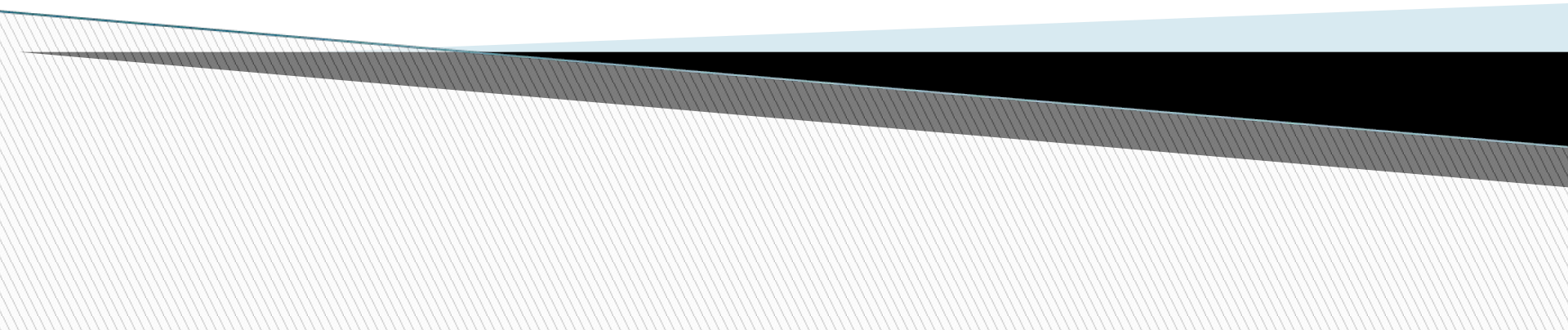
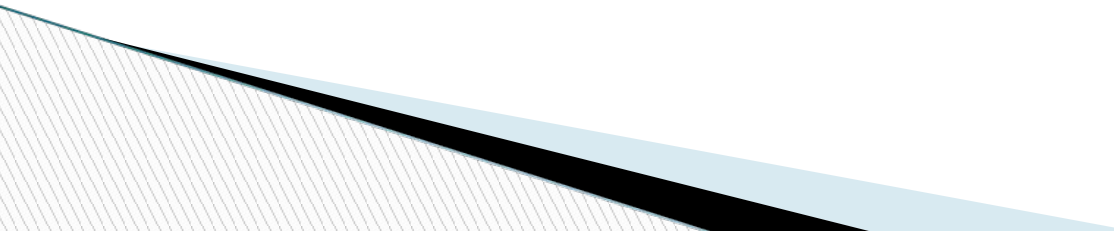


Инновационные игровые технологии в обучении первоклассников.

Талько И.А., учитель МОУ
«СОШ № 33»



План выступления.

- Актуальность проблемы.
 - Типология и особенности организации игры.
 - Группы игр по характеру познавательной деятельности.
 - Функции игры как педагогического феномена.
 - Технология проведения игры.
 - Положительные и отрицательные стороны игры.
 - Памятки.
- 

□ Игра, это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора ее была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы детства.

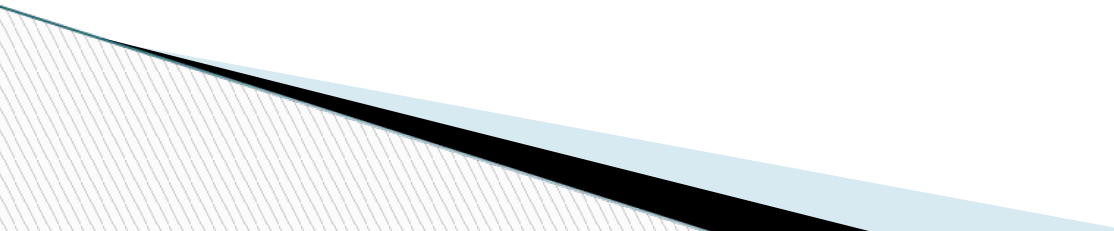
□ С.Т. Шацкий



Актуальность проблемы.

