**ГАПОУ НСО**

**«Новосибирский педагогический колледж № 1**

 **им. А.С. Макаренко»**

**РЕФЕРАТ**
Игровые методы обучения как средство активизации познавательной деятельности учащихся начальной школы

Гакова Софья Георгиевна

Специальность 44.02.05

Коррекционная педагогика в начальном образовании

Курс 2, группа 23

Руководитель: Коренева Ольга Алексеевна

Форма обучения: очная

2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc72715874)

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

1. [Познавательная деятельность и ее активизация 4](#_Toc72715875)

2. [Влияние и место игровых методов в учебном процессе 6](#_Toc72715876)

[СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ 13](#_Toc72715877)

#

# Введение

За время пребывания в начальной школе ребенку предстоит многое познать, но будучи пассивным участником учебного процесса он многое не усвоит. Поэтому учителя прибегают к использованию разных методов обучения дабы создать определенные условия, на уроке которые поспособствуют развитию интереса к процессу обучения, формированию мотива познавательной деятельности учащихся и самое главное к ее активизации. Опираясь на ведущий вид деятельности, а в начальной школе у детей еще только осуществляется переход от игровой деятельности к учебной, упор стоит сделать именно на применение игровых методов обучения.

Цель: изучение роли игровых методов обучения как средств активизации познавательной деятельности учащихся начальной школы.

Задачи:

1. Рассмотреть понятия «познавательная деятельность» и «активизация познавательной деятельности».
2. Изучить какое влияние игра продолжает оказывать на развитие познавательных процессов детей в начальной школе.
3. Изучить влияние и место игровых методов в активизации познавательной деятельности учащихся начальных классов.

#

# 1. Познавательная деятельность и ее активизация

Чтобы понять, как действовать учителю на уроке, нужно разобрать, чем является познавательная деятельность.

Познавательная деятельность – это единство чувственного восприятия, теоретического мышления и практической деятельности. Она осуществляется во всех видах деятельности и социальных взаимоотношений учащихся (производительный и общественно полезный труд, ценностно-ориентационная и художественно-эстетическая деятельность, общение), а также путем выполнения различных предметно-практических действий в учебном процессе (экспериментирование, конструирование, решение исследовательских задач и т.п.). [4, 178]

Отношение школьников к учению обычно характеризуется активностью (учения, освоения содержания и т. п.), которая определяет степень (интенсивность, прочность) «соприкосновения» обучаемого с предметом его деятельности. В структуре активности выделяются следующие компоненты:

* готовность выполнять учебные задания;
* стремление к самостоятельной деятельности;
* сознательность выполнения заданий;
* систематичность обучения;
* стремление повысить свой личный уровень и др.

С активностью непосредственно сопрягается еще одна важная сторона мотивации учения школьников — самостоятельность, связанная с определением объекта, средств деятельности, ее осуществления самим учащимся без помощи взрослых и учителей. Познавательная активность и самостоятельность школьников неотделимы: более активные школьники, как правило, и более самостоятельны, недостаточная собственная активность школьника ставит его в зависимость от других и лишает самостоятельности.

Управление активностью школьников называют активизацией. Ее можно определить, как постоянно текущий процесс побуждения к энергичному, целенаправленному учению, преодоление пассивной и стереотипной деятельности, спада и застоя в умственной работе. Главная цель активизации — формирование активности обучаемых, повышение качества учебно-воспитательного процесса [5, 187].

Проблема активизации познавательной деятельности остро стоит в начальной школе, так как дети, только поступившие в школу, сталкиваются со сменой ведущего вида деятельности, до поступления была деятельность игровой, а после - учебной. И дабы переход от одной ведущей деятельности к другой прошел безболезненно, на уроках игровой метод обучения стоит делать главенствующим, так как применение именно его будет вызывать интерес у детей больше всего и не позволит сделать участие ребенка в процессе обучения пассивным.

