

**МОУ СОШ № 8
г. Поронайск**

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**





«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**



**ЦЕЛЬ ИГРОВЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ-
пробудить
интерес
К познанию, науке,
*книге, учению***



В жизни детей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

- развлекательную:** (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес) ;
- коммуникативную:** освоение диалектики общения;
- самореализации** (в игре как на «полигоне человеческой практики»);
- терапевтическую:** преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую:** выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекционную:** внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации:** усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
- социализации:** включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.



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

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства;
- в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.



Требования к играм в образовании, обеспечивающие привлекательность игр:

1. Игровая оболочка: должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.
2. Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.
3. Возможность действия для каждого ученика.
4. Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.
5. Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
6. Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.
7. Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.



Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий.

Педагогические технологии по преобладающему методу различаются на:

Игровые.

Догматические, репродуктивные.

Объяснительно-иллюстративные.

Развивающие.

Проблемные, поисковые.

Программированные.

Диалогические.

Творческие

Саморазвивающие.

Информационные компьютерные).



Педагогические игры имеют следующую классификацию:

- ФИЗИЧЕСКИЕ
- ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ
- ТРУДОВЫЕ
- СОЦИАЛЬНЫЕ
- ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ
- ПО ХАРАКТЕРУ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА
 - ОБУЧАЮЩИЕ, ОБОБЩАЮЩИЕ, ТРЕНИРОВОЧНЫЕ, КОНТРОЛИРУЮЩИЕ
 - ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ, ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ, РАЗВИВАЮЩИЕ
 - РЕПРОДУКТИВНЫЕ, ПРОДУКТИВНЫЕ, ТВОРЧЕСКИЕ
 - КОММУНИКАТИВНЫЕ, ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ, ПРОФИОРИЕНТАЦИОННЫЕ И ДР.;



Педагогические игры имеют следующую классификацию:

По характеру
игровой методики

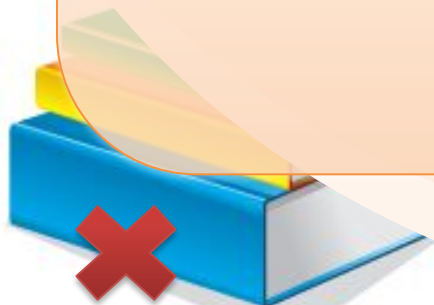
- предметные, ролевые, имитационные и т. д.


По игровой среде

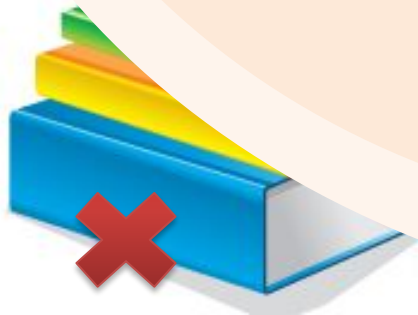
е
д
М
е
т
о
д
ы
,
к
о
м
п
ь
ю
т
е
р
н
е
т



- **При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:**

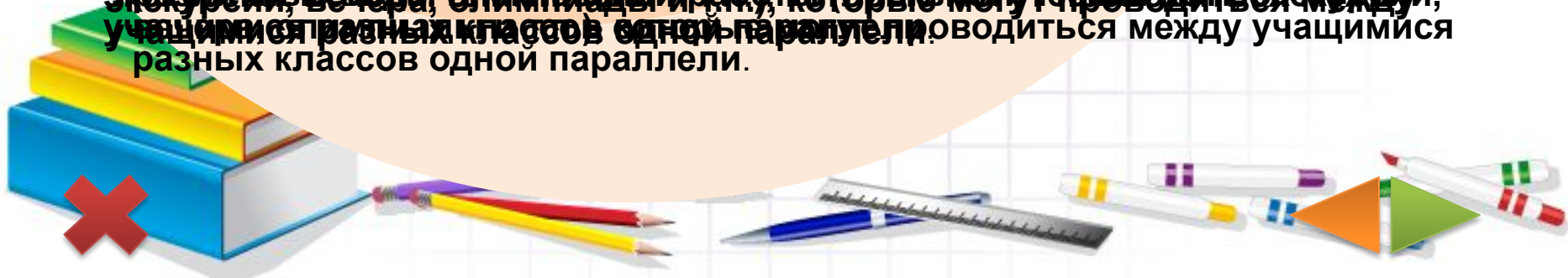


- 
- соответствие игры
 - учебно-воспитательным целям урока;
 - доступность для учащихся данного возраста;
 - умеренность в использовании игр на уроках.



Виды уроков с использованием игровых технологий

- ролевые игры на уроке;
 - ролевые игры на уроке;
- использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление умений, знаний, навыков, конец; повторение и систематизация изученного);
- игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок (КВН) с заданиями (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН));
- игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, которые производи один из видов разбора и т.д. на уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);
- различные виды внеклассной работы по языку (лингвистический КВН, эстафеты, вечера, олимпиады и т.д.), которые могут проводиться ежегодно, учащимися разных классов одной параллели и проводиться между учащимися разных классов одной параллели.



Положительные и отрицательные стороны использования игровых технологий:

ЗА

- способствует повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;
- идет передача опыта старших поколений младшим;
- способствует использованию знаний в новой ситуации;
- является естественной формой труда ребенка, przygotowанием к будущей жизни;
- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

ПРОТИВ

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;
- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;
- увлекаясь игровой оболочкой, можно потерять образовательное содержание.



РЕЗУЛЬТАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- ◇ *эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;*
- ◇ *тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;*
- ◇ *стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;*
- ◇ *способствует преодолению пассивности учеников;*
- ◇ *способствует усилению работоспособности учащихся.*





**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

