

**Филиал муниципального автономного общеобразовательного учреждения
«Нижеаремзянская средняя общеобразовательная школа» -
«Малозоркальцевская средняя общеобразовательная школа»**

Игровые технологии как средство воспитания и развития.

**Автор: Чепурная Светлана Валерьевна,
учитель начальных классов**

Аннотация:

Всем хорошо известно, что начало обучения ребенка в школе – сложный и ответственный этап в его жизни. До обучения в школе дети заняты преимущественно игрой, а с приходом в школу начинают овладевать учебной деятельностью. Переход от игровой деятельности к учебной обычно навязывается ребенку взрослыми, а не происходит естественным путем. Как же помочь ребенку? Большим помощником в этом, несомненно, станут игры, которые создадут оптимальные психологические условия для успешного развития личности младшего школьника. В данной статье рассматривается роль игровой деятельности в образовательном процессе и воспитании детей.

Введение:

Целью данной работы является попытка показать значимость, незаменимость игры, игровых ситуаций, игровых заданий в учебном процессе.

Задачи: познакомить с приёмами использования игры, элементов игры на уроках в начальной школе; привести примеры игры, применяемые на уроках в собственной практике учителя.

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».
(В.А. Сухомлинский).

Проблема современной школы – потеря многими учащимися интереса к учению. Почему это происходит? Причин несколько....

- перегрузка однообразным учебным материалом;
- ограниченные возможности для творческого самоуправления.

Сегодня представление о том, что школа должна давать прежде всего знания, умения, навыки, т.е. служить своего рода раздаточным пунктом, складом готовых знаний, признается неактуальным.

Задачей современной школы состоит в формировании человека, совершенствующего себя, способного самостоятельно принимать решения, отвечать за эти решения, находить пути реализации, т.е. творческого в широком смысле этого слова.

ФГОС НОО выдвигает требования к формированию у школьников метапредметных результатов – универсальных учебных действий (личностных, познавательных, регулятивных и коммуникативных), которые должны стать базой для овладения ключевыми компетенциями, «составляющими основу умения учиться».

Слово «технология» происходит от греческого слова: «*techné*» - искусство, мастерство, умение и «*logos*» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве.

Поэтому **игровая технология** – самая актуальная для учителя начальной школы, особенно при работе с 1-м и 2-м классами. Первый год обучения является стартовым и крайне важным для формирования универсальных учебных действий, т.к. именно в этот год у детей происходит плавный переход от игровой деятельности к учебной. Этот переход возможен только при интенсивном формировании всех видов универсальных действий.

Актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного мира информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда (телевидение, видео, интернет). В последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится **развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации.**

В своей работе использую технологию-игры. Для того, чтобы мотивировать ребенка на желание учиться. Учение – это радость, а не только долг, учением можно заниматься с увлечением, а не только по обязанности. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Педагогические технологии по преобладающему методу различаются на:

1. Игровые.
2. Догматические, репродуктивные.
3. Объяснительно-иллюстративные.
4. Развивающие.
5. Проблемные, поисковые.
6. Программированные.

7. Диалогические.
8. Творческие
9. Саморазвивающие.
10. Информационные (компьютерные).

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

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации
- 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;

На своих уроках часто использую дидактические и сюжетно-ролевые игры, кроссворды, загадки, ребусы, стараюсь преподнести материал в необычной форме: урок-сказка, урок-путешествие, урок-исследование и другие.

Уроки с использованием ИКТ особенно актуальны в начальной школе. Ученики 1–4-х классов имеют наглядно-образное мышление, поэтому очень важно строить их обучение, применяя как можно больше качественного иллюстративного материала, вовлекая в процесс восприятия нового не только зрение, но и слух, эмоции, воображение. Здесь помогают яркость и занимательность компьютерных слайдов, анимации. Уроки с использованием компьютерных технологий позволяют сделать их более интересными, продуманными, мобильными. Спектр использования возможностей ИКТ достаточно широк. Однако, работая с детьми младшего школьного возраста, необходимо помнить заповедь: “Не навреди!” Организация учебного процесса в начальной школе, прежде всего, должна способствовать активизации познавательной сферы обучающихся, успешному усвоению учебного материала и способствовать психическому развитию ребенка. Следовательно, ИКТ должно выполнять определенную образовательную функцию, помочь ребенку разобраться в потоке информации, воспринять ее, запомнить,

а ни в коем случае не подорвать здоровье. Для меня педагогическая деятельность – это не работа, а творчество, познание, сопереживание. Убеждена, что не только плод учения, но и сам процесс постижения нового должен быть для учеников увлекательным и интересным. Он должен приносить моральное удовлетворение и чувство гордости за свои успехи. Тогда интересно, легко и радостно учиться. Наполнить учебный процесс ребенка счастьем, радостью и тогда можно увидеть блеск в детских глазах, радость детской души - это основной принцип моей работы. Моё профессиональное кредо «Не мыслями надо учить, а учить мыслить»

«Детство – важнейший период человеческой жизни, не подготовка к будущей жизни, а настоящая, яркая, самобытная, неповторимая жизнь, и от того, как прошло детство, кто вел ребенка за руку в детские годы, что вошло в его разум и сердце из окружающего мира, в решающей степени зависит, каким человеком станет сегодняшний малыш.»

Эти слова В. А. Сухомлинского – об учителе являются призывом каждому человеку, который занимается педагогической деятельностью.

Список литературы:

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Москва «Прогресс»,2010
2. Петрова И.А. Использование игры в учебном процессе» Начальная школа №3,2009
3. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. М; Просвещение,2010

Приложение

ссылка:

https://yandex.ru/video/preview/?text=притча%20злой%20лук%20скачать%20бесплатно&path=wizard&parent-reqid=1610521512455753-950481779964626155400275-production-app-host-sas-web-yp-24&wiz_type=vital&filmId=2402909984586368954