ДОКЛАД

ТЕМА: « **Использование игровых технологий во внеурочной деятельности в начальной школе»**

В младшем школьном возрасте ведущая роль в развитии мотивационной сферы, познавательной и творческой активности обучающихся отводится игровой деятельности. Игра и игровые технологии, применяемые на занятиях кружка, в большей мере способствуют такому развитию. Но не игра ради игры, где ребенок пассивен, где он является не субъектом игрового действия, а объектом развлечения, а игра ради ученья. Педагоги должны понимать, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Вследствие этого сегодня как никогда актуальны игровые технологии в учебном процессе .

**Технология**— это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, в искусстве («Толковый словарь русского языка»). Технология обучения — это составная процессуальная часть дидактической системы (М. Чошанов). **Педагогическая технология** — это содержательная техника реализации учебного процесса (В. П. Беспалько).

 «**Понятие «игровые педагогические технологии»** включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью»

. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. «В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна»

Существуют десятки определений, отражающих сложность однозначного объяснения **понятия «игра»**

 Например:

 1**.                  Игра** является видом человеческой деятельности, способной воссоздать другие виды человеческой деятельности .

 2.                  **Игра** — форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [8].

3.                  **Игра**— это самостоятельная социальная структура, подразумевающая состязание между двумя или более противоборствующими сторонами, а также ограниченная процедурами и правилами с целью достижения победы одной из сторон .

4.                  **Игра, как таковая,** — это не игровое оборудование, а формально организованная система соперничества ее участников .

 5.                  «**С образовательной точки зрения** — это способ группового диалогичного исследования возможной действительности в контексте личностных интересов . Возникновению игрового интереса, как отмечает Ю. В. Геронимус , способствую многие факторы.

 Приведем некоторые из них:

«удовольствие от контактов с партнерами по игре»,

 «удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока»,

 «необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях»,

 «если игра ролевая, то удовольствие от процесса перевоплощения в роль» и т. п.

Игры отвечают важной биологической потребности организма в получении постоянной информации из внешней среды и компенсируют событийную (средовую монотонность повседневной жизни, изолированность от полноценной природной и социальной среды (по Д. Н. Кавтарадзе). Еще К. Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд детей для того, чтобы процесс познания был более продуктивным. «Для дитяти игра — действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, что его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее; а понятнее она ему 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 как 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 созданиями» .

 В отечественной педагогике и психологии **теорию игры разрабатывали**Е. А. Аркин, П. П. Блонский, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, К. Д. Ушинский, Д. Б. Эльконин; **проблему обучения детей с помощью игры исследовали** Д. Н. Кавтарадзе, Л. Н. Матросова, П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров и др.

 По мнению педагогов и психологов, особая ценность игр для современного образования заключается «в новых логических конструкциях и их сочетаниях при исследовании мира возможностей, открытие и освоение которых приносит так много удовольствия и так важно для постижения вероятностных процессов в природе и обществе . Специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры называются дидактическими. Разработчики дидактических игр для детей делают акцент на том, что игры развивают сообразительность, логику, пространственное воображение, математические, конструкторские и прочие способности, столь необходимые для творчества.

Поэтому некоторое изменение предметного содержания образования, использование передовых приемов организации образовательного процесса, в том числе игровых технологий, ориентированных на усвоение знаний в ходе учебного взаимодействия, несомненно, повышает положительную мотивацию учения у воспитанников . Вследствие этого перед педагогом стоит проблема разработки содержания игр и определения их места в системе других видов деятельности детей на занятиях, а также разработки методики проведения дидактических игр с учётом цели занятия и уровня подготовки обучающихся **. Выделим следующие виды** **дидактических игр**:

 **игры-упражнения,**

 **игры-путешествия,**

**сюжетные (ролевые) игры,**

**игры-соревнования**, применяемыена занятиях (а именно, на занятиях по английскому языку,

Теперь более подробно рассмотрим представленные выше виды дидактических игр: 1.

