

Игровые технологии в образовательном процессе начальных классов



Из опыта работы учителя начальных классов Бабковой Светланы Геннадьевны.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

Именно их я использую часто на уроках с 1 – 4 класс.

Девиз моей педагогической деятельности: « Учение без принуждения ».

Задача – сделать процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Цель моей работы обобщить опыт по внедрению игровых технологий в учебный процесс, показать эффективность метода.

Задачи:

- 1. Раскрыть особенности педагогических игр;
- 2. Показать возможную методику организации уроков с использованием игровых технологий;
- 3. Определить, какое место игровые технологии занимают в учебно-воспитательном процессе.

Гипотеза: Игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит 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 вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

- По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;
- По характеру педагогического процесса: обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;
- По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;
- По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.

Урок с дидактической игрой.

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры.

Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний.



Выделяют следующие виды дидактических игр:

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины
2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.
3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Урок - деловая игра.

Деловые игры делятся на производственные, организационно - деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.



Урок - ролевая игра.

В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов. Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия; Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;

Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д. Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции, уроки – суды и т.д. Этапы разработки и проведения ролевых игр:

- Подготовительный;
- Игровой
- Заключительный
- Анализ результатов.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

- 1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- 2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- 3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников;
- 4) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Мониторинг опроса обучающихся

В 4-ом классе я провела простой эксперимент. Для этого взяла два урока математики на одну тему. Один урок провела в традиционной форме, другой – в игровой. После опроса учащихся 100% учеников выбрали урок в игровой форме как наиболее интересный. В то же время усвоение учебного материала улучшилось на 28%.

Заключение

- Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую.
- Поэтому игровая технология – самая актуальная для учителя начальной школы, особенно при работе с 1-ым и 2-ым классами.

Спасибо за внимание

