

«Игровые формы обучения на уроке»

Подготовила: Кузьменко
Дарья(группа 110)

2011г.





■ Технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты. Психологическая теория деятельности в рамках теоретических воззрений **А.С.Выгодского**, **А.Н. Леонтьева** выделяет три основных вида человеческой деятельности: трудовую, игровую, учебную.

Все виды тесно взаимосвязаны. Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом позволяет представить спектр ее назначений для развития самореализации детей. Немецкий психолог **К.Гросс**, первым в конце 19в. предпринявший попытку систематического изучения игры, называет игры изначальной школой поведения. Для него, кими бы внешними или внутренними факторами игры не мотивировались, смысл их именно в том, чтобы стать для детей школой жизни. Игра объективно –первичная стихийная школа, в которой хаос которой предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями поведения людей, его окружающих. Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже потому игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека. Блестящий исследователь игры **Д.Б.Эльконин** полагает, что игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражение мира взрослых.

■ Называя игру «арифметикой социальных отношений», **Эльконин** трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых. Отечественные психологи и педагоги процесс развития понимали как усвоение общечеловеческого опыта, общечеловеческих ценностей. Об этом писал **Л.С. Выгодский**: «Не существует исходной независимости индивида от общества, как нет и последующей социализации». Итак, игра воспроизводит стабильное инновационное в жизненной практике и, значит, является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры – в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает тренинговую основу развития ребенка. Новационное же идет от установки игры, которая способствует тому, чтобы ребенок верил или не верил во все, что происходит в сюжете игры. Во многих играх «функция реального» присутствует то ли в виде срезовых условий, то ли в виде предметов – аксессуаров, то ли в самой интриге игры.



■ **А.М. Леонтьев** доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности, только в игре. Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Для детей игра – сфера их социального творчества, полигон его общественного и творческого самовыражения. Игра необычайно информативна и многое «рассказывает самому ребенку о нем. Игра – путь поиска ребенком себя в коллективах соотарищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию. Игра – уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных способностей, как в игре. Игра – регулятор всех жизненных позиций ребенка. Школа игры такова, что в ней ребенок – и ученик, и учитель одновременно. Возникшая в советской системе образования теория воспитывающего обучения активизировала применение игр в дидактике дошкольных систем, но практически не вывела игры на учащихся, подростков и юношества. Отрадно, что в общественной практике последних лет в науке понятие игры осмысливается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни, игра принимается, как общенаучная, серьезная категория. Возможно, поэтому игры начинают входить в дидактику более активно.



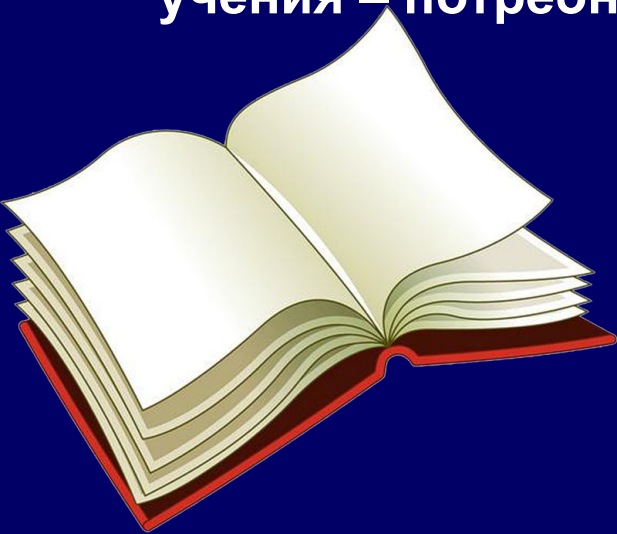


В России дидактическое значение игры доказывал еще **К.Д.Ушинский**. Педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах **А.С.Макаренко** и **В.А.Сухамлинского**. В Новосибирске есть мастерская «Игра», куда входят ведущие педагоги и психологи города. Из раскрытия понятия игры педагогами, психологами различных научных школ можно выделить ряд общих положений:



