Использование современных методов игровой деятельности в начальной школе.

*"Игра - это путь детей к познанию мира, в котором они живут и который*

*они призваны изменить."*

*Максим Горький*

**Актуальность проблемы, ее общественная значимость.**

Современному обществу нужны образованные, нравственные, предприимчивые люди, которые могут самостоятельно принимать решения в ситуации выбора, способны к сотрудничеству, отличаются мобильностью, динамизмом, конструктивностью, готовы к межкультурному взаимодействию, обладают чувством ответственности за судьбу страны, за ее социально-экономическое процветание.

Именно образование в первую очередь должно объединить эти ценности с передовыми отечественными традициями и трансформировать в новую ценностную систему общества — систему открытую, вариативную, духовно и культурно насыщенную, диалогичную, толерантную, обеспечивающую становление гражданственности и патриотизма.

Поэтому главный смысл разработки Федерального государственного образовательного стандарта общего образования второго поколения заключается в создании условий для решения стратегической задачи развития российского образования - повышения его качества, достижения новых образовательных результатов. Иначе говоря, образовательный стандарт не служит средством фиксации состояния образования, достигнутого на предыдущих этапах его развития, а ориентирует образование на достижение нового качества, адекватного современным (и даже прогнозируемым) запросам личности, общества и государства.

Таким образом, для обеспечения качественного обновления образования необходимо четко определить существо и основные составляющие современных результатов образования. Отметим, прежде всего, что в настоящее время во многом изменился смысл самого понятия «образовательные результаты». Сегодня под образовательными результатами понимаются «приращения» в личностных ресурсах обучаемых, которые могут быть использованы при решении значимых для личности проблем. Личностные ресурсы можно разделить на мотивационные (ценностные ориентации, потребности, запросы, интересы, которые конкретизируются в мотивах деятельности), инструментальные (освоенные универсальные способы деятельности), когнитивные (знания, обеспечивающие возможность ориентации в явлениях действительности, предметные умения и навыки).

В связи с этим встает вопрос о том, как процесс обучения сделать ярким, увлекательным. Потому что, когда учиться интересно, тогда легко

учиться, хочется учиться, радостно учиться. А счастливого ребенка легче учить и воспитывать, легче развивать его духовный потенциал. Но как побудить ребенка учиться без принуждения? Как заинтересовать его школьными науками? С помощью каких средств и методов можно сделать обучение увлекательным?

Так вот, чтобы действительно училось весело и интересно, серьезное обучение надо сделать занимательным: не просто нагружать учащихся начальных классов предметными знаниями, а зажигать их, пробуждать и поддерживать познавательные интересы. И поможет в этом — игра. Именно она может изменить отношение ребенка к тому, что кажется им порой очень скучным, сложным или надоевшим.

Игра - это уникальное явление человеческой культуры, её исток и вершина. Ни в одном из видов своей деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических и интеллектуальных ресурсов, как в игре. Именно поэтому она взята на вооружение в системе профессиональной подготовки людей, именно поэтому игра расширяет свои принципы, вторгаясь в ранее непредсказуемые сферы человеческой жизни.

При изучении игры исследователи сталкиваются с её богатством, многомерностью проявлений, неопределённостью границ игры. Игра в развитом виде включает роли, которые берут на себя играющие. Роль — это соответствие принятым (условным) нормам поведения в игровой ситуации. Иными словами, роль представляет собой отождествление играющего с изображаемым лицом, предметом, персонажем. Для реализации роли играющий обязательно прибегает к действиям в соответствии с правилами игры. В игре особым образом используются предметы или их заместители, символы, условные знаки.

Все эти условные составляющие игры возможны, поскольку играющий одновременно верит и не верит в то, что разыгрываемая ситуация реальна. Двуплановость такого поведения роднит игру с искусством. Искусство особыми, художественными средствами интерпретирует различные стороны человеческой жизни и деятельности и рассказывает о них людям, заставляя переживать, принимать или не принимать предлагаемое художником понимание смысла жизни. Игра, как и искусство, предлагает некое решение не в практической, а в условной, знаковой сфере, которая, однако, в дальнейшем может быть использована в качестве своеобразной модели поведения. Искусство предлагает как бы типичные формы разрешения конфликтов персонажей, а игра дает возможность моделировать конкретные ситуации и выступает как форма включения ребенка в мир человеческих отношений, действий.

