

Игровые технологии- средство развития мыслительной деятельности и познавательной активности обучающихся

Выполнила:

Ясинская Валентина Ивановна

**Учитель математики “Центр дистанционного
обучения детей – инвалидов” в Республике Коми**

2013 год г. Сыктывкар

Игра - одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли.

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

Игра позволяет эффективно формировать личность, воспитывать нравственные качества, развивать творческие задатки.

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

Функции игровой деятельности:

- *развлекательная ;*
- *коммуникативная ;*
- *самореализация ;*
- *игротерапевтическая ;*
- *диагностическая ;*
- *коррекция ;*
- *социализация ;*

Главные черты большинства игр:

- *Свободная развивающая деятельность.*
- *Творческий, импровизированный, активный характер.*
- *Эмоциональная приподнятость, состязательность.*
- *Наличие правил.*

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.

Учебная игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков.

Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:



«Игровые педагогические технологии»

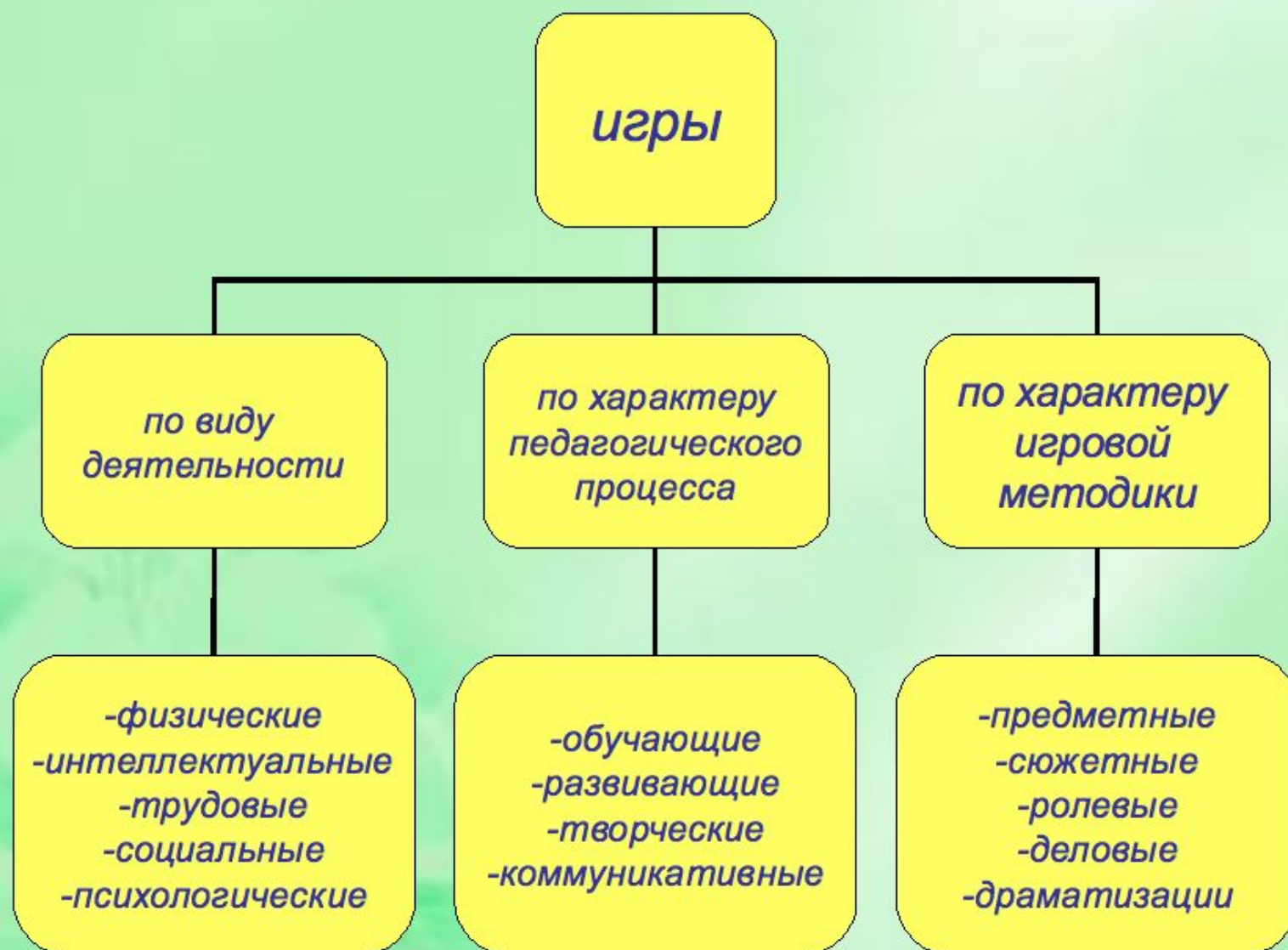
В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

