

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Проблема современной школы – потеря интереса у обучающихся к учению. Почему это происходит? Причины этого негативного явления неоднозначны:

- перегрузка однообразным учебным материалом;
- несовершенство методов, приёмов и форм организации учебного процесса;
- ограниченные возможности для творческого самоуправления.

Сегодня представление о том, что школа должна давать только знания, умения, навыки признается неактуальным. Задачей современной школы должно стать формирование человека, совершенствующего себя, способного самостоятельно принимать решения, отвечать за эти решения, находить пути реализации, т.е. творческого в широком смысле этого слова.

Начальная школа способна решить новые задачи, поставленные перед российским образованием, в первую очередь, обеспечить условия для развития ребёнка как субъекта собственной деятельности, субъекта развития (а не объекта педагогических воздействий учителя). Именно так формулируются задачи начального образования в Федеральных государственных стандартах общего образования.

Учение – это радость, а не только долг, учением можно заниматься с увлечением, а не только по обязанности. 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. **Игра** – это естественная для ребёнка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

В жизни детей **игра выполняет такие важнейшие функции**, как:

- *развлекательную* (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- *коммуникативную*: освоение диалектики общения;
- *самореализации* (в игре как на «полигоне человеческой практики»);
- *терапевтическую*: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- *диагностическую*: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- *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.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования

обучающихся к учебной деятельности. Реализация игровых приёмов 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 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.

Спектр целевых ориентаций:

Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух смекалку и др.