- **1** Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.
- **2.** Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.
- **3.** Игра – первая ступень деятельности ребенка дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.
- **4.** Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются потому, что играют.
- **5.** Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.
- **6.** Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Например, в решении проблемы развития познавательной активности необходимо считать основной задачей развитие самостоятельного мышления ученика. Значит, необходимы группы игр и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, составлять их, групп игр на обобщение предметов по определенным признакам, умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой и т.д. Составление программ таких игр – забота каждого учителя. «Игровые коллизии вызывают у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это – творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать».





Задачи:

I. Образовательные:

- 1. Способствовать прочному усвоению учащимися учебного материала.
- 2. Способствовать расширению кругозора учащихся через использование дополнительных исторических источников.

II. Развивающие:

- 1. Развивать у учащихся творческое мышление.
- 2. Способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на уроке.

III. Воспитательные:

- 1. Воспитывать нравственные взгляды и убеждения.
- 2. Выбатывать историческое самосознание – осознанную причастность к прошлым событиям.
- 3. Способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности.

- **Мотив** – направленность школьника на отдельные стороны учебной деятельности, связанная с внутренним отношением ученика к ней.

- **Виды мотивации:**

- **а) Познавательные:**

- 1. **Широкие мотивы** (овладение знаниями).
- 2. **Учебно-познавательные** (ориентация на усвоение способов добывания знаний).

- **б) Социальные:**

- 1. Широкие мотивы (долг, ответственность понимания социальной значимости учения).
- 2. Позиционные мотивы (стремление занять определенную позицию в отношениях с окружающими, получить их одобрение).
- 3. Мотивы социального сотрудничества (ориентации на разные способы взаимодействия с другим человеком).





В своей работе учитель обязан опираться на возрастные особенности мотивации учения и умения школьников учиться. Обратимся к книге группы авторов «Формирование мотивации учения», где достаточно подробно рассматривается определение, виды мотивации учения по возрастным группам.

■ **Младший школьный возраст.**

- **1. Широкие познавательные мотивы – интерес к знаниям.**
- **2. Учебно-познавательные мотивы – интерес к способам приобретения знаний.**
- **3. Мотивы самообразования – простая форма – интерес к дополнительным источникам знаний, эпизодическому чтению дополнительных книг.**
- **4. Широкие социальные мотивы – значимость учения, глубокое осознание причин необходимости учиться.**
- **5. Позиционные социальные мотивы – желание ребенка получить, главным образом, одобрение учителя.**
- **Младшие школьники научаются понимать и принимать цели исходящие от учителя, удерживают эти цели в течение длительного времени, выполняют действия по инструкции. Начинают складываться умения соотношения цели со своими возможностями.**





Средний возраст.

- 1. Мотивы самообразования, активное стремление подростка к самостоятельным формам учебной работы, появляется интерес к методам научного мышления.
- 2. Наиболее зримо в этом возрасте совершенствуется социальные мотивы учения (нравственные ценности общества).
- 3. Позиционные мотивы – усиливается мотив поисками контактов и сотрудничества с другим человеком, овладение рациональными способами этого сотрудничества в учебном труде.
- 4. Подростку доступны самостоятельная постановка не только одной задачи, но и последовательность нескольких целей, причем, не только в учебной работе, но и во внеклассных видах деятельности.

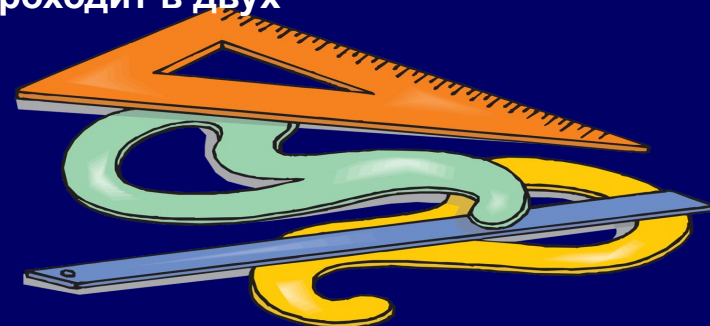
Старший школьный возраст.

