Игровые технологии как средство развития познавательной активности младших школьников

«Игра» – как много в этом звуке... Отчетливо выделяются интонации веселья и радости, доносятся отголоски праздника.

Крупнейший специалист по детским играм, врач и педагог Егор Арсеньевич Покровский, живший в XIX веке, писал что детские игры представляют собой горячую, неустанную, но вместе с тем и веселую работу, с помощью которой энергично развиваются дух и тело ребенка.

Наблюдения специалистов прошлого подтверждают современные исследователи. Они сходятся в том, что детские игры обладают великолепным потенциалом развития эмоциональной, интеллектуальной, физической, коммуникативной и, наконец, нравственной сфер ребенка.

В игре дети, с одной стороны, приучаются к взаимному общению, учатся оказывать друг другу услуги, отстаивать интересы своей команды, а с другой стороны – в условиях соревнования получают опыт критических высказываний. Взаимное проживание детьми игровых ситуаций нередко приводит к возникновению прочных приятельских или дружеских союзов.

Говоря о возможностях игровых технологий в обучении школьников, надо определиться с тем, что же такое игра. Можно ли четко выделить границы игры, сказать, что вот это действие – игра, а вот это уже нет? Например, Василий Александрович Сухомлинский сравнил игру с искрой, зажигающей «огонек пытливости и любознательности». Но существует ли прибор, который покажет, была на уроке та самая искра или нет, а если была, то какой – яркой или едва заметной? Увы, такого удобного прибора, «игрометра», пока нет, и определять наличие или отсутствие игры нам приходится на глаз.

Порой на этой почве возникают разногласия. «Тут же не было подсчета балов» (или «дети не делились на команды», или «не было победителей»), «поэтому это не игра», говорят, оценивая некое мероприятие, одни. «Но ведь дети были так увлечены», «всем было весело и интересно», «поэтому это была игра», отвечают другие.

Феномен игры изучают представители самых разных наук и профессий – культурологи, философы, психологи, педагоги, актеры... одни пытаются открыть «формулу игры», другие –разобраться в ее структуре, третьи – «приручить» игру, чтобы с ее помощью решать различные задачи. Однако ни однозначного определения игры, ни единой общепризнанной классификации игр пока нет. Игра остается явлением загадочным и притягательным. Наверное, дело в том, что игра необычно многогранна.

Действительно, любая игра – это погружение в особую среду, в которой действуют особые правила и достигаются особые цели.

Можно сказать, что идея родства игры и изменения или инновации все объясняет и многое упрощает. С этой точки зрения к игровым моментам на уроке можно отнести любой нестандартный ход, например необычную расстановку рабочих мест, неожиданное приветствие, новую систему оценки работы учеников и т.д.

К тому же из этой идеи неизбежно следует оптимистический вывод: мы все играем понемногу...

В слове «урок» (как и в слове «игра») всего 4 буквы, но зато у этого слова много значений. Урок может быть первым, заочным, хорошо усвоенным, веселым, хорошим, незабываемым, творческим, главным, современным, открытым.

Чтобы «оживить» уроки необходимо включать в них игры и игровые приемы. Впрочем, игра – это не гарантия быстрого и безболезненного решения всех учительских проблем. Это просто один из инструментов учительской профессии, инструмент, который можно использовать на любом этапе урока для решения дидактических, воспитательных и развивающих задач. Общее правило таково: игра поможет там где требуется что-то изменить (разнообразить, оживить, улучшить).

С помощью игры можно сделать скучную или малопонятную информацию доступной и занимательной, равнодушного ученика превратить в заинтересованного участника урока, а рассеянный класс – в чемпионов мира по внимательности.

Игра ориентирована на повышение эффективности учебного занятия и одновременно на развитие личности ученика. Она создает на уроке атмосферу жизнерадостности, соревновательности, эмоциональной раскрепощенности, доброжелательности, свободы, атмосферу, которая способствует максимальному самопроявлению учеников, мобилизации их потенциала, помогает развить внимание, реакцию, коммуникативные навыки, «включить» творческие способности. К тому же игра способствует психологической разгрузке учеников, помогает снять напряжение, избавиться от страха и зажимов.

При выборе игры надо исходить из конкретной ситуации. Например, если ученики пришли на урок взбудораженные, нет смысла «заводить» их еще больше, предлагая игру с высокой степенью азартности.

Игра должна соответствовать определенным критериям. Назову основные.

Во-первых, в игре должна быть интрига, то есть исход игры не должен быть предсказуемым.

Во-вторых, участники игры должны преодолевать какие-либо трудности, решать непростые, но посильные задачи. Ведь игра-это всегда работа над собой, пусть даже веселая. А значит, в игре происходит личностное развитие, прогресс. Второе требование можно сформулировать и по-другому: в игре должна присутствовать соревновательность не только с другими участниками игры, но и с самим собой.

В-третьих, желательно чтобы у игры был интересный сюжет.

В-четвертых, правила игры должны быть понятны всем участникам и безоговорочно выполняться.

В-пятых для игры нужен позитивный настрой. Соблюдение всех этих критериев обеспечит игре важное качество – игровую сбалансированность.

