***МАОУ Ильинская средняя общеобразовательная школа***

***Домодедовского района***

***Московской области***

Конспект урока на тему

**«Игровые технологии в образовательном процессе»**

***подготовила***

***учитель начальных классов***

***Белозерова Татьяна Владимировна.***

***Домодедово, 2012 г.***

 ***(Слайд 1)*** Наряду с трудом и ученьем игра — один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен человеческого существования. Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление по­ведением. Она позволяет эффективно формировать личность, воспитывать нравственные качества, развивать творческие задатки.

***(Слайд 2)*** А.С.Макаренко считал, что «… ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра».

***(Слайд 3)*** Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;

- организационной структуре;

- возрастным возможностям их использования;

- специфике содержания.

2. По характеру педагогического процесса бывают:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;

- репродуктивные, продуктивные, творческие;

- коммуникативные, диагностические и другие.

3. По характеру игровой методики делятся на:

- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры -драматизации.

4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.

***(Слайд 4)*** Цель игры - побудить интерес к познанию, науке, книге, учению. И если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности.

На детскую игру можно смотреть по-разному. Но есть законы, не подчиняющиеся ничьим желаниям. Согласно одному из них, если какая-то стадия развития не пройдена полностью, то следующая будет протекать искаженно. 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. Интересное дело, интересный урок способны захватить ребенка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь.

Игра учит. Следовательно, это средство обучения.

***(Слайд 5)*** К.Д.Ушинский писал: «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание… в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями».

Учебная игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков. Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности

При раскрытии сущности игровой технологии следует выделить следующие компоненты: ***(слайд 6)***

• мотивационный;

• ориентационно-целевой;

• содержательно-операционный;

• ценностно-волевой;

• оценочный.

Эти компоненты включают ряд структурных элементов, которые представлены в таблице*.* ***(Слайд 7)***

***Компоненты игровой технологии
во взаимосвязи со структурными элементами игры***

|  |  |
| --- | --- |
| **Компонент игровой технологии** | **Структурные элементы игры** |
| Мотивационный | Установочный момент, игровая ситуация |
| Ориентационно-целевой | Задачи игры |
| Содержательно-операционный | Правила игры, игровое действие |
| Ценностно-волевой | Игровое состояние |
| Оценочный | Результат игры |

 **Установка на игру** обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов. Например: *«Давайте представим себе, что наша экспедиция оказалась в Архангельской области…*

**Игровая ситуация** может разыгрываться в вымышленном пространстве со слов «*Представьте, что…»,*  (сказочный лес, незнакомый район города, акватория океана и т.д.), очерченном географической картой, историческим временем, поставленной проблемой. В игровой ситуации участвует определенное количество учеников (группа, класс), которые выполняют определенные действия.

Следующим структурным элементом игры являются **игровые задачи,** которые соединяются с **учебными задачами,** выступающими в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение школьников *(Реши кроссворд, найди ошибку…),*

 **Правила игры** должны соответствовать «профессиональной деятельности» участника игры и быть направлены на выполнение действий в определенной последовательности. Во-первых, *правило действия в воображаемой ситуации, во-вторых, правила межличностных отношений.*

Игровые правила реализуются в **игровых действиях.** Психологи выделяют внешние действия *(слушать, чертить схему, решать задачу)* и умственные *(сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать).* Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра. Но, если не сформированы определенные умения, лучше не проводить игру.

Во время игры у ребенка возникает определенное **игровое состояние** – важный элемент игры. Игровое состояние, включающее наличие переживания, активизацию воображения участников, эмоциональное отношение к действительности, поддерживается проблемностью ситуации, элементами соревновательности и занимательности, используемыми аксессуарами, присутствием юмора и элементов дискуссии, свободной творческой атмосферой, ситуацией выбора.

Таким образом, можно говорить о том, что игровые технологии ***(слайд 8)*** представляют собой ступени от игры-забавы к игре-увлечению познанием. И высшей ступенью является – от игры к творчеству, к научной логике, к опережению школьных программ.

***(Слайд 9)*** Результат как обязательный структурный элемент игры проявляется в том, что игра – это:

- 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.

Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у детей? На помощь учителю приходит замечательное средство – игра.

***(Слайд 10)*** В.А. Сухомлинский говорил, что ***«***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».

Я считаю, что одним из условий, при котором игровые технологии эффективны, является желание детей играть. Готовясь к выступлению, я провела в своём классе анкетирование, с целью выявления отношения их к игре в учебной деятельности.

***Анкета (слайд 11)***

 – Нравится ли тебе играть на уроке?

 – На каких уроках тебе хотелось бы играть?

 – Как ты любишь больше играть один или с друзьями?

 – Хочешь ли ты всегда побеждать в игре?

Анализ анкет показал ***(слайд 12)***:

 – Игры на уроках нравятся всем учащимся без исключения. (15 уч 1 отсутствовал)

 – Большинство учащихся хотели бы играть на каждом уроке, но если только эта игра им интересна. (11 из 15)

 – Более предпочтительна для детей групповая форма игр. (14)

 – Большинство учащихся хотят в игре побеждать. (12)

Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении материала. Многие игры и упражнения строятся на материале различной трудности, это дает возможность осуществлять индивидуальный подход, обеспечивать участие в одной игре учащихся с разным уровнем знаний.

