

«Роль игровых технологий в работе с одарёнными и талантливыми детьми в начальной школе в урочное и внеурочное время».

**Учитель начальных классов
Денисенко О.В.**

Слайд 1

Педагогическая мастерская: **«Роль игровых технологий в работе с одарёнными и талантливыми детьми в начальной школе в урочное и внеурочное время».**

Цель:

Показать возможности игровых технологий для развития познавательного интереса в работе с одарёнными и талантливыми детьми в начальной школе в урочное и внеурочное время.

Познакомить участников с игровыми упражнениями, применяемыми на уроках для активизации познавательных процессов у учащихся.

Добиваться осуществления творческого подхода при решении задач.

Доказать, что использование игр в процессе обучения является важнейшим фактором формирования и актуализации познавательного интереса

**Слайд 2. «Сделать серьёзное занятие для ребенка
занимательным – вот задача обучения»**

К.Д. Ушинский

В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям. Я заинтересована в знании об особенностях психического развития каждого конкретного ребенка.

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности. Особенно важно в младших классах целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, в зоне которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству).

В связи с этим возникает актуальность в разработках игровых технологий для современной школы.

Слайд 3. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Педагогические технологии по преобладающему методу различаются на:

1. Игровые.
2. Догматические, репродуктивные.
3. Объяснительно-иллюстративные.
4. Развивающие.
5. Проблемные, поисковые.
6. Программированные.
7. Диалогические.
8. Творческие
9. Саморазвивающие.
10. Информационные (компьютерные).

В жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;
- терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Значение игры в обучении.

Игра учит. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

Понятие «*игровые педагогические технологии*» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются вообще от игр тем, что они обладают поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Особенность игры педагогической в том, что ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться в игре. Я организую и координирую игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к

учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства;
- в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В действительной жизни дитя ребенок еще не имеет никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекается течением жизни. В игре ребенок, уже зреющий человек, пробует свои силы самостоятельно.

Слайд 4. Выделяю следующие факторы, делающие игру для ребенка не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей:

1. Самостоятельность. Игра – единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства.

2. Возможность творчества вне игры доступна лишь небольшому количеству школьников. Игра же представляет собой возможность «безнаказанно» творить в очень многих областях жизни. В области межличностных отношений классические игры а) «дочки-матери», продавец и покупатель, в инсценировании, которые дети населяют свои игры вымышленными персонажами), в исполнительном творчестве – вылепить из пластилина, нарисовать, сшить костюм...

3. Возникновению игрового интереса:

- удовольствие от контактов с партнерами по игре;
- удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;
- азарт, от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;

- необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;
- удовлетворение от успеха – промежуточного и окончательного;
- если игра ролевая, то удовольствие от процесса – перевоплощение в роль.

Привлекательность игры заключается в возникновении новых возможностей. Это зависит от типа игры. Наиболее привлекательны возможности, соответствующие актуальным потребностям возраста и личности. Проблема игровой мотивации очень важна.

Слайд 5.

В играх могут быть реализованы **следующие потребности:**

- наличие собственной деятельности;
- творчество;
- общение;
- власть;
- самоопределение через ролевое экспериментирование;
- самоопределение через пробы деятельности.

Слайд 6.

Требования к играм в образовании, обеспечивающие привлекательность игр:

1. В игре должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий одаренных детей на достижение игровых целей.
2. Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.
3. Возможность действия одаренных учеников.
4. Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.

Игровые задания подбираю так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С одной стороны, задания должны быть доступны каждому, но и учитывать уровень участников игры и задания

подбирать от легких до более трудных, выполнение которых требует значительных усилий .

Ограничения и недостатки использования игр в образовании.

Из перечисленных требований к игре, очевидно, что игра – очень трудоемкая форма. Подготовка игры требует обыкновенно на порядок большего количества времени, нежели её проведение.

Проблема и пути её решения в следующем:

- увлечение самого педагога игровыми формами для одаренных детей;
- проработка требований к игре (наличие легенды, мотивов, структуры отношений).

Игра – живое явление, более широкое, чем вкладываемое в неё дидактическое наполнение. Создаю игры, в которых одаренные дети могли легко перейти «от цели к мотиву», но увлечься игровой но и не потерять образовательное содержание.