# 2. Влияние и место игровых методов в учебном процессе

Ведущим видом деятельности в младшем школьном возрасте является учебная деятельность, но игра продолжает оказывать большое влияние на развитие познавательных процессов, свойств и состояний личности учащихся, поэтому она является одним из эффективных методов обучения в 1 классе и приёмом работы в последующих классах.

В младшем школьном возрасте дети с удовольствием играют в дидактические игры. В них имеются следующие элементы деятельности: игровая задача, игровые мотивы, учебные решения задач. В результате учащиеся приобретают новые знания по содержанию игры. В отличие от прямой постановки учебной задачи, в дидактической игре она возникает как игровая задача самого ребенка. Способы же ее являются учебными. Такая игра характеризуется тем, что формы ее активности определяются взрослыми и предъявляются детям в виде игровых правил.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по игровым правилам. Игровая обстановка меняет и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в двойном плане - как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Любая игра будет намного эффективнее, если играть открыто, т.е. обсудить с ребятами, зачем проводится игра, почему правила таковы, а не другие, можно ли игру усложнить и т.д. Нередко такое обсуждение приносит больше пользы, чем сама игра, развивая творческие способности и мышление, закладывая фундамент игровой культуры.

Большинство зарубежных и отечественных психологов отмечали, что именно в игре происходит формирование познавательных процессов (восприятия, воображения, мышления, памяти, речи) - тех фундаментальных процессов, без развития которых нельзя говорить о воспитании гармонической личности.

Игровой метод помогает: организовать внимание детей, повысить активность, облегчить запоминание учебного материала.

Игровой метод на уроке можно использовать и при объяснении нового материала, и при закреплении, при отработке навыков чтения, для развития речи обучающихся. Он строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем.

Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, освоить ряд учебных элементов.

Место и роль игрового метода в учебном процессе во многом зависит от понимания учителем функции и классификации педагогических игр.

Е. А. Носова приводит подобные функции игры:

* социокультурное назначение игры. Игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива;
* роль игры в развитии коммуникативных способностей детей. Игра – деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество – коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни;
* роль игры в самореализации человека в игре. Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры - это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие. Роль игры в диагностике личности. Диагностика - способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе - это особое "поле самовыражения".
* роль игры в социально-педагогической коррекции и терапии. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д. Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослыми, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту. Психологическая и социально-педагогическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.
* развлекательная роль игры. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т. е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии, выводящей на развлекательность.
* роль игры в воспитании качеств личности. В силу своих специфических особенностей игра является школой формирования нравственного воспитания личности. В игре идет становление таких нравственных качеств, как честность, справедливость, толерантность. Ребенок обретает социально-значимые качества – активность, ответственность, самостоятельность, инициативность, получает стимулы для проявления гуманного отношения к окружающему миру. В игровой деятельности дети накапливают опыт эмоциональных переживаний, межличностных отношений (дружба, партнерство, совместимость) и общения [1, 17-18].

Л.В. Петрановская выделила такую классификацию игр, используемых на уроках:

* учебные — наиболее простые и традиционные игры, помогающие закрепить учебный материал и приобрести устойчивый навык применения знаний;
* комбинаторные — достаточно широко известные игры, в которых требуются умения быстро и эффективно просчитывать варианты, подбирать комбинации;
* аналитические — игры, которые развивают аналитическое мышление, помогают приобрести навык свободного, раскованного, но вместе с тем корректного логического анализа, научиться видеть закономерности, общность и различие, причину и следствие;
* ассоциативные — игры, в основе которых лежит обращение к ассоциативному мышлению, поиск сравнения, разгадывание намека;
* контекстные — игры, привлекающие внимание к сложным смысловым связям в тексте, развивающие способность интерпретировать, понимать то, что прямо не выражено, и наоборот — передавать информацию самыми разными способами;
* языковые — игры, в которых играющие экспериментируют с языковыми единицами и закономерностями; эти игры разработаны в наименьшей степени, хотя, для языкового образования являются самыми значимыми;
* творческие задания — разнообразные задания на сочинительство, обычно с соблюдением некоторых более или менее трудных условий, они способствуют развитию, с одной стороны, фантазии и изобретательности в использовании средств языка, с другой — способности контролировать и критически оценивать свою творческую работу [3, 9].

