Доклад по теме

***«Игровые технологии на уроках в начальной школе. Содержание, способы и требования к проведению»***

Учитель начальных классов

Степанова М.С.

2017

**Содержание**

1. Пояснительная записка.
2. Актуальность темы.
3. Теоретическое обоснование технологии.
4. Игровые формы обучения.
5. Игровые технологии на уроках математики.

# Пояснительная записка

Я использую игровые моменты на уроках математики и хочу поделиться своим опытом при обобщении, закреплении, повторении различных тем и вопросов.

Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения на уроках, справедливо усматривает в них возможность эффективной организации взаимодействия педагога и обучающихся, продуктивной формы их обучения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса. Игра–творчество, игра–труд. Даже самые пассивные обучающиеся включаются в игру, прилагая все усилия.

Отыскание новых эффективных методов обучения и таких методических приёмов, которые активизировали бы мысль обучающихся, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний, стало основной проблемой, которую я ставила перед собой, работая над данной темой. Это особенно важно в подростковом возрасте, когда еще формируются, а иногда и только определяются постоянные интересы и склонности к тому или иному предмету. Именно в этот период нужно стремиться раскрыть притягательные стороны математики.

Немаловажная роль здесь отводится играм на уроках математики – современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве. В играх различные знания и новые сведения обучающийся получает свободно. Поэтому часто то, что на уроке казалось трудным, даже недостижимым, во время игры легко усваивается. Здесь интерес и удовольствие – важные психологические показатели игры.

При работе над темой я ставила перед собой задачи, отвечающие потребностям преподавателя при организации игровой деятельности на уроке: создание банка разных видов игр по математике для использования в учебном процессе, на примере которых можно было бы создавать подобные игры по различным темам курса математики в разных группах; обучение самостоятельному приобретению знаний в процессе игры; самостоятельная разработка и изготовление математических игр.

В данной статье представлено теоретическое содержание, включающее способы организации разнообразных игр для уроков математики, требования к проведению игр на уроке, классификацию игр в зависимости от игровой цели, виды дидактических игр. Представлен дидактический материал, включающий разработки игр для применения их на уроках математики с подробным описанием правил организации и проведения. Это дает возможность, любому преподавателю, использовать новые методы преподавания и нетрадиционные формы уроков, возможность самим создавать дидактические игры и научить этому обучающихся.

*Скажи мне, и я забуду, покажи мне, и я запомню, Дай мне действовать самому, и я научусь. Древнекитайская мудрость.*

# Актуальность темы

Одной из актуальных проблем современной методики преподавания, как в общеобразовательных учебных заведениях, так и в профессиональных средних учебных заведениях является применение игровых технологий в процессе преподавания изучаемых дисциплин.

Актуальность данной проблемы вызвана целым рядом факторов.

Во-первых, интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у обучающихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Эффективным средством решения этой задачи являются учебные игры.

Во-вторых, одной из наиболее важных проблем в преподавании является обучение устной речи, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, что повышает мотивацию к изучению предмета. Вовлечение обучающихся в устную коммуникацию может быть успешно осуществлено также в процессе игровой деятельности.

Современный и будущий работодатели заинтересованы в таком работнике, который наделен следующими качествами:

1. думать самостоятельно и решать разнообразные проблемы (т.е. применять полученные знания для их решения);
2. обладать творческим мышлением;
3. обладать богатым словарным запасом, основанным на глубоком понимании гуманитарных знаний.

Таким образом, выпускник школы должен обладать определенными качествами личности:

Гибко адаптироваться в меняющихся жизненных ситуациях, уметь самостоятельно приобретать необходимые ему знания, умело применять их на практике для решения разнообразных возникающих проблем.

Самостоятельно критически мыслить, уметь видеть возникающие в реальной действительности проблемы и, используя современные технологии, искать пути рационального их решения; четко осознавать где и каким образом приобретаемые им знания могут быть применены в окружающей его действительности; быть способным генерировать новые идеи, творчески мыслить.

