно чувствуют себя в школе, однако чаще ходят в школу, чтобы общаться с друзьями, с учителем. Им нравится ощущать себя учениками, иметь красивый портфель, ручки, тетради. Познавательные мотивы у таких детей сформированы в меньшей степени, и учебный процесс их мало привлекает. В рисунках на школьную тему такие ученики изображают, как правило, школьные, но не учебные ситуации.

**Четвертый уровень**. 10-14 баллов – низкая школьная мотивация.

Эти дети посещают школу неохотно, предпочитают пропускать занятия. На уроках часто занимаются посторонними делами, играми. Испытывают серьезные затруднения в учебной деятельности. Находятся в состоянии неустойчивой адаптации к школе. В рисунках на школьную тему такие дети изображают игровые сюжеты, хотя косвенно они связаны со школой.

**Пятый уровень**. Ниже 10 баллов – негативное отношение к школе, школьная дезадаптация.

Такие дети испытывают серьезные трудности в обучении: они не справляются с учебной деятельностью, испытывают проблемы в общении с одноклассниками, во взаимоотношениях с учителем. Школа нередко воспринимается ими как враждебная среда, пребывание в которой для них невыносимо. Маленькие дети (6-7 лет) часто плачут, просятся домой. В других случаях ученики могут проявлять агрессию, отказываться выполнять задания, следовать тем или иным нормам и правилам. Часто у подобных школьников отмечаются нервно-психические нарушения. Рисунки таких детей, как правило, не соответствуют предложенной школьной теме, а отражают индивидуальные пристрастия ребенка.

**Методика**

***«Цветные лепестки»***

Цель: Выявление отношения ученика к изучаемым предметам

Описание: Ученику предлагается выполнить ранжирование цветов при помощи цветных карандашей и полоски бумаги, разделенной на 10 частей.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

– Раскрась эту полоску цветными карандашами, начиная с наиболее понравившегося цвета к менее нравящемуся цвету (у детей на парте 10 карандашей).

Ученику предлагается раскрасить цветок, лепестками которого являются изучаемые предметы.

– Раскрась цветок. Все лепестки этого цветка соответствуют изучаемым тобой предметам.

Используя полоску ранжирования цветов, выполненную в первой части теста определяем наиболее интересные предметы для данного ученика.

Для оценки правильности направления работы учителя по развитию познавательного интереса у учащихся необходимо производить оценку изменения уровня и характера интереса в динамике, отслеживая изменения поэтапно. Ниже приведены результаты мониторинга в 2015 г. и в 2016 г по уровню познавательного интереса к учению.

Уровень познавательных интересов учащихся

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Имя | Уровни интереса к учению | |
| 1 класс | 2 класс |
| 1. | Анжела А. | - | в |
| 2. | Ана Б. | в | в |
| 3. | Алёша И. | в | в |
| 4. | Арина М. | в | в |
| 5. | Илья М. | с | в |
| 6. | Александра Н. | н | с |
| 7. | Алина П. | в | в |
| 8. | Дмитрий П. | в | в |
| 9. | Ирина С. | в | в |
| 10. | Тимофей Ф. | н | с |
| 11. | Алексей Ш. | н | с |
| 12. | Анна Ш. | н | с |
|  | % в среднем по классу | в – 55%  с – 9%  н – 36% | в – 67%  с – 33%  н – 0% |

где для уровня интереса: В – высокий, С – средний, Н – низкий.

Проанализировав уровень познавательных интересов учащихся 1-го класса, можно сделать вывод о том, что познавательные интересы у ребят находятся на стадии формирования. Данные мониторинга позволили выделить индивидуальные проблемные зоны для каждого учащегося и стали основой для внесения коррективов в построение учебного процесса.

Отслеживая результаты мониторинга, я вижу положительную динамику в развитии познавательного интереса учащихся к учению.

Динамику развития познавательного интереса можно выразить в диаграмме:

Повышение познавательного интереса к учению, вызвало у детей желание участвовать в различных предметных конкурсах и олимпиадах. В ноябре 2015 года 6 детей (50%) участвовали в конкурсе «Русский медвежонок», в декабре 2015 года 8 детей (67%) участвовали в Международном конкурсе «ЭМУ эрудит». В феврале 2016 года 9 учащихся (75%) участвовали во втором этапе Международного конкурса «ЭМУ – специалист», в марте планируем участвовать в конкурсе «Кенгуру».

Следовательно, используя игровые технологии на уроках в начальной школе, формируется познавательный интерес младших школьников к учению и непосредственно к изучению самого предмета.

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 системно - деятельностного подхода, т.е. того, что требуют от нас Стандарты второго поколения. Иными словами, школа чрезвычайно заинтересована в знании особенностей психического развития каждого конкретного ребенка. И не случайно все в большей степени возрастает роль практических знаний в профессиональной подготовке педагогических кадров.

Задача педагога состоит в том, чтобы найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть использовано стремление учащегося к активной познавательной деятельности. Педагог должен постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий учащимся эффективно и качественно усваивать программный материал. Поэтому так важно использовать игровые элементы и игру на уроках. Игра помогает общению, она может способствовать передаче накопленного опыта, получению новых знаний, правильной оценке поступков, развитию навыков человека, его восприятия, памяти, мышления, воображения, эмоций; таких черт, как коллективизм, активность, дисциплинированность, наблюдательность, внимательность и т.п.

Русский язык, математика, литературное чтение, окружающий мир довольно сложные предметы для восприятия их учащимися. Поэтому, если найти правильные подходы, обучение из сложной и утомительной необходимости может превратиться в увлекательное путешествие в мир предмета. Одним из этих подходов является игра, как сильнейший фактор психологической адаптации учащегося в пространстве предмета. Использование игровых методов и приемов обучения на уроках позволяет учащимся вместо «скучного» заучивания программного материала в игровой, соревновательной форме закреплять полученные теоретические знания, что способствует лучшему усвоению, совершенствованию, углублению знаний.

В процессе игры учащиеся раскрепощаются, становятся более открытыми, что позволяет строить демократические, доверительные отношения, развивать умение общения, ведения диалога.

Уроки в игровой форме проходят более интересно, насыщенно; знания, полученные и закрепленные на таких уроках, более прочные, остаются в памяти учащихся значительно дольше, чем при традиционном изложении программного материала, опросе или тестировании, что способствует повышению качественной успеваемости.

Подготовка и внедрение игровых методик в учебный процесс требует от педагога больших усилий. В процессе подготовки игры он сталкивается с проблемами не всегда и не столь зависящими от его личных качеств как педагога, сколько от внешних ограничений, одна из которых недостаток урочного времени на проведение игр. Часто среди преподавателей бытует мнение: «Если мы с детьми будем играть во время уроков, когда же учить с ними правила?» Думаю, эти проблемы по большей части происходят от недопонимания значимости игры как средства обучения, отношения к игре как к методу разгрузки, а не стимулирования сознания учащихся.

Следует отметить, что игрой нельзя полностью заменить традиционные уроки, контрольные работы, практические занятия. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Поэтому в практике преподавателя игровые формы организации учебной деятельности должны быть лишь частью общего учебного процесса, способной активизировать, разнообразить деятельность учащихся, развивать у них самостоятельность мышления, творческий подход к решению задач, стимулировать познавательную деятельность.

Обобщая опыт своей работы, хочу отметить, что участие младших школьников в дидактических играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.