

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ

(из опыта работы)

**"...Игра – это огромное светлое окно,
через которое в духовный мир ребёнка
вливается живительный поток представлений,
понятий об окружающем мире".**

В.А. Сухомлинский

Ребенок не прекращает играть, поступив в школу и включившись в новую для него учебную деятельность. Для младшего школьного возраста учение – новое и непривычное дело. Поэтому при знакомстве со школьной жизнью игра способствует снятию барьера между "внешним миром знания" и психикой ребёнка. Игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младшего школьника страх неизвестности, постоянно внушаемое уважение к премудростям школьной жизни, что мешает свободному освоению знаний. В игру школьника вносится много интересных и новых фактов под влиянием новых знаний и представлений об окружающем мире. Игра оказывает по-прежнему большое влияние на воспитание у младшего школьника положительных личностных качеств, воспитывает чувства товарищества и дружбы, содействует организации и формированию коллектива.

Игровые технологии являются одной из форм обучения, которые позволяют сделать интересной и увлекательной работу по изучению математики. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенную монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс. Учителю необходимо учитывать воспитательное и познавательное значение игры для ребенка этого возраста и оказывать влияние (прямое или косвенное) на характер и направление игр. Изучая учащихся, учитель должен наблюдать ребенка и в игре. Играя, ребенок проявляет такие черты личности, которые не обнаруживаются у него в процессе учебной деятельности. Изучение индивидуальных особенностей ребенка в игре позволяет

учителю изменить отношение к ребенку — развивать у него те ценные качества, которые ярко проявились в игре. Одновременно учитель лучше узнает отрицательные качества ребенка, и это позволяет ему учитывать такие проявления личности в учебной деятельности учащегося.

Игры подразделяются на творческие и игры с правилами. Творческие игры, в свою очередь включают: театральные, сюжетно-ролевые и строительные игры. Игры с правилами – это дидактические, подвижные, музыкальные игры и игры–забавы.

Какое же значение имеет игра? В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлёкшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагают все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Из всего существующего многообразия различных видов игр именно дидактические игры самым тесным образом связаны с учебно-воспитательным процессом. Они используются в качестве одного из способов обучения различным предметам в начальной школе, в том числе особое место данные игры занимают на уроках математики.

Дидактическая игра (игра обучающая) – это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. Дидактическая игра, как и каждая игра, представляет собой самостоятельный вид деятельности, которой занимаются дети: она может быть индивидуальной или коллективной. Данная игра является ценным средством воспитания действенной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней охотно дети преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создаёт радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступный ему анализ и синтез, делает обобщения.

Структурные компоненты дидактической игры:

игровой замысел, игровые действия и правила.

Игровой замысел выражен, как правило, в названии игры.

Игровые действия способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможности проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры.

Правила помогают направлять игровой процесс. Они регулируют поведение детей и их взаимоотношения между собой. Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Она выступает прежде всего в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся в освоении знаний или в их применении. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой и отсутствие любого из них разрушает игру.

Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр.

1. Учитель во время игры должен создавать в классе атмосферу доверия, уверенности учащихся в собственных силах и достижимости поставленных целей. Он должен быть доброжелательным, тактичным, вовремя поощрять и действия учащихся.
2. Любая игра должна быть хорошо продумана и подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она требуется.
3. Учитель должен быть очень внимательным к тому, насколько учащиеся подготовлены к игре, особенно к творческим играм, где учащимся представляется большая самостоятельность.
4. Особое внимание на состав команд для игры. Они подбираются так, чтобы в каждой были участники разного уровня и при этом в каждой группе должен быть лидер.

В процессе игр учитель должен постепенно воспитывать ведущих из числа лидеров, а в простых играх предлагать роль ведущего поочерёдно разным учащимся. Не следует приучать детей к тому, чтобы на каждом уроке они ждали новых игр или сказочных героев. Необходим последовательный переход от уроков, насыщенных игровыми ситуациями, к урокам, где игра является поощрением за работу на уроке или используется для активизации внимания: весёлые шутки-минутки, игры-путешествия в страну чисел или страну знаний.

