

**Министерство образования и науки Челябинской области
ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1»
Кафедра психолого-педагогических дисциплин**

Егорова Александра Анатольевна
Баротова Замира Иномовна

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ВИД
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В
НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

Реферат

Реферат допущен к
защите

«_____» марта 2023 г.

Заместитель директора по НМР
_____ / Анищенко И.Л.

Реферат защищен
с оценкой _____

«_____» марта 2023 г.

Специальность: 44.02.02

Преподавание в начальных классах

Курс: 3, **группа:** 33

Руководитель: Ульянова Т. А.

преподаватель психолого-педагогических
дисциплин высшей
квалификационной категории

Специальность: 44.02.02

Челябинск, 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ	
1.1. Общая характеристика понятия «игровые технологии» в современной педагогической литературе	5
1.2. Механизмы, обуславливающие привлекательность игры для младшего школьника	8
1.3. Специфика организации игровой деятельности на уроках в начальной школе	10
Выводы по 1 главе	14
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	15
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	16

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проблемы. Педагог начальной школы часто сталкивается с проблемой продуктивного сотрудничества на уроке с учащимися. Как известно, внимание учащихся младшего звена обладает неустойчивым характером, а их ведущая деятельность – игровая. По этой причине, у педагога возникает необходимость прибегать к новым способам подачи информации, новым педагогическим технологиям, способным надолго закрепить внимание учащихся на теме урока. Процесс обучения должен строиться на принятии психологических особенностей обучающихся, в связи с чем существует множество педагогических технологий, помогающих разнообразить урок.

В настоящее время, особенное внимание стали уделять развитию творческой активности и внимания у школьников к обучению. Возникла необходимость систематически совершенствовать и углублять знания по теории и методике преподаваемого предмета, обновлять методическую литературу, использовать новые методы обучения и технологии в работе. Учителя ищут такие способы обучения, которыми можно обеспечить активное участие каждого ученика на уроке. Данные цели могут быть достигнуты с использованием игровых технологий.

Игровые технологии помогают разнообразить учебный процесс для учащихся младших классов, помогают понимать мотивы обучения и видеть непосредственный результат своей деятельности на уроке. Разумно и уместно используя игровые технологии, учитель увлекает детей и тем самым создаёт почву для лучшего восприятия материала. Таким образом, использование игровых технологий в образовательном процессе – это актуальная на сегодняшний день тема, так как применение этих методов позволит не только формировать академические знания, которым отдается наибольший приоритет, но и дает возможность развить метапредметные навыки, которые так же являются востребованными.

На основании актуальности проблемы нами сформулирована **тема исследования:** «Игровые технологии как вид педагогических технологий в начальной школе».

Цель исследования: сформулировать методические рекомендации по использованию игровых технологий на уроках в начальной школе.

Объект исследования: образовательный процесс с участием игровых технологий на уроках в начальной школе

Предмет исследования: методически верное использование игровых технологий на уроках в начальной школе

Задачи исследования:

- 1) На основе изучения научной литературы описать современные подходы к организации игровой деятельности в начальной школе;
- 2) Рассмотреть различные классификации игр на уроках;
- 3) Проанализировать специфику организации игровой деятельности на уроке в начальной школе;
- 4) Обобщить результаты исследования, сделать выводы о теме исследования.

В работе использованы теоретические **методы исследования:** поиск и отбор источников информации, структурирование информации, анализ, синтез, сравнение, систематизация, классификация, обобщение.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

1.1 Общая характеристика понятия «игровые технологии» в современной педагогической литературе

