

Г. В. Якимова,
заместитель директора по учебной работе
гимназии г. Дзержинска

Игровые технологии в младшем школьном возрасте

Мы придаём такое важное значение детским играм, что если бы устраивали учительскую семинарию, мужскую или женскую, то сделали бы теоретическое и практическое изучение детских игр одним из главных предметов.

К.Д.Ушинский

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную (освоение диалектики общения);
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности).

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

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 действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии

- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

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.

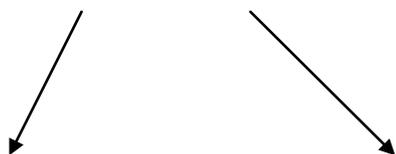
Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем классификации педагогических игр

Классификация педагогических игр

Творческие игры



- косвенное участие взрослого при подготовке и проведении
- активность участников имеет инициативный, творческий характер

предметные

- на развитие сообразительности
- конструктивно-строительные

сюжетные

- ролевые
- режиссёрские
- игры-драматизации
- диалогические
- групповые

Игры с правилами

развлекательные

- театрализованные
- игры-забавы
- игры-шутки

подвижные

- парные
- коллективные
- сюжетные
- бессюжетные

интеллектуальные

- имитационные
- компьютерные
- настольно -

печатные

дидактические

- (сюжетные, б\с)
- с предметами
- музыкальные
- настольно - печатные
- словесные
- игра-труд

развивающие

- игры-головоломки
- ребусы
- логические

соревновательные

- игры-путешествия
- эстафеты
- викторины
- конкурсы

Спектр целевых ориентаций

Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУ Н 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

Игровые технологии в младшем школьном возрасте

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по ***игровым правилам*** (так, в случае ролевых игр - по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в ***двойном плане*** - как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. ***Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.*** В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей научных представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять

основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определённым 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. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игровых элементов - забота каждого учителя начальной школы.

В отечественной педагогике имеется ряд таких игровых технологий («Сам Самыч» В.В.Репкина, «Мумми-тролли» томских авторов, персонажи «Волшебника Изумрудного города», «Приключений Буратино» и т.д.), встроенных в основное содержание обучения.

По результатам психологических исследований можно выделить следующие *профессионально важные качества педагога в отношении игровой деятельности детей*:

- умение наблюдать игру, анализировать ее, оценивать уровень развития игровой деятельности детей, их взаимоотношения и т.п.;

- способность создавать развивающую предметно-игровую среду с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей, стимулирующую возникновение разных видов детских игр (сюжетно-ролевых, режиссерских, подвижных, дидактических, игр-драматизаций и т.д.);

- умение организовывать начало игры;

- умение обогащать впечатления детей с целью развития их игр;

- способность обращать внимание детей на такие впечатления их жизни, которые могут послужить сюжетом хорошей игры;

- умение принять "игровую позицию", широко использовать косвенные методы руководства игрой, активизирующие психические процессы ребенка, его опыт (используя проблемные игровые ситуации, вопросы, советы, напоминания); включаться в игру на главных или второстепенных ролях; устанавливать игровые отношения с детьми;

- умение предлагать с целью развития игры новые роли, игровые ситуации, игровые действия;

- умение динамически проектировать развитие игровой деятельности, грамотно подобрать подвижные и дидактические игры для конкретной группы (подгруппы, отдельных детей) с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей, специфики решаемых с их помощью воспитательных и образовательных задач;

- умение обучать игре прямыми способами (показ, объяснение);

- умение регулировать взаимоотношения детей, способствовать грамотному разрешению детских конфликтов, формировать коммуникативные умения у детей, включать в игровую деятельность застенчивых, неуверенных, малоактивных детей;

- способность предусмотреть возможные трудности при организации и руководстве разными видами игр;

- умение соотносить выбор игр с характером предшествующей деятельности, местом и временем их проведения, психофизическим состоянием детей и др. условиями их проведения;

- умение создавать своим общением с детьми в процессе руководства игровой деятельностью атмосферу непринужденности, доброжелательности;

- умение учить детей обсуждать игру и оценивать ее. Сложность руководства игрой связана с тем, что она является свободной деятельностью детей. Важно сохранить эту свободу и непринужденность. Продуктивное общение педагога с детьми в условиях игры возникает чаще всего в случае принятия взрослым на себя одной из ролей, обращения к детям через свою роль.