Не стоит забывать и про психологический аспект применения игр на уроке, О. В. Камышева приводит подобные психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр:

1. Во время игры учитель должен создавать в классе атмосферу доверия, уверенности учащихся в собственных силах и достижимости поставленных целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность учителя, поощрение и одобрение действий учащихся.

2. Любая игра, предлагаемая учителем, должна быть хорошо продумана и подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она требуется.

3. Учитель должен быть внимательным к тому, насколько учащиеся подготовлены к игре, особенно к творческим играм, где учащимся представляется большая самостоятельность.

4. Следует обратить внимание на состав команд для игры. Они подбираются так, чтобы в каждой были участники разного уровня и при этом в каждой группе должен быть лидер.

В процессе игр учитель должен постепенно воспитывать ведущих из числа лидеров, а в простых играх предлагать роль ведущего поочерёдно разным учащимся [6, 34].

По мнению Б.Б. Айсмонтас, не следует приучать детей к тому, чтобы на каждом уроке они ждали новых игр или сказочных героев. Необходим последовательный переход от уроков, насыщенных игровыми ситуациями, к урокам, где игра является поощрением за работу на уроке или используется для активизации внимания: весёлые шутки-минутки, игры-путешествия в страну чисел или страну знаний.

# Заключение

По завершении исследования на тему «Игровые методы обучения как средство активизации познавательной деятельности учащихся начальной школы» можно сделать вывод, что игра – это неотъемлемая часть учебного процесса, особенно, в начальной школе.

Рассмотрев понятия «познавательная деятельность» и «активизация познавательной деятельности» выявлено, что познавательная деятельность осуществляются во всех видах деятельности, как и то, что активизация ее - это постоянно текущий процесс побуждения к учению.

Так же понято, что игра продолжает оказывать большое влияние на развитие познавательных процессов даже, когда ребенок становится учащимся начальной школы, являясь одним из эффективных методов обучения особенно в первом классе.

Влияние и место игровых методов в активизации познавательной деятельности учащихся начальных классов можно назвать ведущим, так как именно они способствуют лучшему запоминанию информации, освоению новых навыков, развитию у учащихся коммуникативных и творческих способностей.

# Список литературы

1. Носова, Е. А. Учебно-методический комплекс по учебной дисциплине «Педагогика игры» [Электронный ресурс] / БГПУ,2020 – режим доступа - <http://elib.bspu.by/handle/doc/46499>
2. Башкирева, М. С. Использование игровых методов в обучении младших школьников [Электронный ресурс] / МГПУ, 2016 – режим доступа - <https://revolution.allbest.ru/pedagogics/00787982_0.html>
3. Петрановская, Л.В. Игры на уроке русского языка. / Л. В. Петрановская, Москва: Мирос-Маик Наука/Интерпериодика, 2000. – 144 с.
4. Сластенин, В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Сластенина. [Электронный ресурс] / М.: Издательский центр "Академия", 2002. - 576 с. – Режим доступа - <http://pedlib.ru/Books/1/0075/index.shtml?from_page=178>
5. Подласый, И.П. Педагогика: 100 вопросов - 100 ответов: учеб. пособие для вузов [Электронный ресурс] / И. П. Подласый. - Москва: ВЛАДОС-пресс, 2004. - 365 с. – Режим доступа - <http://pedlib.ru/Books/1/0221/index.shtml?from_page=187>
6. Камышева, О.В. Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игра на уроках математики в начальной школе [Электронный ресурс] // Актуальные проблемы современной науки, техники и образования: тезисы докладов 76-й международной научно-технической конференции. – Магнитогорск: Изд-во Магнитогорск. гос. техн. ун-та им. Г.И. Носова, 2018. – Т.2. – Режим доступа - <https://magtu.ru/servisy-sajta/fajlovyj-arkhiv/send/393-aktualnye-problemy-sovremennoj-nauki-tekhniki-i-obrazovaniya/8434-2-2018.html>