- ▣ Задачи современной школы - воспитать и вооружить ученика такими знаниями, чтобы он мог занять достойное место в обществе и приносить ему максимальную пользу. Одним из важнейших направлений решения этой проблемы является интенсификация учебного процесса, т.е. разработка и внедрение таких форм и методов обучения и учебно-методического материала, которые предусматривали бы целенаправленное развитие мыслительных способностей учащихся, развитие у них интереса к учебной работе, самостоятельности и творчества.

- Классики русской педагогики (К.Д. Ушинский, С.Л. Рубинштейн, В.А. Сухомлинский, А.С. Макаренко и др.) в своих теоретических работах и практическом опыте уделяли особое место игре, отмечая ее благотворные воспитательные, обучающие и развивающие возможности, и указывали на необходимость изучения и методической разработки игр для школьников. «Мы придаем такое важное значение детским играм, что если бы устраивали учительскую семинарию, мужскую или женскую, то сделали бы теоретическое и практическое изучение детских игр одним из главных предметов», - писал К.Д. Ушинский.
- Это высказывание имеет актуальный смысл и для сегодняшней педагогической науки. В современной педагогике идет постоянный поиск новых форм и методов, обеспечивающих прогрессивный характер взаимоотношений преподавателей и обучающихся.

- В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали многие ученые, но наиболее полно сущность игры раскрыта в работах Ю.П. Азарова и О. С. Газман.
 - Педагогическая игра обладает четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.
 - Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.
 - Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, освоить ряд учебных элементов.
 - Место и роль игровой технологии в учебном процессе во многом зависит от понимания учителем функции и классификации педагогических игр.
- 

- ▣ Назначение дидактических игр - развитие познавательных процессов у школьников (восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности и др.) и закрепление знаний, приобретенных на уроках.
- ▣ Характерным для каждой учебно-дидактической игры является, с одной стороны, решение различных дидактических задач: уточнение представлений о предмете или явлениях в целом и о его существенных особенностях, развитие способности замечать сходство и различие между ними и т.д. В этом смысле игра носит обучающий характер. С другой стороны, неотъемлемым элементом дидактических игр является игровое действие. Внимание ученика направлено именно на него, а уже в процессе игры он незаметно для себя выполняет общую задачу. Поэтому дидактические игры представляются учащимся не просто забавой, а интересным, необычным занятием.

Типология и особенности организации дидактических игр.

- Основная форма обучения в школе - урок. И дидактическая игра, в отличие учреждения, где она наравне с занятием выступала как организационная форма обучения (игра-занятие), в школе применяется как самостоятельный метод, а в отдельных случаях - как дидактический прием.
- Перед учителем стоит конкретная задача - развивать умственные способности учащихся, учить их мыслить, развивать поисковую творческую жилку, самостоятельность, постоянно создавать в учебном процессе ситуации, требующие повышенных умственных усилий. В решении этой задачи большую помощь учителю и окажет использование дидактических игр в сочетании с другими методами обучения.
- Дидактическая игра предполагает наличие определенных знаний; выполнение задачи, поставленной в ней, требует от ребенка сосредоточенности, внимания, умения выделять в предметах общее и различное, восстанавливать недостающую часть, нарушенный порядок и т.д.
- Структурными компонентами дидактической игры являются: дидактическая задача, игровая задача, игровые действия и правила, результат.

- Дидактическая задача определяется содержанием программного учебного материала и воспитательными целями. Игровые действия составляют сюжет дидактической игры, причем это не всегда практические внешние действия, когда нужно что-то тщательно рассмотреть, сравнить, разработать и другое это чаще всего сложные умственные действия, выраженные в процессах целенаправленного восприятия, наблюдения, сравнения, припоминания ранее усвоенного.
- Правила направляют деятельность детей, обеспечивают выполнение ими поставленной задачи. Они помогают учителю управлять игрой, имеют обучающий, организационный и дисциплинирующий характер. Выполнение правил требует честности, усвоения способов и культуры общения, ответственности, точности. Игры, в которых дети объединяются в команды, формируют коллективизм, дружбу, переживание за успехи товарищей.

Группы игр по характеру познавательной деятельности.

