

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Современная жизнь предъявляет высокие требования к интеллектуальному и социальному развитию личности. Однако существует опасность психологической перегрузки детей, которые обязаны усвоить большой объем информации. И только через игру они способны к активному усвоению знаний без ущерба своему здоровью. Поэтому актуальность темы не вызывает сомнений. Эта общественная проблема является одной из важнейших в педагогике.

“Игра - важный метод, и несколько ошибочно считать игру одним из занятий ребенка, так, как в детском возрасте игра - это норма, и ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра”. А.С. Макаренко

Игра – уникальный вид детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности, воспитания нравственных качеств, развития творческих задатков.

В младших классах игра, как известно, занимает одно из важнейших мест в сознании и деятельности детей. При организации и проведении игр на уроке следует иметь в виду, что их назначение не сводится лишь к заполнению свободного времени. Подбирать игры надо осмысленно, использовать их в определенной системе и последовательности, с учётом того, какие именно психические свойства и качества, необходимые детям, они развивают, какие воспитательные и образовательные задачи решают.

Игра и учёба – две разные деятельности, между ними имеются качественные различия. Справедливо замечено, что “школа отводит слишком мало места игре, сразу навязывая ребёнку подход к любой деятельности методами взрослого человека. Она недооценивает организационную роль игры. Переход от игры к серьёзным занятиям слишком резок, между свободной игрой и регламентированными школьными занятиями получается ничем не заполненный разрыв. Тут нужны переходные формы”. В качестве таковых и выступают дидактические игры. Игра должна быть организована так, чтобы в ней предчувствовался будущий урок.

Давно доказано, что участие младших школьников в дидактических играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.

Цель игр, проводимых на уроках в начальной школе, - пробудить интерес к познанию, науке, книге, учению. Дидактическая по своему назначению игра – это одно из действенных средств, способных вызвать интерес к занятиям в начальной школе.

Функции игр, как метода изучения предметов в начальной школе.

Первая, простейшая функция – облегчать учебный процесс, оживлять его. Эту роль выполняют сказочные элементы, занимательные картинки, подбор занимательных текстов и др.

Вторая функция – “театрализация” учебного процесса: игровые формы вводят ролевой элемент, например, вымышленных персонажей.

Артистические приёмы используются в ролевых диалогах, в чтении по ролям, в инсценировании басен, сказок и т.д. Ролевая игра - это особая форма детской жизни, выработанная или созданная обществом для управления развитием детей. Это игра, в которой между участниками распределяются роли. В ней ставится проблема, разыгрывается проблемная ситуация, и в результате ролевой игры дети совместно находят решение. Названные три функции игры представляют собой ступени от игры – забавы к игре – увлечению познанием. Это высшая ступень – от игры к творчеству, к научной логике, к опережению школьных программ.

Дидактическая игра в школе – одно из средств воспитания умственной активности учащихся. Выбор игры определяется учебно – воспитательными целями урока. Кроме того, игра должна быть доступна для учащихся, соответствовать их потребностям и интересам. Понятно, что непосильное задание отбивает интерес к игре; очень простое – воспринимается как развлечение. Игра должна быть посильной, но в то же время содержать некоторые трудности, требующие от ученика напряжения внимания, памяти.

Фрагмент внеурочного занятия по финансовой грамотности

Основной этап	Построение детьми нового способа действий и формирование способности к его выполнению	Ф Словесный метод: объяснение, беседа, опрос Наглядный метод: работа с иллюстрациями	1. Задает наводящие вопросы. Объяснение нового материала - Наша Полина благодарит вас за помощь, прочитайте задачу еще раз и скажите, что поможет Полине и ее брату накопить деньги быстро? - Правильно, для того, чтобы накопить деньги быстро нужно рассчитать, сколько вам надо тратить в день, и не выходить за пределы этой суммы. - А что делать, если деньги остались? - Отлично! - А сейчас, предлагаю вам поиграть в игру, для этого вам понадобятся ваши телефоны. На выполнение задания у вас есть одна минута.	1. Слушают учителя 2. Выдвигают предположение, высказывают свое мнение Высказывают свое мнение Как быстро накопить деньги	Метапредметные: П: устанавливать причинно-следственные связи; строить речевое высказывание в устной форме. П: понимать содержание текста, интерпретировать смысл	Учебная презентация
---------------	---	--	--	--	--	---------------------

			<p>Поднимите руки те, у кого нет ни одной ошибки Молодцы!</p> <p>Ребята, кто может назвать мне советы, которые вы запомнили. Отвечаем только по вытянутой руке</p> <ul style="list-style-type: none"> Можно пойти с друзьями в кино, хотя фильм не очень интересный. А можно не тратить деньги на то, что не принесет ни пользы, ни удовольствия. <p>Какой вывод мы можем сделать?</p> <ul style="list-style-type: none"> Можно покупать сладости, чипсы и газировку на карманные деньги. А можно посчитать, сколько денег уходит на подобные покупки в месяц, и ужаснуться. <p>Отлично, ребята, скажите, а только ли дело в деньгах?</p> <ul style="list-style-type: none"> Можно всегда передвигаться на общественном транспорте. А можно иногда прогуляться и сэкономить, если до цели 1–2 остановки. 	<p>Планируют свой бюджет.</p> <p>- Полина откладывает деньги каждый день</p> <p>- Те, деньги, что остаются у нас, необходимо класть в копилку.</p>	<p>П: проводить наблюдение и анализ -К: формулировать ответы на вопросы</p> <p><i>Познавательные:</i> уметь осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме; самостоятельное создание алгоритма деятельности</p> <p>Р: осознание того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, а также качество и уровень усвоения</p>	
--	--	--	---	--	---	--