

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

**Петухова Алина Анатольевна,**

*учитель начальных классов*

**Дементьева Татьяна Николаевна,**

*учитель начальных классов,*

*МОУ «Октябрьская средняя общеобразовательная  
школа» п. Октябрьский Моркинского района,*

*Республика Марий Эл*

### ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ИНТЕРЕСА К ПРЕДМЕТУ

**Аннотация.** Одной из актуальных проблем современной методики преподавания во всех общеобразовательных учебных учреждениях является повышение мотивации обучаемых к изучаемым школьным дисциплинам.

Актуальность данной проблемы вызвана целым рядом факторов. Во-первых, интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у обучающихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Эффективным средством решения этой задачи являются учебные игры.

Во-вторых, одной из наиболее важных проблем в преподавании является обучение устной речи, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, что повышает мотивацию к изучению предмета. Вовлечение школьников в устную коммуникацию может быть успешно осуществлено также в процессе игровой деятельности.

Преимущества использования на уроках игровых форм обучения состоят в том, что игровая деятельность как средство обучения обладает мотивированностью на обучение, отсутствием принуждения, индивидуализи-

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

рованностью, обучением и воспитанием в коллективе и через коллектив, развитием психических функций и способностей, учением с увлечением. Вместе с тем учащиеся всегда с желанием, интересом принимают предложение педагога: «Поиграть на уроке».

Игра определяет важные перестройки и формирование новых качеств личности; именно в игре лучше усваиваются нормы поведения, игра учит, изменяет, воспитывает. Игровая деятельность влияет на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, всех познавательных процессов. Так, например, педагогическая и дидактическая ценность деловой игры состоит в том, что она позволяет ее участникам раскрыть себя, научиться занимать активную позицию, испытывать себя на профессиональную пригодность.

Игра вполне оправданно может являться инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляет волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению знаний по изучаемым предметам.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):

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

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

В настоящее время интерес к игре вообще и к дидактической игре, в частности, быстро растёт, это естественным образом приводит к увеличению числа игр, а также к их разнообразию. Ориентироваться в них становится сложнее.

Поэтому актуальность вопроса классификации игр повышается с каждым днём. Классификация должна нести информацию о каждой группе игр. Игра – настолько многогранное понятие, что говорить об одной квалификационной модели просто невозможно. Из всего многообразия этих моделей следует выделить представленные на слайде

Итак, классификация по сущностной основе выглядит следующим образом:

- ролевые игры;
- игры с правилами;
- комплексные игровые системы (например, КВН).

При планировании педагогической работы в определённых случаях важно разделять игры по количеству участников на:

- групповые;
- индивидуальные;
- парные (диалоговые);
- массовые.

Иногда, планируя учебный процесс, необходимо разделить обучающие игры по источнику познания:

- устное изложение учебного материала;
- на основе работы с наглядностью;
- на основе практической работы школьников.

По игровой методике это:

- предметные;

## ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- имитационные;
- игры-драматизации.

В зависимости от дидактических целей – это игры:

- для проверки знаний обучающихся;
- для изучения нового материала в ходе урока;
- для закрепления приобретённых знаний;
- релаксационные игры-паузы, которые помогают снять физическое и эмоциональное напряжение школьников

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность обучающихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям в первую очередь следует отнести игровые технологии.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Агеева, И.Д. *Весёлая математика на уроках и праздниках* / И.Д. Агеева. – М.: ТЦ Сфера, 2005. – 240 с.
2. Болотникова, Н.В. *Математика. Уроки-игры в начальной школе* / Н.В. Болотникова. – Волгоград: Учитель, 2004. – 139 с.
3. Галеева, Н.Л., Мельничук, Н.Л. *Сто приёмов для учебного успеха ученика на уроках русского языка* / Н.Л. Галеева, Н.Л. Мельничук. – М.: 5 за знания, 2006. – 128 с.
4. Зотова, А.М. *Игры на уроках математики* / А.М. Зотова. – М.: Дрофа, 2004. – 127 с.
5. Кульневич, С.В., Лакоценина, Т.П. *Совсем необычный урок* / Ростов-н/Д: ТЦ Учитель, 2001. – 160 с.
6. Симонов, В.М. *Калейдоскоп учебно-деловых игр в младших классах* / В.М. Симонов. – Волгоград: Учитель, 2003. – 114 с.