- Игры, требующие от детей исполнительской деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу, например игра «Составим узор»
- Игры, требующие воспроизводящей деятельности. Эти игры направлены на формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10. «Математическая рыбалка», «Лучший летчик» и др.
- Игры, в которых запрограммирована преобразующая деятельность детей. С помощью этих игр дети изменяют примеры и задачи в другие, логически связанные с ними. «Математическая эстафета», «Составь круговые примеры». К преобразующей деятельности относятся также игры, развивающие навыки контроля и самоконтроля. «Контролеры» «Арифметический бег по числовому ряду».
- Игры, в которые включены элементы поиска и творчества. «Угадай загадки Веселого Карандаша», «Определи курс движения самолета».

- А.И. Сорокина выделяет следующие виды дидактических игр:
- игры-путешествия;
- □ игры-поручения;
- игры-предположения;
- игры-загадки;
- игры-беседы.
- Руководство дидактической игрой всегда осуществляет педагог. Он сам - участник игры. Его позиция перед детьми открыта. Педагог ставит задачу, организует действия, анализирует и оценивает их результаты.
- Перед игрой учитель должен доступно изложить ее сюжет, распределить роли, поставить перед детьми познавательную задачу, подготовить необходимое оборудование, сделать нужные записи на доске. Если дидактическая задача скрыта сюжетом, ролью, игровым действием, то в ходе беседы с детьми учитель должен обратить на это внимание.
- В игре в той или иной роли должен участвовать каждый ученик класса. Если у доски работает небольшое число учащихся, то все остальные должны выполнять роли контролеров, судей, учителя и т.д.
- Характер деятельности учащихся в игре зависит от места игры на уроке, от ее места в системе уроков. Она может быть проведена на любом этапе урока и на уроке каждого типа

Функции игры как педагогического феномена.

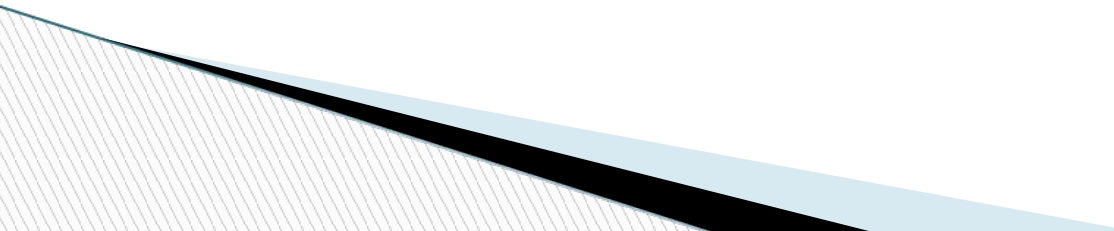
- Развлекательная. Основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, побудить интерес.
- Коммуникативная. Игра вводит учащихся в реальный контекст сложнейших человеческих отношений, способствует освоению общения.
- Самореализация. Игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры — это пространство самореализации.
- Игротерапевтическая. Игра может быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих в поведении, в общении с окружающими, в учении.
- Диагностическая. Игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека.
- Игра — это особое «поле самовыражения».
- Коррекционная. При соблюдении учащимися правил сюжета игры, знаний своей роли и ролей партнера психологическая коррекция в игре происходит естественно. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклонением в поведении, помочь справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками.
- Межнациональная коммуникация. Игры — национальны и в то же время интернациональны, межнациональны. Они дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, способствуют усвоению единых для всех социально-культурных ценностей.
- Социализация. Эта функция заключается в синтезе усвоения богатства культуры, потенции воспитания и формирования личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

Технология проведения игры.

- 1. Подготовка игры:
 - • тема;
 - • учебные цели;
 - • предложение основы для составления модели;
 - • определение состава участников игры, распределение ролей;
 - • проработка сценария, подбор наглядного материала, размещения участников в аудитории, определение временных границ проведения игры.
- 2. Проведение игры:
 - • разыгрывание учебной ситуации (действия участников направлены на взаимодействие в изучении и обсуждения проблемной информации, в принятии решений).
- 3. Подведение итогов игры:
 - • время;
 - • общая оценка учителем работы учащихся в целом и некоторых в отдельности;
 - • рефлексия (сами участники игры формулируют предложения по совершенствованию игровой деятельности)

Положительные и отрицательные стороны игры.

