

# Творческий отчет

учителя начальных  
классов

филиала  
МОУ Отъясской СОШ  
в д.Семикино  
Сосновского района

Плутахиной Елены  
Александровны



**«Ребёнок будет тянуться к урокам,  
если он найдёт в них условие для  
более интересного и  
стремительного движения своей**

**ЖИЗНИ»**

*Ш.А. Амонашвили*



# Проблема

**Проблема современной школы – потеря многими обучающимися интереса к учению. Почему это происходит? Как вызвать у детей интерес к учению и научить их учиться?**

**Решение данной проблемы позволит обеспечить развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого обучающегося, внедрить различные инновационные учебные программы, реализующие принцип гуманного подхода к детям.**



# Тема самообразования

**«Игра и игровые моменты как  
организация мыслительной  
деятельности обучающихся на уроках и  
во внеурочное время»**



# Актуальность

Актуальность данной темы в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети обрушивают на обучающихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится формирование 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.

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.

# Противоречия и пути их преодоления

## Противоречия

- Между возрастающими требованиями к учебно – воспитательному процессу и снижением учебной мотивации у обучающихся.
- Между авторитарной методикой преподавания и индивидуальностью личности, стремлением ребёнка быть услышанным и понятым.

## Перспективы

- Совершенствование образовательного процесса путём использования инновационных технологий
- Создание психологически комфортной атмосферы на уроке и внеурочной деятельности, позволяющей выявить творческие способности личности, способствовать их развитию и проявлению.

# Цель:

**развитие мыслительной деятельности младших школьников на основе использования игровых технологий в образовательном процессе**



# Задачи:

- активизировать мыслительную деятельность обучающихся;
- обеспечить вовлечение каждого ученика в процесс активного творчества;
- повысить качество знаний обучающихся по основным предметам;
- сохранить и укрепить здоровье обучающихся



# Теоретическое обоснование опыта

Работая по данной теме самообразования, я опираюсь на опыт работы по проблеме игровой деятельности известных психологов и педагогов:

Л.С.Выготского,  
Г.К.Селевко,  
Л.А.Венгера,  
С.Л.Рубинштейна,  
К.Д.Ушинского,  
В.А.Сухомлинского



# Сущность и новизна опыта

**Сущность** применения игровых технологий заключается в том, что игра является характерной и своеобразной формой активности ребёнка, благодаря которой он учится и приобретает опыт. Игра есть практика развития. Ребенок играет, потому что развивается, и развивается, потому что играет. Игра первая учит разумному и сознательному поведению. Это первая школа мысли для ребёнка. Детство — время игры, и если блокировать игровые способности ребёнка, не давая ему наиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное, вместо того, чтобы идти вперёд.

**Новизна** опыта использования игровых технологий, как и проектного метода, модульной технологии и обучения «с погружением», имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

**В педагогическом** процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития.



# Виды дидактических игр

Игры-упражнения

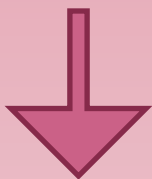
Игры-соревнования

Игра-поиск

Сюжетно-ролевые  
игры

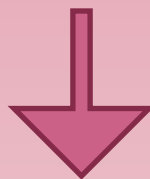
Познавательные  
игры

# Возможности использования игровых технологий



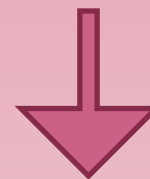
## На определённом этапе урока:

- знакомство с новым материалом;
- закрепление знаний, умений, навыков;
- повторение и систематизация изученного



## На нетрадиционных уроках:

- урок-сказка;
- урок-путешествие;
- урок-турнир;
- урок-КВН;
- интегрированные уроки



## При организации внеклассной работы:

- КВН;
- викторины;
- конкурсы;
- турниры;
- олимпиады;
- вечера

# Организация игр на уроках

- ❖ Математика
- ❖ Русский язык
- ❖ Литературное чтение
- ❖ Окружающий мир



# Результаты реализации игровой технологии

- ❖ Повышается познавательный интерес и активность обучающихся
- ❖ Активизируется умственная деятельность обучающихся
- ❖ Развивается внимание
- ❖ Тренируется память

# Динамика качества знаний обучающихся





# Результаты анкетирования обучающихся

**Цель:** выявление и анализ особенности отношения детей к использованию дидактических игр

- 50% детей предпочитают уроки с использованием методов активизации познавательного интереса;
- 75% детей, т.е. более половины класса отмечают желание видеть на уроке игры;
- 75% детей отмечают частое использование учителем игр на уроках;
- 87% детей отмечают желание участвовать в дидактических играх и игровых ситуациях;
- 75% детей отмечают значение включения игры в урок и внеклассные мероприятия как – очень большое.