Существует также опасность возникновения зависимости от игры. Игра настолько привлекательна для школьников, что зачастую даже могут отказывать себе в таких потребностях, как еда, питье и т.п.

Наряду с трудом и учением игра – один из основных видов деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- целеполагания;
- планирования;
- реализации цели;
- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средства реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Большинство игр отличает следующие черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Педагогические игры - достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Слайд 7 1. Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

Слайд 8 2. По характеру педагогического процесса бывают:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.

Слайд 9 3. По характеру игровой методики делятся на:

- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры – драматизации.

4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.

Слайд 10. 5. По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии:

- различают игры с предметами и без них;
- настольные;
- комнатные;
- уличные;
- на местности;
- компьютерные и с ТСО;
- с различными средствами передвижения.

Слайды 11, 12

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу

учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учебных предметов. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Игра способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения нового материала, используя возможности методических приемов.

Слайд 13

«Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить»

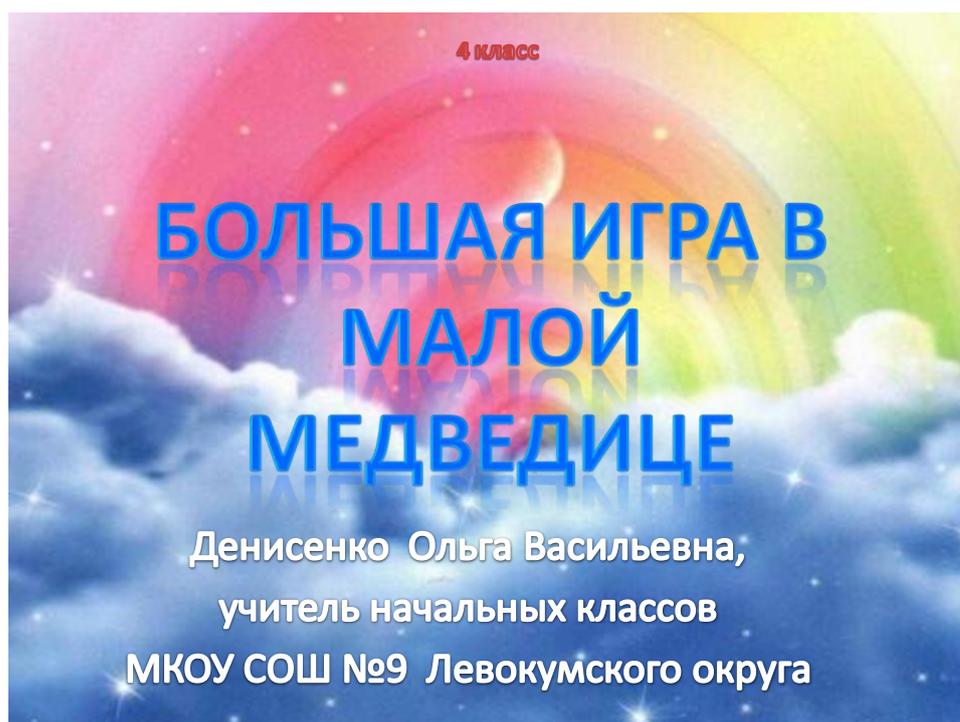
А.М. Горький

Слайд 14

Вывод: использование игровых технологий обеспечивает гибкость образовательного процесса, повышает познавательный интерес учащихся, способствует творческой активности.

- Стоит только мне произнести: «А сейчас мы поиграем» - как ученики мгновенно преображаются: у них появляется интерес, стремление быстро выполнять задание. Давайте и мы с Вами поиграем.

Слайд 15



Игра разработана на основе интегрировании уроков технологии и внеурочной деятельности по развитию и подготовке одаренных детей к олимпиадам и выполнению ВПР.

Цель игры: продолжить знакомство государственной символикой; проверить знания по изучению темы, развивать интерес к предметам, самостоятельно научиться открывать окно в окружающий нас мир.