- Игра - это средство познания ребенком действительности.
- Игра обеспечивает существенные новообразования в физической, психической и личностной сферах, дает эффект общего психического развития. В игре ребенок учится управлять собой.
- В играх учащиеся учатся анализировать свою деятельность, оценивать свои поступки и возможности, умение действовать в коллективе, бороться за честь класса.
- Повышается активность детей (все хотят быть продавцами, покупателями, пассажирами, космонавтами, капитанами и т.п.).
- Игра - это школа социальных отношений. Именно в условиях игровых отношений ребенок добровольно упражняется, осваивает нормативное поведение.
- Игра - это средство, снимающее неприятные или запретные для личности школьника переживания.
- Игра облегчает межличностное общение.
- В дидактической игре происходит развитие познавательных процессов у школьников (восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности и др.).
- В игре закрепляются и применяются в нестандартной обстановке знания, полученные на уроках.
- Игра носит обучающий характер.

- Игра отвлекает от учебного материала.
 - Игра - это развлекательный момент (в лучшем случае организационный этап) урока.
 - Трудно поддерживать дисциплину на уроке.
 - Игра - это потеря времени на уроке, т.к. на объяснение правил игры и заданий уходит много времени.
 - Трудно оценить работу каждого ученика на уроке при игровом способе обучения.
 - Часть детей вообще не хотят играть, считая, что это не учеба, а развлечение, а часть включаются в игру слишком поздно.
 - Много времени уходит на подготовку дидактической игры к уроку.
 - Трудно детей ввести в игру и вывести из нее.
 - Нарушение детьми правил игры.
 - Возникновение конфликтных ситуаций.
- 

- Итак, мы пришли к тому, что учебно-дидактические игры проводить нужно по ряду причин:
- игра в «школьном возрасте не умирает, а проникает в отношения к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и в труде», - писал Л.С. Выгодский. Отсюда следует, что опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы - это важный и наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу;
- освоение учебной деятельности, включение в нее детей идет медленно (многие дети вообще не знают, что такое «учиться»);
- имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления. Дидактические игры как раз и способствуют развитию у детей психических процессов;
- недостаточно сформирована познавательная мотивация. Основная трудность в начальной школе в том, что мотив, с которым ребенок приходит в школу, не связан с содержанием той деятельности, которую он должен
- выполнить в школе. Мотив и содержание не соответствуют друг другу. Существуют значительные трудности адаптации (освоение им роли ученика, установление взаимосвязей со сверстниками и учителями). Дидактическая игра способствует преодолению указанных трудностей.
- Таким образом, дидактическая игра - это игра только для ребенка. Для взрослого она - способ обучения.

Памятки.

- Основные условия проведения учебно-дидактических игр:
- наличие у педагога определенных знаний и умений относительно дидактических игр;
- выразительность проведения игры. Это обеспечивает интерес детей, желание слушать, участвовать в игре;
- необходимость включения педагога в игру. Он является и участником, и руководителем игры. Учитель должен обеспечить поступательное развитие игры в соответствии с учебными и воспитательными задачами, но при этом не оказывать давления, выполнять второстепенную роль, незаметно для детей направлять игру в нужное русло;
- необходимо оптимально сочетать занимательность и обучение. Проводя игру, учитель постоянно должен помнить, что он дает детям сложные учебные задания, а в игру их превращает форма проведения - эмоциональность, легкость, непринужденность;
- средства и способы, повышающие эмоциональное отношение к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению
- дидактических задач;
- между учителем и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания;
- используемая в игре наглядность должна быть простой и емкой.

Требования, предъявляемые к игре:

- игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельности учащихся;
- игра должна быть доступной, цель игры - достижимой, а оформление - красочным, разнообразным;
- обязательный элемент каждой игры - ее эмоциональность. Игра должна вызывать удовольствие, веселое настроение, удовлетворение от удачного ответа;
- в играх обязателен момент соревнования между командами или участниками игры. Это всегда приводит к повышенному самоконтролю учащихся, к четкому соблюдению установленных правил и, главное, к активизации учащихся.

- Структура учебно-дидактической игры:
 - дидактическая задача;
 - игровая задача;
 - игровые действия;
 - правила игры;
 - результат (подведение итогов).
- 