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 .

Классификация игр



ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТАЦИИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИГР:

Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определенных умений, навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности, 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, умений находить оптимальные решения, развитие мотивации учебной деятельности.

Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению, психотерапия.

Игровая технология

Технология игровой деятельности (игровая технология) - представляет собой определенную последовательность действий, операций специалиста (педагога, психолога, игротехника и т.д.) по отбору материала, разработке и подготовке игры, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению ее итогов и содержательных результатов.

Особенности игровых технологий.

Все следующие за дошкольным возрастными периодами со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний - общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.

Игровые технологии в дошкольном периоде.

Программа игровой деятельности состоит из набора *развивающих игр*: набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д.

В развивающих играх удалось *объединить* один из основных принципов обучения *от простого к сложному* с очень важным принципом творческой деятельности *самостоятельно по способностям*.

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.

Основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по *игровым правилам*. Итоги игры выступают в *двойном плане* - как игровой и как учебно-познавательный результат.

Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте.

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Особенностями игровой технологии для старшеклассников является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, групповой характер игр, ориентация на речевую деятельность, а также вовлечение в игру посторонних лиц в качестве зрителей, экспертов.

Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у детей?

Установка на игру обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов. Например: «Давайте представим себе, что...»

Игровая ситуация может разыгрываться в вымышленном пространстве (сказочный лес, акватория океана и т.д.), очерченном географической картой, историческим временем, поставленной проблемой. В игровой ситуации участвует определенное количество учеников (группа, класс), которые выполняют определенные действия.

Следующим структурным элементом игры являются *игровые задачи*, которые соединяются с *учебными задачами*, выступающими в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение школьников (Реши кроссворд, найди ошибку...)

Правила игры должны соответствовать «профессиональной деятельности» участника игры и быть направлены на выполнение действий в определенной последовательности.

Игровые правила реализуются в **игровых действиях**. Выделяют внешние действия (*слушать, чертить схему, решать задачу*) и умственные (*сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать*). Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра. Но, если не сформированы определенные умения, лучше не проводить игру.

Во время игры у ребенка возникает определенное *игровое состояние* – важный элемент игры, которое включает наличие переживания, активизацию воображения участников, эмоциональное отношение к действительности, поддерживается проблемностью ситуации, элементами соревновательности и занимательности, используемыми аксессуарами, присутствием юмора и элементов дискуссии, свободной творческой атмосферой, ситуацией выбора.

Таким образом, можно говорить о том, что игровые технологии представляют собой ступени от игры-забавы к игре-увлечению познанием. И высшей ступенью является – от игры к творчеству, к научной логике, к опережению школьных программ.

Результат как обязательный структурный элемент игры проявляется в том, что игра - это эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;

- тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;
- стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- способствует преодолению пассивности учеников;
- способствует усилению работоспособности учащихся.

Использование игровых технологий способствует:

- повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- использованию знаний в новой ситуации;
- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;
- идет передача опыта старших поколений младшим;
- является естественной формой труда ребенка, подготовлением к будущей жизни;
- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

Заключение:

Игра - школа профессиональной и семейной жизни, школа человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. В обычной школе нетрудно указать источник знаний. Это - учитель - лицо обучающее. Процесс обучения может вестись в форме монолога (учитель объясняет, ученик слушает) и в форме диалога (либо ученик задает вопрос учителю, если он чего-то не понял и в состоянии свое понимание зафиксировать, либо учитель опрашивает учеников с целью контроля).

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.

Вся наша жизнь - игра.