Слайд 16

Слайд 17

Слайд 18

Слайд 19

Слайд 20

Слайд 21

Звезда 1

Переставьте буквы в данных словах так, чтобы получились названия продуктов питания или блюд:

- атлас
- кума
- смола
- угар
- шпала

Слайд 22

Слайд 23

Слайд 24

Слайд 25

Слайды 26-28

(ИСПОЛНЕНИЕ ЛЮБИМОЙ ПЕСНИ КОСМОНАВТОВ «Надежда»)

Рождение звезд

Слайд 29

- Газопылевое облако, которое впоследствии станет звездой
- Звезда светит до тех пор, пока ее внешние слои не начинают остывать. Постепенно истощаются запасы водорода, что приводит к затуханию термоядерных реакций в недрах звезды.

Слайд 30

Слайд 31

Слайд 32

Слайд 33 Игра «Сбежавший медведь»

Пожалуйста, верните слово “медведь” в предложения, заменяя окончания по вопросам”.
“Не каждому охотнику довелось повстречать (кого?) Близко подходить (к кому?) к ... опасно.
Я видел (кого?) ... в зоопарке. В лесу можно наблюдать (за кем?) за ... только издали.
Лесник рассказал нам много интересного (о ком?) о ...”

Слайд 34

Слайд 35

- Мы, звезды, живем миллионы и миллиарды лет. Мы очень осторожны в своем движении, чтобы не попасть в черную дыру и погибнуть. Земляне, мы Вам подарили свои 3 сестры, чтобы Вы прожили хотя бы до ста лет. Но некоторые люди не могут запомнить 3 цвета светофора и гибнут на дорогах.

- Красные звезды самые холодные, а белые-зеленые очень горячие. Остывающие внешние слои начинают светиться красным, и звезда превращается в **красного гиганта**. Красный гигант продолжает терять яркость до тех пор, пока не гаснет. В зависимости могут, например, превратиться в красного карлика, или взорваться, превратившись в белого карлика, который впоследствии либо угаснет, либо превратится в нейтронную звезду, или сжаться в черную дыру.

Слайд 36

Задача:

Шофер из города ехал 5 часов со скоростью 60 км/ч, затем снизил скорость и проехал 20 км до остановки. После остановки он ехал с первоначальной скоростью 3 часа в поселок. Какое расстояние проехал шофер от города до поселка.

Слайд 37

Слайд 38.

1. Прочитай текст.

Слово «планета» происходит от греческого «планетес», означающего «странник». Астрономы древности дали это название «звёздам», которые движутся по небосводу. Теперь мы знаем, что планеты — это не звёзды, а тела, движущиеся вокруг звёзд.

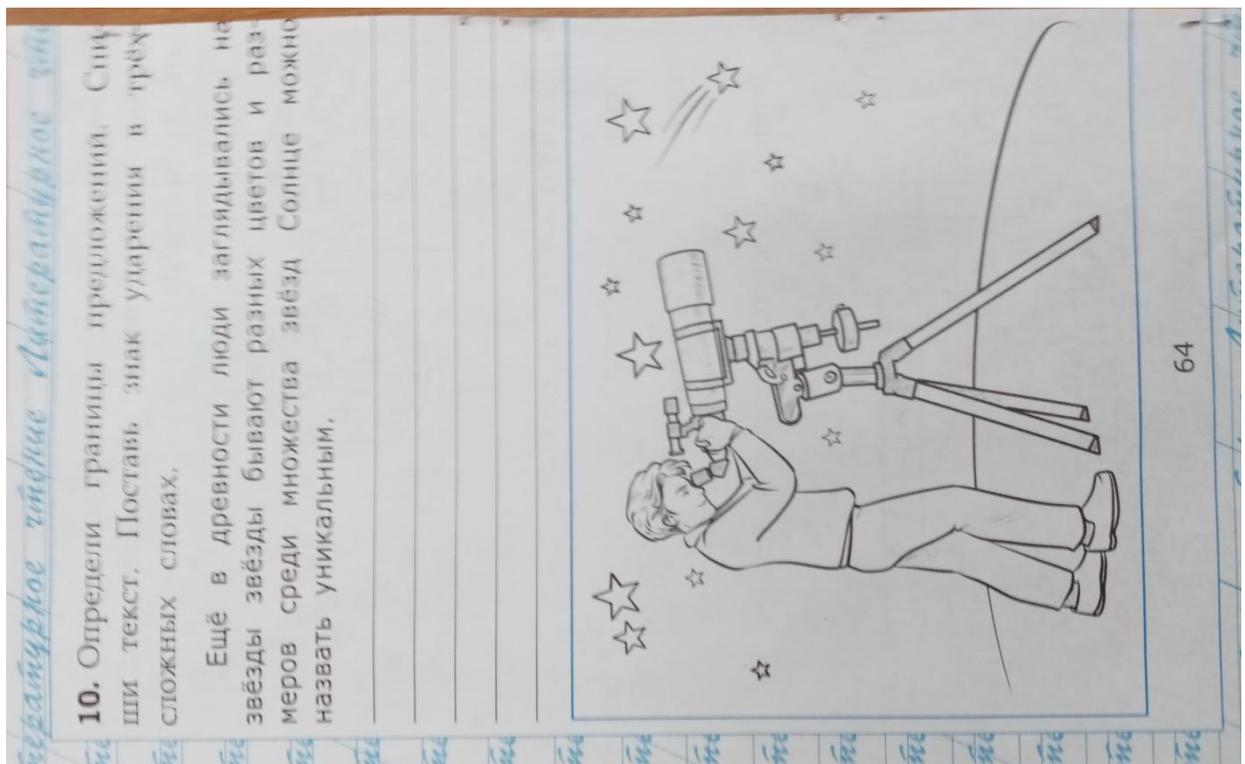
Земля, как и другие планеты нашей Солнечной системы, вращается вокруг звезды, именуемой Солнцем. Каждая планета движется по своей собственной орбите.

