

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.**