Особенно широко используются игры на уроках при обучении детей шести - семилетнего возраста, поскольку ведущей деятельностью детей до поступления была игра, а с поступлением в школу происходит смена ведущей деятельности на учебную. Надо иметь в виду, что очень эффективными являются игровые формы обучения, различного рода дидактические игры. В этих условиях переход от одной ведущей деятельности к другой происходит безболезненно. Надо шире практиковать занимательные игровые формы обучения, которые вызывают большой интерес у детей (например, игру в магазин при обучении математике, обведение контуров рисунка при обучении письму, игру с куклами и мячами на уроках по развитию речи и т.д.). Даже слаборазвитые, робкие и

застенчивые дети охотно включаются в подобные игры. При этом надо чётко представлять себе, какую именно дидактическую нагрузку несёт содержание той или иной игры, и постепенно совершенствовать эту дидактическую основу. В ситуации весёлой, увлекательной дидактической игры дети более успешно усваивают знания, чем в процессе учебных занятий. Разумеется, обучение нельзя превращать в сплошную игру. И в дальнейшем ученики, когда станут старше, поймут, что учение не игра, а труд, и труд серьёзный и ответственный, хотя по-прежнему радостный и увлекательный.

Младший школьник мыслит наглядно-образно, поэтому необходимо при применении дидактических игр использовать наглядность. Игра должна быть занимательной, интересной для детей, но ни в коем случае нельзя принудительно заставлять детей играть. Это не даст желаемого результата ни в развивающем, ни в образовательном плане. В игре детям следует предоставлять большую самостоятельность, в то же время на них нельзя возлагать и большую ответственность. Важно, чтобы ребята сами следили за выполнением правил, чтобы каждый участник игры чувствовал ответственность перед коллективом.

Дидактические игры кратковременны (10-20 мин.), и важно, чтобы всё это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче. Особенно важно следить за этим в коллективных играх. Нельзя допустить, чтобы решением задачи был занят один ребёнок, а другие бездействовали. Обычно при таком проведении игры дети быстро утомляются от пассивного ожидания. Другая картина наблюдается, если все играющие включены в решение задачи. В коллективных играх вырабатываются дети-организаторы, дети-вожаки, умеющие упорно стремиться к цели, увлекать за собой других.

Таким образом, развивающиеся сюжеты детских игр расширяют кругозор ребенка и его жизненный опыт. Дети-первоклассники часто играют в школу: они учат кукол, учат детей-дошкольников, учат животных, обучают друг друга. В игру вводятся эпизоды из школьной жизни: прием у врача, медосмотр, почта и т.д. Новые отношения, которые возникли в школе в процессе учения, новая деятельность,— все это отражается в игре. Школьной тематике отводится много места в играх детей I класса, меньше — II, а у школьников II класса игр со школьной тематикой становится все меньше. Растущие познавательные интересы детей переключают их на другие, новые игры.

Чем старше школьники, тем большее значение приобретает для них познавательный характер творческой игры, в игре скрыто или открыто ставится цель познать, осознать новое, совершенствовать познанное. Все это происходит под влиянием школы и учения. Сюжеты игр школьников более развернуты, чем у дошкольников,

основное внимание младшие школьники обращают не на действия людей, а на их отношения, чувства и переживания. В игру дети вносят все больше импровизаций, они не ограничиваются строгими рамками повторения и воспроизведения виденного, дополняют игру материалом из прочитанных книг, из разговоров взрослых. Учащиеся I—II классов любят игры с куклами и игрушками; в III классе дети уже реже увлекаются подобными играми. Только сложная сюжетная игра, приближенная к жизни, дающая возможность исполнителю роли поставить себя в близкие к действительности жизни условия, может удовлетворить учащихся III—IV классов. В игре все большее значение начинает приобретать коллектив. У школьников I—II классов коллектив еще неустойчив, неустойчивы и игровые коллективы. У учащихся III класса создаются уже прочные игровые коллективы и возникают более тесные товарищеские отношения. Введение игр с разделением на партии, борьба в соответствии с правилами — все это возможно лишь тогда, когда ребенок научится вести себя в коллективе, когда он чувствует ответственность перед товарищами, умеет себя сдерживать, подчинять свое поведение правилам.

Индивидуальные игры, игры вдвоем, втроем — частое явление у младших школьников. Подобным маленьким группам дети отдают предпочтение перед большим игровым коллективом. У учащихся III класса уже заметен рост коллективной игры и стремление к большому игровому коллективу. В этом возрасте воспитывается умение считаться с коллективом, подчиняться коллективу. Общность переживаний и чувств в процессе игры также способствует созданию коллектива и развитию коллективной игры. Десятилетние дети на протяжении всей сюжетной игры могут помнить ее конечную цель, даже если игра сложна и содержит ряд отдельных сюжетов. Ребенок этого возраста может отдельные эпизоды игры связывать в единую игру. Но для того, чтобы дидактическая игра прочно влилась в учебный процесс, необходимо обеспечить школу (особенно начальную), соответствующими техническими средствами обучения и пособиями для проведения такого рода игр.

