

МОБУ «Лицей №5» г.Оренбурга

***Овладение игровыми и
компьютерными технологиями в
начальной школе в условиях
реализации ФГОС НОО***

Учитель начальных классов
Ниневская Лидия Владимировна

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». (В.А.Сухомлинский).

В современной школе игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения. 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. 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. Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна

Игра выполняет такие важнейшие функции, как:

развлекательную (развлечь, воодушевить, пробудить интерес);

коммуникативную: освоение диалектики общения;

самореализации (в игре как на «полигоне человеческой практики»);

терапевтическую: преодоление различных трудностей;

диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения;

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.

Значение игры в обучении

В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
 - как элемент более обширной технологии;
 - в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

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.

По характеру педагогического процесса игры бывают:

обучающие, тренировочные, контролирующие,
обобщающие;

познавательные, воспитательные, развивающие;

репродуктивные, продуктивные, творческие;

коммуникативные, диагностические, профориентационные,
психотехнические и другие.

По характеру игровой методики делятся на
предметные, сюжетные, ролевые, деловые,
имитационные, игры – драматизации.

Использование компьютеров в начальной школе

Применение компьютерных технологий позволяет совместить игровую и учебную деятельность, делает процесс обучения мобильным, индивидуальным и дифференцированным.

Компьютер служит средством для развития ребенка, для формирования у него качественно новых практических знаний и умений. Учитывая, что основным видом деятельности детей 7 - 9 лет является игра, можно предположить, что именно компьютер с его широким спектром возможностей интерактивного взаимодействия поможет решить многие задачи.

Таким образом, в процессе игры у ребенка возникает положительная мотивация усвоения знаний:

1. Игра выполняет важнейшие функции - формирует УУД;
2. Активизация и интенсификация учебного процесса.
3. Учебно-познавательная направленность.
4. Эффективность сочетания с любым учебным материалом.

Игры можно использовать на различных этапах урока:

при опросе или проверке домашнего задания, при самостоятельном изучении нового материала, при закреплении его.

Использование компьютерных технологий в обучении позволяет дифференцировать учебную деятельность на уроках, активизирует познавательный интерес учащихся, развивает их творческие способности, стимулирует умственную деятельность.

Со стороны учителя и родителей необходим контроль за содержанием игр и временем работы за компьютером.

Ценность специальных программ для обучения детей математике, русскому языку, логике в том, что они в более наглядной форме представляют содержание данных предметов, что и позволяет детям легко и быстро овладеть этим материалом.

Из моего личного опыта

На своих уроках часто использую дидактические и сюжетно-ролевые игры, кроссворды, загадки, ребусы, стараюсь преподнести материал в необычной форме:

урок-сказка, урок-путешествие, урок-исследование и т.д.

Это способствует повышению эффективности в области моделирования изучаемых процессов и явлений, управления процессом обучения, тренажа учебной деятельности, автоматизации контроля уровня знаний.

Таким образом, внедрение новых информационных технологий в учебный процесс начальной школы позволяет в доступной форме использовать познавательные и игровые потребности учащихся для развития индивидуальных качеств.