Учителя нашей гимназии ставят перед собой важную задачу: создать такие условия обучения, чтобы ребёнку было интересно учиться. Для этого учебный материал подаётся в нестандартных, занимательных формах. Выбор игры зависит от темы урока, от возрастных особенностей детей.

Учителя 1-ой параллели, исходя из психо-физических особенностей детей 6-летнего возраста и ориентируясь на преемственность с ДДУ, на своих уроках отводят для игровой деятельности до 80% учебного времени. На уроках математики они используют такие дидактические игры, как «Найди пару», «Чудо-мешочек», «Считайте дальше», «Числа заблудились», «Что сначала, что потом?», «Кто раньше, кто позже?», «Лесенка», «Паровозик» «Недостающая фигура», «Цветик - семицветик», «Вычислительная машина», «Назови число», «Считай - не зевай», «Весёлый математик», «Угадай число», «Засели домик».

На уроках обучения грамоте: «Улавливай шепот», «Ищи внимательно», «Весёлая азбука», «Слово заблудилось», «Камень и подушка», «Теремок», «Смысловые связи», «Составь букет», «Запомни слова парами», «Слушай и запоминай», «Угадай, чей звук», «Перевёртыши», «Свяжи варежки», «Сложи букву», «Поезд», «Помоги животным», «Путаница», «День и ночь», «Слово в слове», «Собери слово», «Что изменилось?», «Птичий базар», «Кто в домике живёт?», «Угадай слово», «Буквенное домино», «Буква-хозяйка», «Азбука-лото», «Найди лишнее», «Тараторки», «Наборщики», «Корректор», «Магазин», «Альпинисты», «Лесная школа», «Играем в сказку» или «Театр».

На предмете «Человек и мир» детям нравятся игры: «Узнай дерево (животное или растение) по описанию», «Живой – неживой», «Полезно – не полезно», «Зелёные загадки», «Что сначала, что потом?», «Дорожная азбука», «Волшебный телефон», «На приёме у врача», «Найди лишнее», «Ботаническое лото», «Зверь, птица, небылица», «волшебная шкатулка».

При переходе из класса в класс используются игры с аналогичными названиями, но их цели, задачи и содержание качественно изменяются в соответствии с изменением возможностей детей, учебного материала и программных требований.

Хочется отметить, что в классах работающих по модели «Шаг за шагом», игровые технологии используются в работе по проектам, в работе с родителями, на утренних встречах. Утренняя встреча проводится каждый

день перед уроками, за 15-20 минут до звонка. Эти встречи любят дети и ждут их с нетерпением. Они помогают каждому ребёнку поделиться своими мыслями, новостями, высказать своё мнение, поделиться своей радостью или печалью со своими товарищами, а его одноклассники учатся сопереживать, грустить и радоваться вместе с ним. Это формирует дружный коллектив. Утренние встречи создают доброжелательную атмосферу в классе, настраивают ребёнка на положительную работу в течение учебного дня.

Очень нравится детям такая форма работы, как суперребёнок, когда ребёнок находится в центре внимания, когда он рассказывает о своих интересах и увлечениях, о своих мечтах, о своих друзьях, о домашних животных, о том, кем он хочет стать и т. д.

К 4-ому классу время, отводимое на игровую деятельность, значительно уменьшается, но игра по-прежнему остаётся востребованной на всех уроках. Наши дети любят играть, у них сформирован дух состязательности, они с удовольствием участвуют во всевозможных конкурсах, соревнованиях, олимпиадах и показывают неплохие результаты.

Наши дети – активные участники республиканских конкурсов. В прошлом учебном году они заняли 4 место в районе в конкурсе «Кенгуру - 2010», 4 место – в конкурсе «Буслик - 2010».

В практике начального образования при условии адекватного отношения взрослых к детской игре и разумного использования ее мощного психолого-педагогического потенциала, игра способна стать тем **оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает:**

- успешность адаптации ребенка к новой ситуации развития;
- сохранение и совершенствование на протяжении всего начального образования достижений дошкольного периода развития;
- развитие младшего школьника как субъекта собственной деятельности и поведения, его эффективную социализацию;
- сохранение и укрепление его нравственного, психического и физического здоровья и др.

Присутствие «великой учительницы» - игры в жизни младшего школьника должно быть осмысленно соотнесено с другими видами его деятельности, целесообразно спланировано, эффективно и дозированно использовано в течение дня. Правильно подобранную, уместно и умело проведенную педагогом игру следует считать таким же важным и необходимым элементом образовательной работы, как и урок.