Так как игра занимает огромное место в развитии, то она давно используется как педагогическое средство. Игра в педагогическом процессе может «сливаться» с другими видами деятельности, обогащая их. Игра как явление культуры развивает, обучает, воспитывает, развлекает, внося в содержание досуга бесконечные сюжеты и темы жизнедеятельности человека, сохраняя при этом свою самоценность. Русский писатель Юрий Нагибин так, например, оценивал значение детской игры: «В игре выявляется характер ребёнка, его взгляды на жизнь, его идеалы. Сами того не осознавая, дети в процессе игры приближаются к решению сложных жизненных проблем».

Детство без игры и вне игры ненормально. Лишение ребёнка игровой практики - это лишение его главного источника развития: импульсов творчества, признаков и примет социальной практики, богатства и микроклимата коллективных отношений, активизации процесса познания мира и т.п. Для детей игра - это продолжение жизни, где вымысел - грань правды. Игра - регулятор всех жизненных позиций ребёнка. Она хранит и развивает “детское” в детях, она - их школа жизни и практика развития.

Известный французский ученый Луи де Бройль утверждал, что все игры, даже самые простые, имеют много общих элементов с работой ученого. В том и другом случае сначала привлекает поставленная загадка, трудность, которую нужно преодолеть, затем радость открытия, ощущение преодоленного препятствия. Именно поэтому всех людей независимо от возраста привлекает игра. А таких возможностей, которые раскрывает перед наблюдательным педагогом игра в плане оценки творческих задатков детей, их находчивости, изобретательности, инициативности, не может дать никакой, даже самый лучший в методическом плане урок. И не удивительно, что **игра стала основой для развития игровых образовательных технологий.**

***Классификация дидактических игр и методические модели их использования в учебно-воспитательном процессе.***

В учебной деятельности, как правило, используются дидактические интеллектуальные деловые игры. Назначение дидактических игр - развитие познавательных интересов у школьников (восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности и др.) и закрепление знаний, приобретенных на уроке. Дидактическая игра - это всегда игра с заданным финалом, который является планируемым учебным результатом. От учителя требуется особое умение, с одной стороны, “ не зарегулировать “ ход игры, когда она перестает быть игрой для её участников, а, с другой стороны, не выпустить её за рамки учебной ситуации и учебной цели.

Сам же процесс игры позволяет формировать качества активного участника игрового процесса; учиться находить и применять решения; развивать способности, которые могут быть обнаружены в других условиях и ситуациях; учиться состязательности, неординарности поведения, умению адаптироваться в изменяющихся условиях, заданных игрой; учиться учению общаться и создавать особую эмоциональную среду, привлекательную для своих партнеров.

Среди ученых и практиков принято различать два основных типа игр: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами. Примером игр первого типа является большинство познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы. Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые (деловые, организационно-деятельностные, ситуативные и пр.). Правила в них существуют неявно. Они — в нормах поведения воспроизводимых игроком героев или ролей.

Характерные особенности различных типов дидактических игр по классификации О.С. Газмана выглядят следующим образом.

1. *Подвижные игры* - важнейшее средство физического воспитания детей младшего школьном возрасте. Они всегда требуют от играющих активных двигательных действий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах.

2. *Сюжетно-ролевые игры* (иногда их называют сюжетными) занимают особое место в нравственном воспитании ребенка. Они носят преимущественно коллективный характер, ибо отражают существо отношений в обществе. Подразделяют их на ролевые, игры-драматизации, режиссерские. Сюжет могут иметь театрализованные детские праздники, карнавалы, строительно-конструкторские игры и игры с элементами труда. Основные компоненты ролевой игры — тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль.

3. *Компьютерные игры* имеют преимущество перед другими формами игр: они наглядно демонстрируют ролевые способы решения игровых задач, например, в динамике представляют результаты совместных действий и общения персонажей, их эмоциональные реакции при успехе и неудаче, что в жизни трудноуловимо. Образцом таких игр могут стать народные сказки и произведения фольклора. Но при этом надо помнить, что в век информационно-коммуникационных технологий увлечение компьютерными играми ведет к своеобразному психическому заболеванию — игромании.