Впервые игровые технологии в практике подготовки специалистов в СССР были разработаны в 1932 году. Советские ученые, поставили цель при отсутствии опыта в каком-либо новом организационном мероприятии предварительно попытаться в лабораторных условиях проанализировать его внедрение в жизнь, выявив возможные трудности и пути их устранения (Бирштейн М.М.) В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз). Особенно широко игровые технологии стали использоваться в последние годы. Переход к рыночной экономике, необходимость неформальной системы подготовки специалистов стали стимулом широкого применения игровых технологий в учебном процессе. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Слово «технология» происходит от греческого слова: «techne» - искусство, мастерство, умение и «logos» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве. Наиболее привычное понятие «технология» имеет отношение к производственному процессу и определяется как «совокупность методов обработки, изготовления, изменения состояния свойств, форм сырья, материала или полуфабриката, осуществляемых в процессе производства продукции». Технология воплощает в себе методы, приемы, режим работы, последовательность операций и процедур, она тесно связана с применяемыми средствами, оборудованием, инструментами, используемыми материалами. Совокупность технологических операций образует технологический процесс. Современная наука использует термин «технология» в таких сочетаниях, как «технология обучения образовательного процесса, лечения, управления» [4].

Такое трактование термина позволяет сделать следующие выводы: термин пришел в педагогику из технических наук; технология – это способ преобразования чего-либо; технология предусматривает последовательность в действиях.

Предпринятое толкование феномена «технология» является общим, применительно ко многим отраслям знаний: медицине, технике, в том числе и педагогике. Под педагогической технологией понимается «система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников [4].

Игра, по толковому словарю Ожегова-это занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования [2]. Игровая деятельность имеет следующие функции: развлекательную, коммуникативную, диагностическую, самореализации, коррекции, социализации.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой

деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия, как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет (содержание) - область действия, условно воспроизводимая в игре.

Таким образом, выявление значений понятий технология и игра в отдельности, позволяет понять определение игровые технологии. По определению Г. К. Селевко, игровая технология – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением, т. е. Селевко относит игровые технологии к педагогическим технологиям на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся [7].

Широкое применение игра находит в современной школе, делающей ставку на активацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- 1) в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- 2) как элемент более обширной технологии;
- 3) в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- 4) как технология внеклассной работы (КТД и др.)

Все игры можно классифицировать по-разному, но для учебной деятельности наиболее оптимальными являются такие, в рамках которых

имитируется та или иная жизненная ситуация на основе тематического материала

1.2 Механизмы, обуславливающие привлекательность игры для младшего школьника

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 дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более чем дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями» [8].

На основании этой мысли Ушинского, мы можем выделить следующие факторы, делающие игру для ребенка не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей:

- Самостоятельность. Игра — единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства.
- Возможность творчества вне игры доступна лишь небольшому количеству школьников. Игра же представляет собой возможность «безнаказанно» творить — в очень многих областях жизни. В области межличностных отношений (классические игры типа «дочки-матери»), в управлении (игры в »города», которые дети населяют вымышленными персонажами), собственно в исполнительском творчестве — вылепить из пластилина, нарисовать, сшить костюм...

Ю. В. Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса [3]:

- 1) удовольствие от контактов с партнерами по игре;
 - 2) удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;
 - 3) азарт от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;
 - 4) необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;
 - 5) быстрое выяснение последствий принятых решений. Это выяснение, как правило, возможно только в ходе игры, так как последствия зависят... еще и от непредсказуемых действий других игроков;
 - 6) удовлетворение от успеха — промежуточного или окончательного;
 - 7) если игра ролевая, то удовольствие от процесса перевоплощения в роль;
- Условия, обеспечивающие привлекательность игр, могут быть трансформированы в требования к играм в образовании:

- 1) Игровая оболочка: должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех участников на достижение игровых целей.
- 2) Включенности каждого: команды в целом и каждого игрока лично. Можно не задавать индивидуальных мотивов, если речь идет, к примеру, о соревновании. Но тогда возможность достижения выигрыша должна быть у каждого члена команды.
- 3) Возможность действия для каждого участника. Должны быть проработаны и заложены в игровую оболочку не только мотивы, но и возможность самостоятельного активного действия для каждого игрока, таким образом, чтобы он мог принимать решения, выбирать варианты действий, имел право отказа от действия и т.д.
- 4) Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.
- 5) Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями.

б) С другой стороны, задания должны быть доступны каждому участнику, поэтому необходимо, во-первых, учитывать уровень участников игры; и, во-вторых, задания подбирать с «вилкой» от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).