- 1. Широкие познавательные мотивы – интерес к знаниям.
- 2. Учебно-познавательный мотив – интерес к способам добывания знаний совершенствуется как интерес к методам теоретического и творческого мышления (участие в школьных научных обществах, применение исследовательских методов анализа на уроке).
- 3. Умение ставить в учебной деятельности нестандартные учебные задачи и находить вместе с тем нестандартные способы их решения.

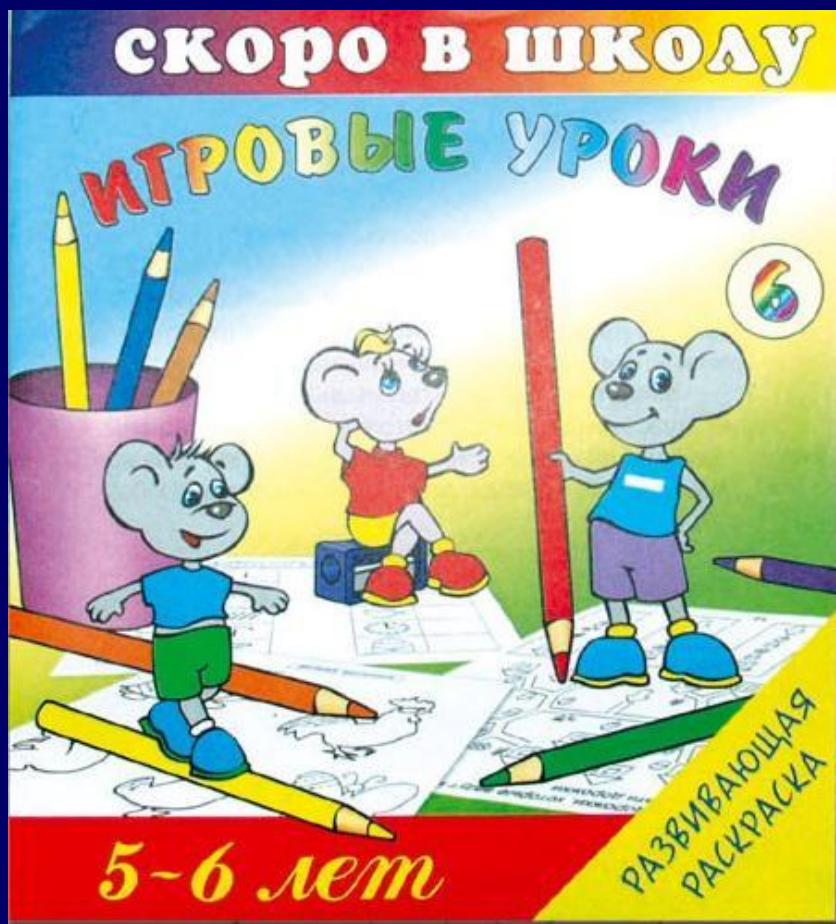
Основные принципы организации игры:

1. Отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру.
2. Принципы развития игровой динамики.
3. Принципы поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей).
4. Принципы взаимосвязи игровой и неигровой деятельности. Для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей.
5. Принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам.