Игру и игровой момент можно использовать на различных уроках. Это может быть урок объяснения нового, урок закрепления пройденного, комбинированный урок, интегрированный урок и т.д. Игру или игровой момент можно провести и на различных этапах урока. Особенно большое поле деятельности в применении игр и игровых моментов именно в начальной школе.

***(Слайд 13)*** Вместо обычного вступления учителя можно предложить иное начало урока – разгадать (расшифровать) тему урока. Предложить учащимся загадку, ребус, рисунки, карточки с заданием.

***(Слайд 14)***

- Расставьте карточки, начиная с самой большой. (сантиметр)

- Постройте пирамидку. (алфавит)

При знакомстве с числами первого десятка ребята с удовольствием играют в «Домино». ***(слайд 15)*** Эта игра знакома им ещё с детского сада. Домино может быть различным: домино с картинками и цифрами, домино с фигурами и цифрами. Ребята могут работать вдвоём (карточки у каждого на столе) или всем классом (работа у доски с большими карточками).

Интересным игровым упражнением для ребят являются магические квадраты, игровое упражнение «Реши правильно и прочти». ***(Слайд 16)*** На доске находятся плакаты с цифрами и буквами. Ученик решает столбик примеров, а рядом с ответом записывает букву, ему соответствующую. Работу можно провести со всем классом, группой учащихся, индивидуально.

Повторяя и закрепляя тему «Предлоги», можно провести игру «Кто больше?». По карточкам с иллюстрациями ***(слайд 17)*** повторяется до 10 предлогов. Предложений можно составить ещё больше. Используя такие пособия, можно быстро вспомнить предлоги, повторить правила написания предлогов с другими словами; работать над развитием речи, составляя предложения, мини-тексты; пополнять словарный запас учащихся.

Для развития интеллектуальной мыслительной деятельности учащихся на уроках применяю ***(слайд 18)*** «Решите ребусы», ***(слайд 19)*** «Решите анаграммы», ***(слайд 20)*** «Пятый лишний» и «Назовите одним словом».

Я представила лишь малую долю игровых упражнений. Естественно, характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами. В активной природе младшего школьника игра, расширяя интерес и знания, становится понятной ребенку в том случае, если усвоение их происходит активно. А вот ученики постарше увлекаются играми, в которых нужно раскрыть тайну или сделать открытие, поэтому в игровые ситуации следует закладывать элементы романтики, совместного поиска, совместной творческой работы.

Ребята подросткового возраста стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются словарными играми, состязаниями. Для них организуются игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг. Особый интерес в этом возрасте вызывают компьютерные игры. Здесь стоит отметить, что интернет из быстрой и удобной передачи информации (учась чему-нибудь) превратился в то, что сюжеты большинства игр культивируют обман и насилие, как единственные способы решения проблем.

Для старшеклассников характерна ориентация на свою будущую роль в обществе. Их интересуют социальные явления. В этом возрасте развивается личностная рефлексия. Для учеников 10–11-х классов характерны потребность в диалоге, поиск решения проблемы не только с целью найти истину, но и самоутвердиться. Особенностью игровой технологии для старшеклассников является ориентация на групповой характер игр, а также вовлечение в игру посторонних лиц в качестве зрителей, слушателей, экспертов.

О возрастных особенностях учитель должен помнить при организации игр.

Подводя итог выше изложенному можно отметить ***(слайд 21)*** *«за»* использование игровых технологий:

- игровые технологии способствуют 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, приготовлением к будущей жизни;

- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

*«Минусы»* при использовании игровых технологий следующие:

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;

- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;

- увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание;

 - невозможность использовать на любом материале;

- сложность в оценки учащихся.

Свое выступление хочется закончить словами Конфуция «Учитель и ученики растут вместе». ***(Слайд 22 )***Так пусть игровые технологии позволяют расти как ученикам, так и учителю.

Источники:

1. *Азаров Ю.П.*Игра и труд. - М., 1973.

2.    *Азаров Ю.П.*Искусство воспитывать. -М., 1979.

3.    *Аникеева Н.П.*Воспитание игрой. - М., 1987.

4.    *Баев ИМ.*Играем на уроках русского языка. - М., 1989.

5.    *Берн Э.*Игры, в которые играют люди. - М., 1988.

6.    *Газман О.С. и др.*В школу - с игрой. - М., 1991.

7.    *Добринская Е.И., Соколов Э.В.*Свободное время и развитие личности. - Л., 1983.

8.    *Журавлев А.П.*Языковые игры на компьютере. - М., 1988.

9.    *Занъко С.Ф. и др.*Игра и ученье. - М., 1992.

10.  Игры - обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В.Петрусинского. - М., 1994.

11.      *Коваленко В.Г.*Дидактические игры на уроках математики. - М., 1990.

12.      *Кэрролл Л.*Логическая игра. - М., 1991.

13.      *Макаренко А.С.*Некоторые выводы из педагогического опыта. Соч. т.У. - М., 1958.

14.      *Минкин Е.М.*От игры к знаниям. - М., 1983.

15.      *Никитин Б.П.*Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М., 1990.

16.     *Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С.*Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996.

17.     *Самоукина Н.В.*Организационно-обучаюшие игры в образовании. - М.: Народное образование, 1996.

[http://school54nk.ucoz.ru](http://school54nk.ucoz.ru/)

[http://kollegi.kz](http://kollegi.kz/)

[http://referatwork.ru](http://referatwork.ru/)