7) Вариативность — в игре не должно быть одного единственно возможного пути достижения цели.

8) Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

Таким образом, необходимо учитывать, что игра — это технология педагогики будущего, но, внедряя её в образование, необходимо учитывать то, что делает ее такой заманчивой для детей. Любая игровая деятельность на уроке должна опираться на данные факторы, иначе ученик может потерять интерес, рискуя качеством усвоения учебного материала.

1.3 Специфика организации игровой деятельности на уроках в начальной школе

Педагогическая игра, в отличие от любой другой, обязательно должна иметь четко поставленную цель обучения и привести к ожидаемому педагогическому результату.

Функциями игры являются:

1) Развлекательная – это основная функция игры, которая предполагает развлечение, доставление удовольствия, пробуждение интереса к процессу обучения;

2) Коммуникативная – формирует навыки общения;

3) Мотивирующая – обеспечивает самореализацию обучающихся в конкретных игровых ситуациях;

4) Игротерапевтическая – помогает преодолевать различные трудности, с которыми обучающийся может столкнуться в других видах жизнедеятельности;

5) Диагностическая – позволяет выявить отклонения от нормативного поведения и обеспечивает познание обучающимся самого себя;

6) Функция коррекции – положительно влияет на становление личности, улучшает восприятие, внимание, память, наблюдательность, сообразительность;

7) Межкультурная компетенция – формирует социокультурные ценности;

8) Социализация – обеспечивает усвоение образцов поведения, социальных норм и ценностей, позволяющих успешно функционировать в обществе [5].

Использование игровой деятельности в процессе обучения позволяет сделать учебный процесс творческим и интересным для обучающихся любой ступени, при этом особое внимание уделяется игре – ведущей деятельности младшего школьника.

Целью учителя школы является передача учащемуся максимального количества знаний по теме урока, не прибегая при этом к тратам времени на организацию дисциплины. Поэтому особую роль в преподавании играют такие формы обучения, как имитационные, деловые, ролевые игры, биографическая рефлексия, проекты и т. д. [6].

Рассмотрим описание некоторых форм игровой деятельности, возможных для применения на занятиях в учебных заведениях. Имитационные игры сочетают в себе такие элементы, как кооперация, соревнование. Участники этой игры могут оценить свои способности работы в команде и проявить аналитические, лидерские и другие деловые качества.

Суть ролевой игры заключается в перевоплощении обучающегося в того или иного персонажа и действия в соответствии с поставленной игровой задачей. Ключевым образовательным моментом в таких играх является именно процесс перевоплощения, то есть развитие умения смотреть на окружающий мир глазами другого человека.

Использование разного рода игр при проведении занятий даёт широкие возможности объединения рационального и эмоционального компонентов

обучения. Их применение позволяет, кроме прочего, компенсировать информационную перегрузку, организовать для учащихся режим психологической разгрузки, что в конечном итоге способствует лучшему усвоению знаний и навыков общения. Игры, предъявляя высокие требования к уровню квалификации преподавателя, позволяют создать на уроке творческую, непринужденную атмосферу, одновременно указывая пути решения проблем в конкретных ситуациях общения. Игровая деятельность влияет на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, всех познавательных процессов. Включение игровой деятельности в процесс обучения раскрепощает, мотивирует и стимулирует обучающихся к дальнейшему изучению материала. При этом школьники учатся находить необходимую информацию, преобразовывать ее, вырабатывать на ее основе планы выхода из любой проблемной ситуации межкультурного общения.

Наиболее эффективны уроки, моделирующие ситуации, связанные с жизненным опытом учащегося. На помощь приходит ролевая игра, конкурсы, викторины. Игровые приемы обеспечивают более высокую, по сравнению с традиционной методикой, степень проявления обучающимся познавательной самостоятельности, происходит переход с позиции объекта обучения на позицию субъекта деятельности и общения. Кроме сюжетно-ролевых игр используются игры с правилами, творческие игры, например, конструкторские, драматизация и другие.

