

Автор: Перевозчикова Людмила Павловна, учитель высшей категории

Перемены, происходящие в современном обществе, требуют ускоренного совершенствования образовательного пространства, определения целей образования, учитывающих государственные, социальные и личностные потребности и интересы. В связи с этим приоритетным направлением становится обеспечение развивающего потенциала нового образовательного стандарта.

В основе Стандарта лежит системно-деятельностный подход, который предполагает воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества, задачам построения демократического гражданского общества на основе диалога культур. Понятие системно-деятельностного подхода было введено в 1985 году. Но ещё в 1926 году Л.С. Выготский в своей книге «Педагогическая психология» говорил о том, что в педагогике жизнь «раскрывается как система творчества... Каждая наша мысль, каждое наше движение и переживание являются стремлением к созданию новой действительности, прорывом к чему-то новому» [5, с.671]. Для этого и сам процесс учения должен быть творческим. Он должен звать ребёнка от привычного и устоявшегося к чему-то новому, необычному, пока ещё не оценённому. Именно деятельностный подход предполагает открытие перед ребёнком всех возможностей и создание у него установки на свободный, но ответственный и обоснованный выбор той или иной возможности в достижении цели (или нахождение им новых возможностей, не предусмотренных опытом ребёнка и его социальной среды). Иными словами, установки на творчество.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую.

Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету – дидактическая игра.

Поэтому *игровая технология* – самая актуальная для учителя начальной школы. Игра позволяет:

- более эффективно достичь цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса;
- раскрыть личностные качества;

- даёт возможность проверить свои личностные способности;
- учит коллективизму и взаимодействию между учащимися;
- снимает эмоциональное напряжение;
- усиливает непроизвольное запоминание.

Элементы игры и сама игра, как технология проведения урока, заняла прочное место.

Выработались определенные принципы ее проведения:

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
2. При выборе правил игры необходимо учитывать особенности детей.
3. Обязательное условие – игра не должна выпадать из общих целей урока.
4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, выявление победителя.
5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

Приведу примеры использования игровых технологий на разных этапах учебного процесса на уроках математики.

При обобщении и повторении блока изученных тем возможно применять игровое соревнование «Самый лучший» или «Брейн - ринг». Для проведения подобных игр подбираются вопросы, требующие краткого ответа.

Например:

- Год назад Ире было 6 лет. Сколько лет ей будет через 3 года?
- Какое число больше 7 на 8?
- Вася дружил с Колей, Коля дружил с Олей. Сколько было друзей у Коли?

Закрепление изученного материала можно также проводить с элементами игры. Например, можно провести аукцион знаний. На обсуждение выставляются по очереди лоты (карточки с числом, карточки с обозначениями различных математических величин – скорость, время, расстояние; формулы нахождения периметра квадрата, прямоугольника, треугольника, площади прямоугольника, квадрата). Задача учащихся – как можно больше сообщить о данном лоте (информация, выдаваемая учащимися, должна быть дозирована и являться логически законченным высказыванием).

Нравятся ребятам следующие дидактические игры: «Рыбалка», «Круговые примеры», «Эстафета», «Найди ошибку», «Яблонька», «Кто больше составит примеров», «Игра в футбол», «Узнай слово», «Найди закономерность», «Наряди ёлочку».

Игра «Яблонька». Детям дается задание – выбрать те яблоки, на которых записаны выражения, например, с ответом 15. «Наряди елочку». Вывешиваются два плаката с изображением елочек. На доске записаны столбики примеров, от 8 до 10 в каждом. К доске выходят два ученика. По сигналу учителя дети начинают решать примеры. Решив пример, ученик вешает игрушку на свою елочку. Кто первым повесит последнюю игрушку, тот получает приз. «Кто больше составит примеров?» Песочные часы ставятся на видное место. Дается задание придумать примеры на сложение двух чисел, одно из которых однозначное, другое двузначное, сумма их равна 50, и записать в тетрадь. По истечении времени (3 мин) работа прекращается. Побеждает тот, кто составит больше примеров. «Кто считает лучше?». Класс делится на три команды. Каждый член команды получает карточку с числом от 1 до 10. Учитель читает пример. Ученик, у которого на карточке соответствующий результат, встает. Тот, кто первым дает правильный ответ, приносит своей команде очко. Побеждает команда, набравшая больше всех очков. «Узнай слово». На доске записаны примеры. Дети решают их. Каждому числу в ответе соответствует определенная буква. Буквы ставятся по порядку. Получается слово. Особый интерес у детей вызывают задания, в которых принимают участие любимые герои сказок или мультфильмов. Задачи с любимыми героями: 1) Когда Карлсон украл у домомучительницы 9 плюшек, то у нее осталось еще 14 плюшек. Сколько плюшек было у домомучительницы? 2) Один гном нашел в своей подземной пещере 15 изумрудов, а другой на 4 изумруда меньше. Сколько всего изумрудов получит в подарок Белоснежка? Особенно ребята любят, когда весь урок проходит в игровой форме. Это такие уроки, как «Урок – путешествие», «Урок — сказка». Выбирается известная сказка, её персонажи и дети выполняют различные задания (примеры, задачи, лабиринты и т.д.) до логического завершения сказки. Дети на уроках математики с большим удовольствием решают задачи, преподнесенные в игровой стихотворной форме. Этот прием удачно разнообразит устный счет, внесет оживление, поможет развивать воображение и память у учащихся. Практика показывает, что применение задач-загадок на уроках математики дает положительные результаты, так как они знакомят детей с окружающим миром, раскрывают богатство родного языка, развивают логическое мышление, вызывают интерес к предмету.

У деда Архипа большая семья. Детей всего 8 И все – сыновья. У каждого сына по паре ребят – Внучата Архипа Их сколько ребят?	Лебеди у нас в пруду, Лебеди у нас в пруду, Я поближе подойду: 9 черных, белых 5. Кто успел их сосчитать? Говорите поскорей: Сколько пар лебедей?
--	---

Информационная игра – это вид деятельности с использованием ТСО. На своих уроках математики я использую мультимедийную дидактическую разработку «Уроки Кирилла и Мефодия», из которой выборочно беру задания в игровой форме для решения учебной задачи (примеры, задачи, ребусы и т.д.).

Также использую компьютерный тренажер по отработке табличного умножения и деления. Выполняя примеры, дети открывают картинки - пазлы. Если примеры все решены за установленное время, то составляется общая картинка из пазлов: самолет, вертолёт, замок, пейзаж. Итог работы-оценка.

Таким образом, используя игровые технологии, процесс обучения: становится интересным; создаёт бодрое рабочее настроение; облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала; даже пассивных детей включает в процесс учения с огромным желанием; повышает эмоциональность; становится творческим.

Список использованной литературы

1. Асмолов А.Г. Системно-деятельностный подход к разработке стандартов нового поколения. ФГОС. Публикации. 2010.
2. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В.В.Давыдова. М.: Педагогика – Пресс, 1996 . 671с.
3. Е.В. Карпова. Дидактические игры в начальный период обучения. Ярославль: Академия развития, 1997. 237с.
4. Есыреева А.П. Учите играя. // Начальная школа, 1988, № 10 — с.10-12
5. Кларин М.В. Игра в учебном процессе. // Сов. Пед., 1985, № 6 –с.57-61