**Вывод:** младшие школьники положительно относятся к использованию игры на уроках и во внеурочное время. Основная масса детей считает, что игра приносит большую пользу в учебно-воспитательном процессе и с удовольствием в ней участвуют.

# Игровые технологии во внеклассной работе

При организации внеклассной работы для обучающихся младших классов я стремлюсь к тому, чтобы каждое внеклассное занятие содержало элементы игры или соревнования. Это оживляет деятельность обучающихся повышает интерес к занятиям, способствует лучшему пониманию материала.

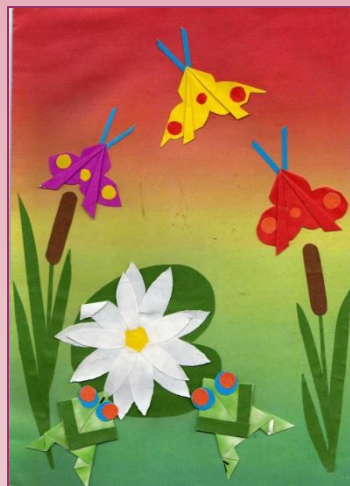
Ситуация игры оказывает постоянное влияние на развитие умственной деятельности ребёнка, подготавливает ребёнка к мышлению в плане представлений, влияет на развитие личности ребёнка. Именно здесь он приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками.



# Кружковая работа



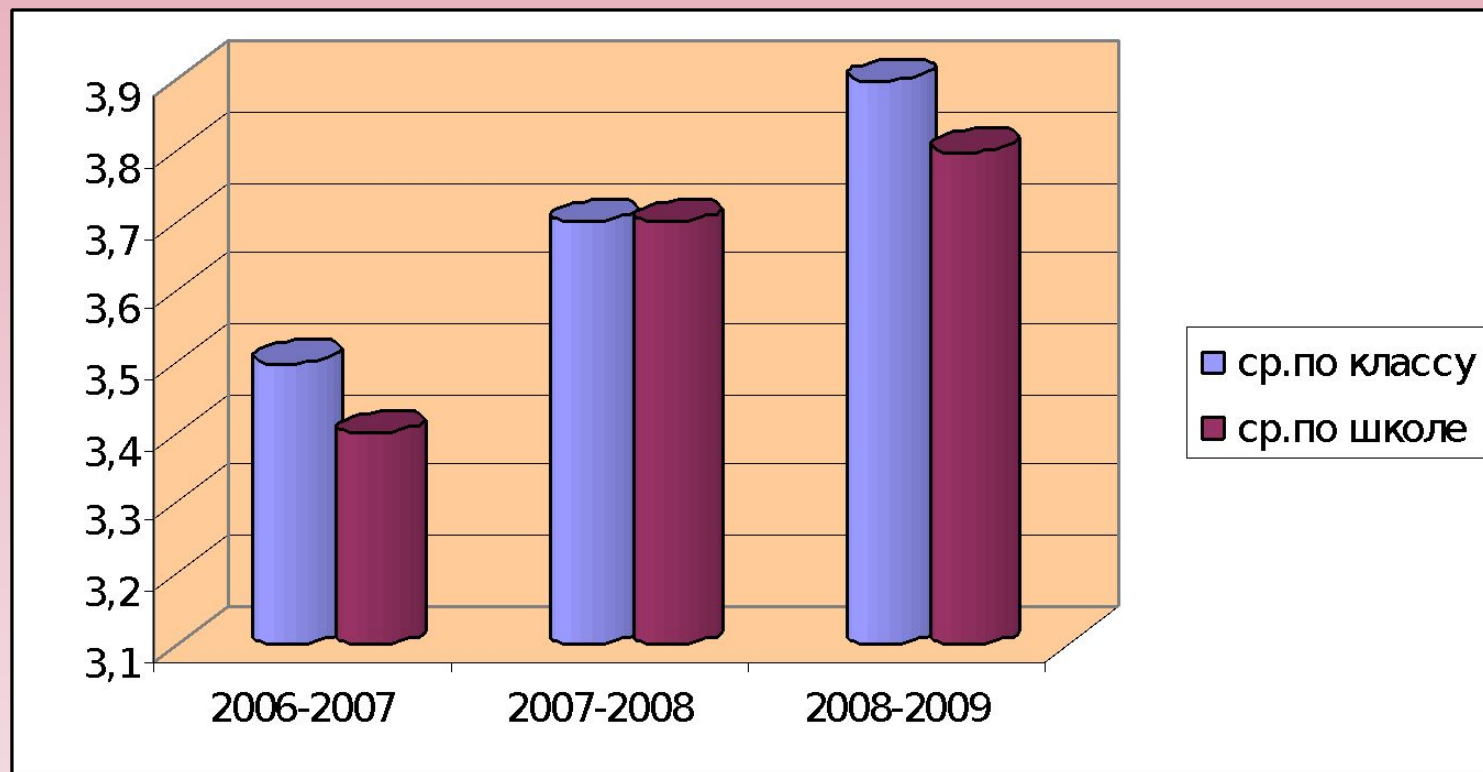
# Выставка творческих работ кружка «Художественный»