Каждый урок должен быть грамотно спланирован и иметь свой сюжет, а все действия на уроке соответствовать его цели. Таким образом, познавательная деятельность обучающихся становится наиболее эффективной. Другими средствами, обеспечивающими наибольшую активность учащихся на уроке, являются:

- 1) мотивированность заданий, выполняемых обучающимися;
- 2) использование разнообразных видов речевой деятельности: диалог, монолог, полилог;
- 3) использование наглядных материалов; театрализация;

- 4) насыщенность материала новой лексикой;
- 5) групповая форма познавательной деятельности;
- 6) дифференцированный подход к обучающимся;
- 7) комфортная и творческая атмосфера на уроке.

Применение игровых ситуаций во время урока повышает качество знаний и интерес к предмету, помогает обучающимся лучше усваивать сложный материал. К тому же, игры снимают усталость, напряженность умственного труда, повышают работоспособность обучающихся.

Таким образом, игра – это эффективный способ повышения качества и продуктивности обучения. Использование различных игр даёт хорошие результаты, позволяет сконцентрировать внимание ребят на цели игры, которая совпадает с целью и задачами урока, что облегчает коммуникацию между учителем и учеником, настраивая на продуктивное сотрудничество.

Включение игровой деятельности в процесс обучения раскрепощает, мотивирует и стимулирует к дальнейшему обучению. При этом школьники учатся находить необходимую информацию, преобразовывать ее, вырабатывать на основе изученного материала планы выхода из проблемной ситуации.

Выводы по первой главе

Анализ научной психолого–педагогической литературы по проблеме исследования показал, что тема использования игровых технологий на уроках в начальной школе носит актуальный характер.

Изучение сущности понятия «игровые технологии» в отечественной и зарубежной литературе позволяет нам утверждать, что ключевыми характеристиками данного понятия является активизация и интенсификация деятельности учащихся.

Также было доказано, что использование игровых технологий в процессе обучения в начальной школе является эффективным, приносит успехи в усвоении учебного материала.

Использование игровых технологий в начальной школе и организация игрового процесса требует определённых знаний от учителя. Без понимания особенностей применения игровых технологий на уроке, эффективно провести игру с реализацией планируемых образовательных результатов в младших классах невозможно.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Следуя поставленной цели исследования, на основе анализа разнообразных источников информации, мы пришли к следующим выводам:

Игровая педагогическая технология - совокупность психолого-педагогических методов, способов приемов обучения, воспитательных средств. Характеризуется четко поставленной целью обучения и учебно-познавательной направленностью.

Согласно ФГОС НОО, организация игры требует соблюдения определенных правил. Учитель должен ставить для игры четкую цель, осознавать свое место и роль в игре. Особенно важно включить в игровой процесс обучающихся: заинтересовать их, наблюдать индивидуально за каждым из них в процессе игры, стараться, чтобы обучающиеся понимали правила и оставались вовлеченными в игру.

Педагогическими условиями использования на уроке игровых технологий являются: целесообразность использования игровых технологий в соответствии с темой урока и необходимым педагогическим результатом, спланированность игры, мотивированность деятельности, дифференцированный подход к обучающимся, введение нового учебного материала.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Нормативные правовые акты

1) Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования «Требования к структуре основной образовательной программы начального общего образования». — Москва: Просвещение, 2010. — 12 с.

Монографии, учебники, учебные пособия

2) Барашкова Е.А. Не все дети талантливые, но все способные // English - 2005. - № 9. - С. 14-15.

3) Геронимус Ю.В. Игра, модель, экономика. М.: «Знание», 1989. с.18.

4) Елизарова, Г.В. Культура и обучение иностранным языкам. / Г. В. Елизарова – СПб.: КАРО, 2005.– 352 с.

5) Кувшинов, В. И. Игры на занятиях английским языком //

6) Мирзаханова М.М., Игровое обучение английскому языку детей младшего школьного возраста// Иностранные языки в школе.2012.- №10.-70-74с.

7) Снежкова, И.А. К проблеме изучения этнического самосознания у детей и юношества / И.К. Снежкова // Советская этнография. – 1982. - № 1.

8) Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания. Т. 1 с. 70. // Ушинский К.Д. Соч. Т. 8. М., 1950.