4. *Дидактические игры* различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя.

Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся: игры-путешествия, игры- минутки (мозговой штурм), игры-поручения, игры-предположения, игры- сказки (фантастические, ситуативные), игры-загадки, игры-беседы (игры- диалоги).

Игры-путешествия имеют сходство со сказкой или фантастической историей, отражают реальные факты или события, но обычное раскрывают через необычное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, тем самым учит его моделировать реальные жизненные ситуации и находить правильный выход или рациональное решение.

Игры-поручения имеют те же структурные элементы, что и игры- путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения.

Игры-предположения «Что было бы..?», «Что бы я сделал..?», «Если бы я стаи..?» и пр. В этом случае перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия.

Игры-загадки предназначены для развития логического мышления младших школьников. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

В основе игры-беседы (диалога) лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре-беседе учитель часто ведет речь не от своего имени, а от имени близкого ребятам персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, развивает мышление и коммуникативные навыки. Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации

эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей.

*Важнейшим элементом любой дидактической игры является дидактическая (возведенная в статус игровой) задача*, которая определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Познавательное содержание черпается из школьной программы. Одним из составных элементов дидактической игры являются правила игры. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка и коллектива детей, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями в их развитии и обогащении.

*В дидактике начальной школы игра имеет особую роль.* Одним из основных принципов технологии игровой деятельности в учебном процессе является принцип рационального сочетания коллективных и индивидуальных форм и способов учебной работы. Такая форма обучения позволяет, во-первых, опираясь на ранее сформированные понятия, термины, суждения, знания, овладевать новыми, во-вторых, помогает изученные понятия обогатить, дополнить новым содержанием, в-третьих, установить новые связи и отношения изученных понятий с другими понятиями данного учебного курса и других дисциплин.

Могут быть использованы *различные методические моделивключения игровых ситуаций в образовательную среду школы первой ступени*: проведение игровых уроков по отдельным темам всех образовательных областей учебного плана начальных классов; проведение по игровым сценариям внеклассных мероприятий; системное использование игровых технологий в ходе освоения материала специальных курсов.

***Оценка педагогической эффективности дидактических игр.***

В современных условиях учитель начальных классов просто не может мыслить себя без знания основ технологий игровой деятельности как в учебном процессе, так и во внеклассной деятельности. Дидактические игры становятся неотъемлемой частью образовательного процесса, процесса становления и развития младшего школьника, потому что, как показывает опыт, они обладают поистине огромным педагогическим потенциалом.

• Игра дает свободу в развитии младшего школьника. По приказу играть почти невозможно, только добровольно и только с интересом.

• Игра дает перерыв в повседневности, в постоянном умственном цейтноте.

• Игра дает выход в другое состояние души, побуждает к романтизму и мечтательности: она снимает то жесткое напряжение, в котором пребывает подросток в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил.

• Игра учит порядку, сосредоточенности, ответственности. Система правил в большинстве игр обязательна. Невозможно нарушать правила и быть в игре.

• Игра создает гармонию и побуждает личность к совершенству.

• Игра развивает увлеченность, а отсюда и интерес к овладению новыми знаниями, умениями и навыками.

• Игра дает возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь велика и игровой контакт друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок.

• Игра формирует в школьнике понятие о чести. Она противостоит корыстным и узкогрупповым интересам. Для нее не существенно, кто именно победит, но важно, чтобы победа была одержана по всем правилам и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной полнотой мужество, ум, честность и благородство.

• Игра дает понятие о самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива или своего товарища; она учит сопоставлять личное «Я» с мнением (умениями и навыками) других.

• Подвижная игра дает физическое совершенствование, поскольку в активных своих формах она предполагает обучение и применение в деле определенных физических навыков и умений.

• Игра развивает воображение, поскольку оно необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры.

• Игра побуждает интерес к литературе, поскольку ролевая игра создается методом литературного моделирования.

• Игра дает возможность развить ум и смекалку подростка, приобрести коммуникативные навыки, способность общаться с людьми разного возраста.