# Игровые технологии как способ укрепления здоровья



# Мониторинг уровня воспитанности обучающихся



# Стратегия дальнейшей деятельности

- Пополнять банк игр по различным предметам и внеклассным мероприятиям
- Изучать инновационные подходы к организации и проведению игр
- Продолжить наблюдение за личностным развитием ученика в процессе игровой деятельности
- Обмениваться опытом работы с коллегами
- Размещать материалы своей деятельности по данному направлению на сайтах в сети Интернет



## Считаю свою деятельность по использованию игровой технологии эффективной

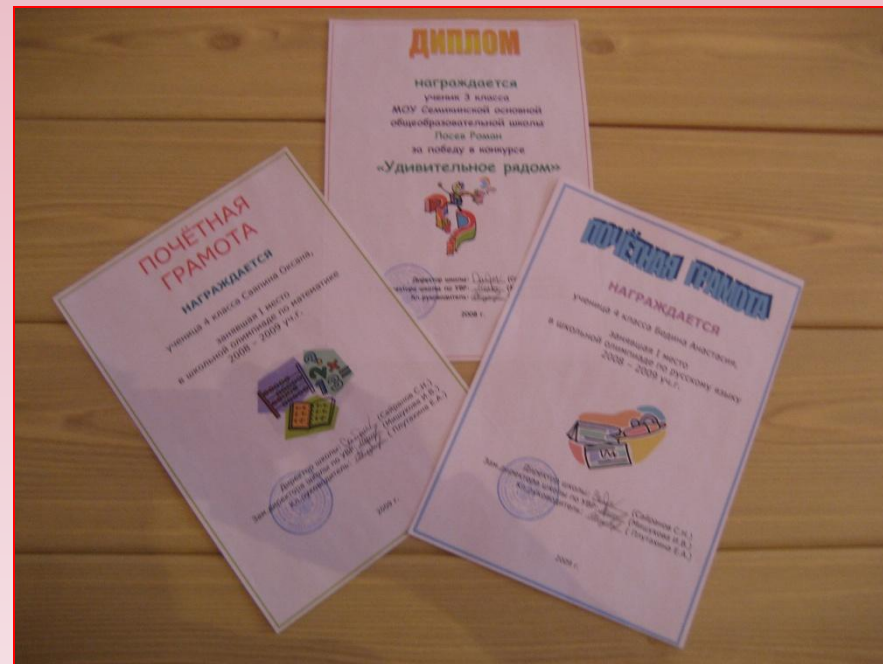
Игры помогают воспитывать чувство коллективизма; сопереживать, радоваться не только своим успехам, но и успехам своих товарищей; оценивать свои и чужие знания; сдерживать эмоции и делать выводы.

Игры учат не только добывать знания, но и применять их в новых ситуациях; помогают развивать умение общаться, высказывать своё мнение и слушать других.

При использовании игровых технологий в учебном процессе у детей повышается мотивация обучения. Они становятся собраннее, ответственнее относятся к учёбе.

Игры помогают повторять и закреплять, обобщать и систематизировать знания, полученные в процессе обучения, дают заряд хорошего настроения, сохраняют и укрепляют здоровье обучающихся и делают учебный процесс интересным и увлекательным.

# Участие обучающихся в различных творческих конкурсах и олимпиадах



# Информационные ресурсы

- Волина В. В. Праздник числа / Москва, 1993
- Волина В. В. Занимательная математика для детей / Санкт – Петербург, 1996
- Волина В. В. Занимательное азбуковедение / Москва, 1994
- Барташников А.А., Барташникова И.А. Учись мыслить / Харьков, 1998
- Хилалутдинова А.М. Игровая технология как здоровьесберегающий фактор в обучении и развитии младших школьников // Начальная школа, № 7, 2008
- Имукова Г.В. Учимся играя // Начальная школа, № 3, 2007
- Сорокин П.И. Занимательные задачи по математике в начальных классах / Москва, 1985
- Выготский Л.С. Вопросы детской психологии. / Л.С. Выготский.- СПб., 1997.
- Коломенских Я. Л. Детская психология / Минск, 1988



Благодарю за внимание!