Астрономы считают, что планеты образовались из огромных облаков газа и пыли, вращающихся вокруг Солнца. Постепенно частицы газа и пыли слипались в плотную массу и превращались в планеты. В нашей Солнечной системе известно восемь планет: Меркурий, Венера, Земля, Марс, Юпитер, Сатурн, Уран, Нептун. Меркурий — самая близкая к Солнцу планета.

Планеты видны с Земли, поскольку отражают падающие на них лучи Солнца.

(110 слов)

(По материалам энциклопедии)



Слайд 39

Слайд 40

Слайд 41

- В связи с переходом на новые ФГОС внимание активизирую на необходимость использовать современные образовательные технологии, которые помогут обеспечить развитие школьников.
- Одним из путей решения этого вопроса является применение современных педагогических технологий.

В своей работе я широко использую дидактические игры.

- Практика показывает, что занимательный материал применяется на

разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Использование дидактических игр оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям урока. Игровая деятельность в учебном процессе позволяет реализовать дидактические, воспитывающие, развивающие и социализирующие цели. Существуют разнообразные методы и формы педагогических игр, а так же классификация игровых форм обучения, но я остановлюсь на том, как я использую игры и игровые моменты, как на уроках, так и во внеклассной деятельности.

- В процессе изучения и использования на практике дидактических игр у меня сложилась классификация дидактических игр по уровню деятельности учащихся.
- Характер деятельности учащихся зависит от места игры на уроке, в системе уроков. Если игра используется при объяснении нового материала, то в ней должна быть продумана практическая деятельность детей с группами предметов или рисунков. При закреплении материала нужно использовать игры, где применяются правила, алгоритмы. В большинство игр полезно вносить элементы соревнования, что также повышает активность детей в процессе обучения.
- Как говорил К.Д.Ушинский: «Приучить ребёнка делать не только то, что его занимает, но и то, что не занимает - делать ради удовольствия исполнить свои обязанности вы готовите ребёнка к жизни, а в жизни не все обязанности занимательны.

•

Игровые технологии «за» и «против»

- **Способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления**
- **Несет здоровьесберегающий фактор в развитии обучения;**
- **Способствует использованию знаний в новой ситуации**
- **Является естественной формой труда ребенка;**
- **Способствует объединению и формированию коллектива, ответственности.**
- **Сложность в организации и проблемы с дисциплиной;**
- **Подготовка требует больших затрат времени;**
- **Увлекаясь игрой можно потерять образовательное содержание;**
- **Сложность в оценке обучающихся.**

Слайд 44



Слайд 46

Слайд 46

Слайд 47