Игра — это одновременно развивающая деятельность, форма жизнедеятельности, зона социализации, защищенности, самореализации, сотрудничества, содружества с взрослыми, посредник между миром ребенка и миром взрослого. Школа современности нацелена на индивидуальный подход к каждому ребенку. Игра — незаменимый в этом помощник. Потому что всех учителей интересуют вопросы: как сделать обучение наиболее эффективным, и какими методами поддерживать интерес к учению.

Многие педагоги сомневаются — играть или не играть на уроках? Нередко случается, что учитель под влиянием признания учебной игры переоценивает ее

возможности и видит в ней своеобразную волшебную палочку, по мановению которой исчезают все трудности образования. Конечно, таких надежд игра не оправдывает. Но не надо переставать верить в силу игры. Опыт показывает, что если игру использовать в обучении осознанно, опираясь на научное понимание социальных и психологических закономерностей жизни и развития ребенка, исходя из представлений о месте игры в процессе школьного обучения и о механизме воздействия игры на протяжении этого процесса, вот тогда игра оказывает на формирование ребенка положительное влияние.

Активизировать учебный процесс, сделать его более интересным помогают проблемные задания, поисковые и лингвистические задачи, игры.

Учитель, с помощью игры, надеется организовать внимание детей, повысить активность, облегчить запоминание учебного материала. Это, конечно, нужно, но этого мало. Одновременно с этим надо заботиться о сохранении у обучающегося желания учиться систематически, о развитии его творческой самостоятельности. Если же учителю не удастся решение тактических и стратегических задач, если сосредоточить все усилия только на сегодняшних заботах и не беспокоиться о долговременной цели, то он сам, может, и не подозревая об этом, создаст проблемы на пути развития личности и психики обучающегося. Следовательно, чтобы игра наилучшим образом реализовала все свои способности, педагог должен оценивать ее по двойному критерию: по ближайшему результату и с дальней целью. Только тогда можно будет использовать игровую деятельность как средство организации учебного процесса. Игра – хороший помощник педагога, но не волшебная палочка.

Еще одно условие, необходимое для того, чтобы применение игры на уроке в начальной школе оказалось эффективным, - глубокое проникновение учителя в механизмы игры. Учитель должен быть самостоятельным творцом, который не боится брать на себя ответственность за дальние результаты своей активности.

Для успешного обучения ребенок должен испытать радость умственного напряжения, которое доставляет решение учебных задач. Но для этого просто необходимо, чтобы он захотел включиться в их решение. Вот тут-то развивающая игра может оказаться незаменимым помощником учителя, если только учитель осознает ее роль в саморазвитии школьника. Помочь обучающемуся начальной школы включиться в решение учебных задач – значит, сделать важный шаг в достижении стратегического результата начального обучения. При таком использовании игры у детей формируются такие необходимые качества, как:

- а) положительное отношение к школе, к учебному предмету;
- б) умение и желание включаться в коллективную учебную работу;

- в) умение слушать друг друга;
- г) добровольное желание расширять свои возможности;
- д) раскрытие собственных творческих способностей;
- е) самовыражение, самоутверждение.

Игру можно считать выполняющей свои функции на уроке в том случае, если она обеспечивает:

- не только усвоение ребенком конкретных учебных умений, но и воспитание у школьника желания учиться;
- осознание школьником своих занятий в классе не как простой игры в школу, а как учения.

Я считаю, что игры на уроках начальной школы просто необходимы. Ведь только она умеет делать трудное – легким, доступным, а скучное – интересным и веселым.

Литература

1. Амонашвили Ш.А. В школу – с шести лет. - М., 1986
2. Волина В.В. Праздник числа. Занимательная математика. И. - Вест.-ТДА Серия: Предметные программы, 2001
3. Волочаева И.А. Геометрический город. Дидактическая игра. - И.: Детство. Пресс, 2011
4. Выготский Л.С. Педагогическая психология. – М., 1991
5. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах. – М., 2006
6. Перокова О.И., Сазанова Л.И. Раз, два, три – отвечай. – М., 2003
7. Сухомлинский В.А. О воспитании. – М., 1985
8. Эльконин Д.Б. Психология игры – М., 1978