Грамотно работать с информацией (уметь собирать необходимые для решения определенной проблемы факты, анализировать их, выдвигать гипотезы решения проблем, делать необходимые обобщения, сопоставления с аналогичными или альтернативными вариантами решения, устанавливать статистические закономерности, делать аргументированные выводы, применять полученные выводы для выявления и решения новых проблем).

Быть коммуникабельным, контактным в различных социальных группах, уметь работать сообща в разных областях, в различных ситуациях.

Самостоятельно работать над развитием собственной нравственности, интеллекта, культурного уровня.

Актуальность применения игровых технологий на уроках математики я вижу в том, что:

1. игровые формы обучения на уроках создают возможности эффективной организации взаимодействия педагога и обучающихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса;
2. в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности;
3. в процессе игр дети приобретают самые различные знания о предметах и явлениях окружающего мира;
4. игра развивает наблюдательность и способность определять свойства предметов, выявлять их существенные признаки;
5. игры очень хорошо уживаются с “серьезным” учением;
6. включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала;
7. разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес к учебному предмету;
8. игры оказывают большое влияние на умственное развитие детей, совершенствуя их мышление, внимание, творческое воображение.

Таким образом, меня всё больше интересуют технологии обучения, формирующие активную, самостоятельную и инициативную позицию в учении, развивающую общеучебные навыки: исследовательские, самооценочные, рефлексивные. Одной из таких технологий является игровая.

Преимущества использования на занятиях игровых форм обучения состоят в том, что игровая деятельность как средство обучения обладает мотивированностью на обучение, отсутствием принуждения, индивидуализированностью, обучением и воспитанием в коллективе и через коллектив, развитием психических функций и способностей, учением с увлечением. Вместе с тем обучающиеся всегда с желанием, интересом принимают предложение педагога: «Поиграть на уроке».

# Теоретическое обоснование технологии

Игра - это особая сфера человеческой активности, это первый шаг ребёнка в культуру, это возможность раскрыться порой ещё не реализованным способностям и задаткам личности. Любой человек, независимо от его талантов и способностей, может самоутвердиться и самореализоваться в игре, повысить свою самооценку, пережив ситуацию успеха.

По определению Г.К. Селевко, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Педагогическая игра, в отличие от игр вообще, обладает существенными признаками – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, который может быть обоснован и представлен в чистом виде.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

1. Развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес).
2. Коммуникативную: освоение диалектики общения.
3. Самореализации в игре как в полигоне человеческой практики.
4. Игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности.
5. Диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры.
6. Функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей.
7. Межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей.
8. Социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Назначение игр на уроках математики – развитие познавательных процессов у обучающихся (восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности и др.) и закрепление знаний, приобретаемых на уроках.

Характерным для каждой игры является, с одной стороны, решение различных дидактических задач: уточнение представлений о числе или в целом о математическом понятии и 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 игры является игровое действие. Внимание обучающегося направлено именно на него, а уже в процессе игры он незаметно для себя выполняет обучающую задачу.

**Игровые формы обучения.**

Игровое обучение – процесс мало предсказуемый и плохо управляемый. На его течение влияет такое количество факторов, подсчитать которые и просчитать взаимовлияния которых весьма непросто. Сама теория игрового обучения похожа на попытку объять необъятное, классифицировать то, что с трудом поддается разумному описанию: харизму и интуицию модератора, динамику взаимоотношений обучаемых, неожиданные повороты их поведения и творческие озарения.

Однако, систематическое и целенаправленное использование игровых методов может дать определенные результаты, как в изменении основных качеств личности, так и в результативности учебной деятельности. Одним из приоритетов современной системы образования становится достижение нового образовательного результата – формирование ключевых компетентностей обучающихся, т.е. применение полученных знаний на практике.

Особую роль в преподавании дисциплин в средних специальных учебных заведениях играют такие формы, как ролевые игры, исследование конкретных случаев, проекты, исследование на предприятиях, сценарии, деловые игры и т. д. Рассмотрим описание некоторых форм действий игровой деятельности, возможных для применения на занятиях в среднем специальном учебном заведении.