 **Игры-упражнения**. Они способствуют познавательным способностям воспитанников, закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях.

 Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины, чайнворды, сканворды, брейкворды. Такие игры помогают детям закрепить изученный учебный материал, а педагогу выявить уровень остаточных знаний детей по определенной теме программы.

 2.    **Игры-путешествия**. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала как по английскому языку (например, заочное путешествие в Лондон, заочная экскурсия по достопримечательным местам английского королевства и т. П

3.     **Сюжетные (ролевые) игры**. Действия инсценируется в задуманных условиях, обучающиеся играют определенные роли. Такие игры носят и профоориентационный характер. Так, на занятиях по английскому языку при изучении темы «Разговор в магазине» дети могут перевоплощаться в продавца и покупателя, темы «Поездка в транспорте» — в кондуктора и пассажира, темы «В больнице» — доктора и пациента, темы «В музее» — экскурсовода и посетителя, в «Театре» — актера и зрителя, билетера и зрителя и т. п.

 4.   **Игры-соревнования**. Такие игры включают все виды дидактических игр. Дети соревнуется, разделившись на команды. Например, можно организовать на занятиях по английскому языку игру «Олимпийские игры». Эта игра очень интересная, веселая, познавательная, состоящая из различных игровых ситуаций. При этом сразу в ходе игры проявляются знания детей английского языка по спортивной тематике, по видам спорта, по наименованиям спортивного инвентаря и оборудования, терминам, применяемым в спорте.

Использование же дидактических игр на учебных занятиях помогает активизировать деятельность обучающихся, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому материалу, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения для них занимательным. Игровая ситуация создает возможность ребенку осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию. Поэтому во внеурочной деятельности необходимо стремиться к тому, чтобы игровой элемент присутствовал на всех этапах занятия. Применяя игровые моменты на своих уроках, учитель без давления, весело и в то же время эффективно, достигает поставленных им целей. Дети любят делать то, что им нравится, а нравится им играть, поэтому игра помогает запомнить изучаемый материл надолго. Самое скучное и утомительное занятие станет веселым и интересным с игрой, что ещё больше усилит мотивацию к предмету у обучающихся .

Литература:

 1.                 Геронимус, Ю. В. Игра, модель, экономика / Ю. В. Геронимус. — М.: Знание, 1989. 2.                 Данчук И. И. Актуальность современного дополнительного образования в развитии творчества детей / И. И. Данчук // Актуальные проблемы гуманитарных т естественных наук. — 2014. — № 01 (60). — Ч. II.

 3.                 Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие / М. Г. Ермолаева. — 2-е изд., доп. — СПб.: СПб АППО, 2005.

4.                 Ефимов, В.М.. Игровое имитационное моделирование расширенного воспроизводства / В. М. Ефимов, Г. Л. Пельман, В. А. Чахоян. — М.: Изд-во МГУ, 1982.

5.                 Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д. Н. Кавтарадзе. — 2-е изд. — М.: Просвещение, 2009.

 6.                 Официальные документы в образовании. — 2002. № 4. — С. 3–31.

7.                 Кукушин В. С. Теория и методика обучения / В. С. Кукушин. — Ростов н/Д.: Феникс, 2005. 8.                 Педагогический энциклопедический словарь / Гл. ред. Б. М. Бим-Бад; Редкол.: М. М. Безруких, В. А. Болотов, Л. С. Глебова и др. — М.: Большая Российская энциклопедия, 2003. 9.                 Ушинский, К. Д. Психологические и логические основы обучения / К. Д. Ушинский // Избр. пед. соч. В 2 т. — М., 1954. — Т.2.

10.             Эведон Э. М. Игра, игры и технический прогресс / Э. М. Эведон // Импакт. — 1984. — № 2. — С. 19.

 11.             Avedon E. Sutton S. E. The Study of Games. New York John Wiley & Sons 1971. 12.             http://www.ocdod-donobr.ru/.