• Игра развивает остроумие детей, поскольку процесс и пространство игры обязательно предполагают возникновение комичных ситуаций.

• Игра учит ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно в ролевых, сюжетных, деловых играх.

• Игра становится основой обучения и развития младшего школьника.

В целом системное использование дидактических игр приводит к интегральным (обобщенным) образовательным результатам, которые заключаются в развитии мотивационных, инструментальных и когнитивных ресурсов личности и которым соответствуют непосредственные результаты образовательного процесса: личностные, метапредметные и предметные. Личностные результаты являются фактором развития мотивационных ресурсов учащихся, метапредметные - инструментальных, предметные - в основном когнитивных.

*Личностные результаты* — сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся - к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. *Метапредметные результаты* - освоенные обучающимися на базе нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. *Предметные результаты* выражаются в усвоении обучаемыми конкретных элементов социального опыта, изучаемого в рамках отдельных учебных предметов.

**Таким образом, игровые технологии становятся способом освоения Федерального государственного образовательного стандарта общего образования, одним из главных отличий которого является его ориентация на достижение не только предметных образовательных результатов, но, прежде всего, на формирование личности учащихся, овладение ими универсальными способами учебной деятельности, обеспечивающими успешность в познавательной деятельности на всех этапах дальнейшего образования.**

**Литература**

1. Артемов А.К. Приемы организации развивающего обучения// Начальная школа. 1995. №3.

2. Бесова М.А. Шутки, игры, песни соберут нас вместе. — Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2002.

3. Бетенькова Н.М. Конкурс грамотеев. — М.: Просвещение, 1995.

4. Винокурова Н.К. Сборник тестов и упражнений для развития ваших способностей: Учебное пособие. — М.: ИМ-ПЭТО, 1995.

5. Волина В.В. Откуда пришли слова. — М.: АстПресс, 1996.

6. Волина В.В. Учимся играя. — М.: Новая школа, 1994.

7. В часы досуга. //Составитель И.Н. Крайнева. — СПб: «Кристалл», 1996.

8. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка//Вопросы психологии. 1966. №6.

9. Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание. — М.: 1988.

Ю.Газман О. С, Харитонова Н.Е. В школу — с игрой. — М.: 1991.

11. Джежелей О.В. Колобок. Литературные игры и забавы для учеников и учителей, для родителей и детей. — М.: Просвещение, 1994.

12. Дик Я. Ф. Веселые классные часы во 2-3 классах. 4-е изд., — Ростов н/Д: Феникс, 2007.

13. Дик Я. Ф. Начальная школа от А до Я: Практическое руководство для учителя. — Ростов н/Д: Феникс, 2006.

14. Дик Н.Ф. Классные часы в 3-4 классах. 5-е изд. — Ростов н/Д: Феникс, 2006.

15. Дубровин М.И. Английские и русские пословицы и поговорки в иллюстрациях. — М.: Просвещение, 1995.

16. Железняк М.Н. Спортивные игры. — М., 2001.

17. Жуков М.Н. Подвижные игры. — М., 2000.

18.3ак Л.З. Развитие интеллектуальных способностей у детей 8 лет: Учебно-методическое пособие для учителей. — М.: Новая школа, 1996.

19. Классному руководителю о воспитательной системе класса. Методическое пособие / Под ред. Е.Н. Степанова. - М.: 2000.

20. Классному руководителю: Учебно-методическое пособие / Под ред. М.И. Рожковой. —М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2001.

21. Ладыженская Т.А. Речевые секреты — М.: Просвещение, 1992.

22. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. — М.: Росс. пед. агентство, 1996.

23.50 сценариев классных часов / Авт.-сост. Е.М. Алжиева, Л.А. Байкова и др. — М.: Центр «Педагогический поиск», 2002.

24. Сергеева В.П. Классный руководитель в современной школе. Практическое пособие. 4-е изд. — М.: ЦГЛ, 2002.

25. Сухин И.Г. 200 школьных кроссвордов. — М.: ТЦ Сфера, 2002.

26. Тимофеев О.Н. Рецепты веселой вечеринки: Игры, розыгрыши, забавы. —Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2002.

27.Эльконин Д.Б. Психология игры. — М.: Педагогика, 1978.