Изучение конкретного случая. Основная структура метода основывается на том, что обучающиеся сталкиваются со случаем из практики или же из собственной жизни. Они обсуждают какой-то конкретный случай, ищут альтернативы для его решения, предлагают собственный вариант решения, обосновывают его, а потом сравнивают с тем решением, которое было принято на практике.

Имитационные игры. Имитационная игра как метод нашла свое применение в многочисленных стратегиях обучения, включающих в себя игровые элементы. Сюда входят ролевые, конфликтные, деловые игры, игры для принятия решений, компьютерные имитации на базе деловой игры и т. д. Имитационные игры сочетают такие элементы, как соревнование, кооперация, правила, отражающие характерные черты действительности. Особое значение в обучении имеют деловые и ролевые игры.

Ролевая игра как метод обучения дает возможность преподавателю оформить учебный процесс в виде игровой деятельности и имитации конфликтных ситуаций из жизни общества, а обучающимся – открыть разные социальные формы поведения в приближенных к действительности игровых ситуациях, не опасаясь серьезных санкций в случае неправильного поведения.

Деловые игры. Основой любой деловой игры является процесс имитации реальных ситуаций во время ее проведения. Деловая игра состоит из двух компонентов: модели игры и собственно игры. Модель определяет рамки игры и, таким образом, создает базу для игры, которая предоставляет игрокам возможность принятия решений в рамках соответствующей модели.

Метод направляющего текста. Направляющие тексты можно рассматривать как центральный метод обучения, который выполняет в рамках комплексных учебных задач направляющую и структурирующую учебный процесс функцию. Метод направляющего текста, как правило, является составной частью процесса обучения, предполагающего шесть фаз: информацию, планирование, принятие решения, выполнение, контроль, оценку. Направляющие тексты представляют собой обычно письменно зафиксированные инструкции для самостоятельного управления учебным процессом. В рамках своих функций – управления и структурирования – направляющие тексты дают информацию о содержании и целях процесса обучения, а также о дополнительных источниках информации для обработки заданной проблемы.

Проектный метод. Метод проектов для преподавателя – это альтернатива урочной системе, дополняющий ее и расширяющий границы творческой работы. Для обучающихся – это учебное дидактическое средство активизации познавательной деятельности, средство развития таких качеств, как самостоятельность, умение принимать решения и отвечать за последствия. Обучающийся вовлекается в активный познавательный процесс, что позволяет ему осваивать новые способы человеческой деятельности, находить иные мотивы к учебе.

Исследование на предприятии. Следует отличать исследование на предприятиях от посещения предприятий, где обучающиеся получают общее представление об их деятельности. Обычно посещение не является интегрированной частью концепции обучения, а проводится более или менее случайно, как разовое мероприятие, без предварительной подготовки и последующего подведения итогов. Обучающиеся заранее получают конкретные задачи для исследования. Полученная во время исследования информация обсуждается и используется на последующих занятиях.

Таким образом, игра определяет важные перестройки и формирование новых качеств личности; именно в игре лучше усваиваются нормы поведения, игра учит, изменяет, воспитывает. Игровая деятельность влияет на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, всех познавательных процессов. Так, например, педагогическая и дидактическая ценность деловой игры состоит в том, что она позволяет ее участникам раскрыть себя, научиться занимать активную позицию, испытывать себя на профессиональную пригодность.

# Игровые технологии

Я считаю, что использование на уроках игровых технологий обеспечивает достижение единства эмоционального и рационального в обучении. Так включение в урок игровых моментов делает процесс обучения более интересным, создает у обучающихся хорошее настроение, облегчает преодоление трудности в обучении.