Наверное, учитель может считать свою задачу выполненной, если после завершения игры школьники вышли на тот уровень знаний учебной темы, на который он хотел их вывести.

Предлагаю вашему вниманию игры, которые помогают заинтересовать учеников новой темой и сделать содержание темы понятным. Введение в тему должно быть таким, чтобы дети поняли: то что будем изучать это интересно, важно, нужно. На первом уроке можно использовать интересные или парадоксальные факты, истории, головоломки, загадки, примеры из жизни, эксперименты, фокусы.

Привлечь внимание учеников к новой теме можно задолго до ее изучения с целью повысить заинтересованность, познавательность и активность. Например, я сообщаю детям:

– На следующем уроке речь пойдет об очень опасном животном. Как вы думаете, о ком? Ученики называют свои варианты.
– Нет, это животное – не хищник, не грызун и не ядовитая змея. Но оно поставило под угрозу уничтожения многих животных целого континента, повергло в панику огромное число людей. Это животное... Впрочем, давайте подробно поговорим об

Игра «А мы знаем» тоже повышает активность и внимание. Объявляю тему урока и прошу вспомнить учеников, что они знают по этой теме. Приветствуется любая информация. Комментирую услышанное и сообщаю другие интересные факты по данной теме. Развитие игры. Если тема совсем незнакома ученикам, то прошу их высказать предположения, о чем пойдет речь.

 Игра «Четверка знатоков». За несколько дней до урока предлагается четверым ученикам самостоятельно изучить материал и рассказать тему одноклассникам. Каждый из ребят получает свою часть темы. В качестве источников информации можно использовать учебники, дополнительную литературу, ресурсы сети Интернет. Через некоторое время проводится «генеральную репетиция» – выслушиваются «знатоки», оказывается помощь глубже разобраться в теме. На уроке знатоки, сменяя друг друга, рассказывают классу содержание темы. Затем обобщается сказанное «знатоками». Эта игра заинтересовывает и активизирует не только самых способных, но и другие ученики пробуют свои силы – самостоятельно готовят сообщения. И выступают в роли «знатоков».

Игру «Ожившая карта» используется на окружающем мире. Она повышает внимание учеников, учит работать с картами, развивает познавательные способности. Объясняя тему, содержанием которой являются перемещения войсковых частей во время битвы, кораблей путешественников, купеческих караванов и т.п. активно использую карту. По ней один или несколько учеников передвигают прямоугольники (войсковые соединения) или другие фигурки точно в соответствии с моими словами или ответами учащихся. Эту игру можно использовать на любых этапах изучения темы.

Игровые технологии особенно полезны на этапе закрепления материала. Ведь, как правило, повторять то, что уже знакомо, менее интересно, чем узнавать новое. Не случайно игры, которые помогают запомнить учебный материал, глубже разобраться в нем, крепко его усвоить, составляют большую часть дидактических игр.

Игра «Цепочка» закрепляет учебный материал, проверяет качество усвоения материала, развивает внимание, быстроту реакции, память. Использовать эту игру можно на всех уроках. Например, на русском языке ученики по цепочке в быстром темпе (пять минут повторяют слова. Относящиеся к тем грамматическим понятиям, над которыми ведется работа: вопросы на которые отвечают имена прилагательные, как они изменяются, с чем связаны, родовые окончания прилагательных, порядок разбора имени прилагательного и т.д. Обычно задание состоит в том, чтобы вспомнить и записать в тетрадь максимальное количество слов, участвовавших в игре. Выигрывает тот, у кого больше всех слов.

Для учащихся начальной школы можно проводить уроки риторики. Используя методы активного обучения: ролевые игры, игры-упражнения даю понятия невербальных форм общения с помощью мимики и жестов. Занятие лучше проводить на последнем уроке, т.к. это поможет снять напряжение в форме игры-соревнования, чтобы определить как дети научились владеть мимикой и жестами. Игра проводится между тремя командами (по рядам) «Артисты», «Лицедеи», «Улыбки». Оглашается система оценки. В играх – упражнениях «Лица», «Маски», «Иностранец» повторяются и закрепляются новые понятия. Награды победителям с помощью жестов будут цветы, книги, солнце. Ученики должны догадаться, что им подарили.

Игра «Перескажи по алгоритму» помогает усвоить изучаемую тему, развить навык излагать материал по определенной теме. Предлагается ученикам алгоритм, с помощью которого можно рассказать почти любую историю. В алгоритме 5-6 вопросов: когда, где, кто главный герой, что делает, чем все заканчивается? Раскрывая тему, ученики последовательно отвечают на вопросы.

Источники:

* . [Иванова Наталья Васильевна](https://urok.1sept.ru/%D0%B0%D0%B2%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%8B/209-086-402), *учитель начальных классов*
* [Матвеева Татьяна Семеновна](https://urok.1sept.ru/%D0%B0%D0%B2%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%8B/209-086-609), *учитель начальных классов*

**Литература**

1. *Гин С.И.* Приемы педагогической техники. – М., 2005.
2. *Гурин Ю.В.* Урок + игра. Современные технологии для школьников. – М., 2010.
3. *Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С.* Технология игры в обучении и развитии. – М., 1996.