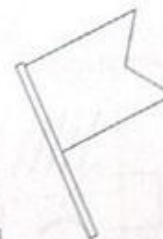
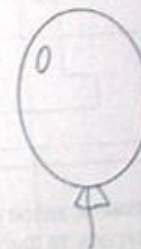
Логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил – от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания к игровой инициативе, от локальных игр – к играм-комплексам, от возрастных игр – к безвозрастным, «вечным». Безусловно одно – воспитательная, образовательная ценность интеллектуальных игр зависит от участия в них педагогов, воспитателей, родителей. При соответствующих методах педагогического руководства в дидактических целях этот процесс может быть упорядочен. На первых порах, т.е. в младший школьный возраст, игровые действия ребят носят развернутый характер и требуют материальной опоры (игрушки, игровые предметы). В дальнейшем, к периоду повзросления, сокращается и обобщается, идет их вербализация. В последствии они могут совершаться частично, или полностью в умственном плане и плане воображения. В подростковых классах некоторые виды игр полностью переносятся в умственный план, появляется идеальная игра воображения (творческие, сюжетно-ролевые игры). Игровое воображение создает у детей план наглядных представлений о действительности, формирует способность ими оперировать. Организация игровых форм обучения проходит в двух направлениях:



Книги для дошкольников:



Послушай и запомни, в какие цвета нужно раскрасить предметы: шарик - в красный, флажок - в синий, домик - в желтый, кораблик - в оранжевый, машинку - в голубой, чашку - в розовый.





Пример: (чтение)

- 1. Про кого это стихотворение? Что везёт индюк? С какой буквы начинается каждая строчка?

- 2. Поиграйте в игру «поймай звук «И»».

Слова для игры:
*игла, пир, стул,
дети, игра, гриб,
шкаф, мяч, мир,
книга.*

- Индюк из города идёт,
- Игрушку новую везёт,
- Игрушка не простая -
- Игрушка расписная.



Пример: (по природоведению)

- Загадка:

*И петь не поёт,
И летать не летает,
За что же тогда
Его птицей считают?*



Ответ: Страус
(отряд страусообразные)

Пример: (по математике)

- 1.Посчитай сколько предметов в каждом облачке.
- 2.Соедини облачко с нужной цифрой.
- 3.Сколько фигур изображено в облачках всего?

The diagram illustrates a math problem. On the left, there are three blue boxes containing the numbers 4, 3, and 5. In the center, there are three blue thought bubbles. The top bubble contains 3 yellow smiley faces. The middle bubble contains 5 red hearts. The bottom bubble contains 4 yellow stars. Yellow arrows connect the boxes to the bubbles: from 4 to the top bubble, from 3 to the middle bubble, and from 5 to the bottom bubble. To the right of the bubbles are two plus signs (+) and an equals sign (=). At the bottom right, there is a large blue box containing the number 12.

Исходя из вышесказанного, основные цели обучения при развитии творческого потенциала личности обучающихся через игровые формы обучения следующие:

- **Обучающая** – обеспечить достижение заданного уровня обученности; обобщить и закрепить изученный материал;
- **Воспитывающая** – сформированность опыта эмоционально-ценностного отношения к миру в процессе игры – как основной форме обучения;
- **Развивающая** – развитие общечеловеческих способностей личности каждого ученика для формирования адекватной социальной самооценки выпускника.

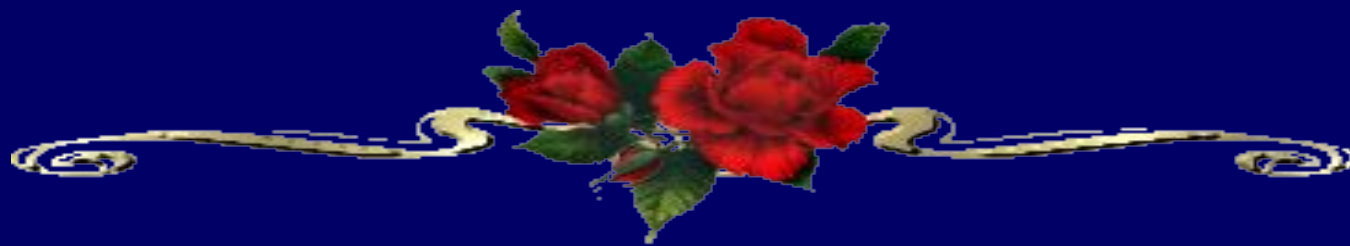


- При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно - воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

- 1) ролевые игры на уроке;
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);
- 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- 5) различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.





***СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!***