Я использую их на разных этапах урока. Свое знакомство с группой начинаю с игры «Покажи свои знания», которая построена по принципу телепередачи «Своя игра». Обыкновенный опрос не вызывает должного интереса, кроме того, ребята еще чувствуют себя скованно, неохотно идут на контакт, и поэтому приходиться очень долго к ним присматриваться, чтобы выявить способности каждого. Наблюдения же во время игры помогают быстро сориентироваться и направить работу в нужно русло.

Ценность игры заключается еще и в том, что ребята обогащаются новыми знаниями с помощью вопросов из истории математики, повторяют пройденный школьный курс, самостоятельно выполняют задания, стараются быть предельно внимательными.

Так в начале урока включаю игровой момент «Отгадай тему урока», используются игры во время устного счёта:

* конкурс на лучшего счётчика,
* кодированные упражнения,
* графические диктанты,
* математический лабиринт,
* магические квадраты,
* кроссворды,
* ребусы,
* математическая окрошка, - головоломки и др.

В дальнейшем игры использую на различных этапах урока. Например, при изучении темы «Цилиндр и его свойства» провожу обучающую игру «Конкурс рекламы». Для ее проведения накануне, за 3 - 4 дня, группу делю на две команды — рекламные агентства, назначаю «директоров» и выдаю задание на дом: самостоятельно изучить материал по теме (рекомендую несколько обучающихся) и сделать на него рекламу. Участвуя в подготовке к этому уроку обучающиеся, вынуждены приобрести новые знания, а также проявить творческие способности, которые демонстрируются в самых различных формах.

В процессе усвоения и закрепления новых знаний использую игру «Диалог», направленную на повышение активности обучающихся. Идея игры состоит в том, что после объявления задания, например, доказать тригонометрическое тождество, создаю проблемную ситуацию: сделать это наиболее рациональным способом; обучающиеся стараются наиболее эффективно решить эту проблему. Они понимают, что для ее решения понадобится консультация. По правилам игры каждая команда должна задать минимум вопросов с тем, чтобы получить максимум информации. В данной игре я как бы не желаю выдавать информацию, а ребята умело, поставленными вопросами, вынуждают меня к этому. И если в таком диалоге у них наступает «озарение», значит задача по развитию творческого мышления выполнена. При закреплении изученного материала – «Найди ошибку», кодированные упражнения.

Игровые занятия провожу чаще всего на повторительно-обобщающих уроках при контроле знаний. Например, при изучении геометрии закрепить пройденный материал помогает игра «Инвентаризация». Суть игры заключается в следующем. На столе находятся накрытые скатертью модели геометрических тел (например, многогранники: куб, параллелепипед, призма, пирамида и др.). Класс делится на три команды. По одному человеку от каждой команды в течение одной минуты осматривают набор моделей. После осмотра снова их накрываю. Играющие должны вновь провести «инвентаризацию», т.е. записать на доске названия увиденных геометрических фигур. Затем к доске поочередно выходят следующие участники команд и выполняют чертежи перечисленных фигур. После этого, следующие записывают формулы для вычисления площадей данных фигур. Следующие – дают определение, формулируют свойства. И так по цепочке. Заключительный этап в игре - решение задач трех уровней сложности.

Дидактическая игра является средством умственного развития, т.к. активизирует различные умственные процессы. Чтобы понять замысел и усвоить правила, нужно внимательно выслушать и осмыслить объяснения преподавателя. Практика показывает, предлагая обучающемуся дидактическую игру, необходимо, чтобы ее правила были точно сформулированными, а математическое содержание - доступно пониманию. В отличие от коллективных игр, которые занимают в большинстве своем весь урок, дидактические игры используются лишь на отдельных этапах урока, выступая в роли игровых моментов. В моей педагогической копилке имеются следующие дидактические игры: математическое лото, логарифмическое домино, кодированные упражнения, математические лабиринты.

Мониторинг показывает, что применение игр, игровых ситуаций повышает качество знаний и интерес к предмету, позволяя лучше усваивать сложный материал. К тому же, выше перечисленные игры имеют здоровье формирующую направленность: снимают усталость, напряженность умственного труда, повышают работоспособность обучающихся на уроке.