ГБОУ «Зеленодольская школа №2»

**Игровая деятельность**

 **как средство обучения детей.**

Доклад

на ШМО учителей

начальных классов

и математики

Выполнил: учитель

Татлыева Нурия Хамидуллаевна

2021

Игра - наиболее доступный вид деятельности для обучающихся разных возрастных групп. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения обучающегося, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. Интересная игра повышает умственную активность обучающегося, и он может решить более трудную задачу, чем на занятии. Но это не значит, что занятия должны проводиться только в форме игры. Игра - это только один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими методами, такими как наблюдения, беседы, дискуссии и т.д. Играя, обучающиеся учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра - это самостоятельная деятельность, в которой обучающиеся вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании обучающихся и способствуют формированию у них добрых чувств, благородных стремлений и навыков коллективной жизни. Игровая деятельность занимает большое место в системе физического и трудового обучения. Обучающимся необходима активная деятельность, способствующая повышению жизненного тонуса, удовлетворяющая интересы и социальные потребности. Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями в повседневной жизни. Они учатся решать самостоятельно игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом и делом. Нередко игра служит поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора. С развитием интереса у обучающихся к общественной жизни, к героическим подвигам людей, у них появляются первые мечты о будущей профессии, стремлении подрожать любимым героям. Таким образом, игровая деятельность является актуальной проблемой процесса обучения подрастающего поколения. Понятие об «игре» вообще имеет некоторую разницу у разных народов. Так у древних греков слово «игра» означало собою действия, выражая главным образом то, что у нас называется «придаваться ребячеству». У древних израильтян слово «игра» соответствовало понятие о шутке и смехе. Впоследствии на всех европейских языках словом «игра» стали обозначать обширный круг действий человеческих, с одной стороны не претендующих на тяжелую работу, с другой - доставляющих людям веселье и удовольствие. Таким образом, в этот круг понятий стало входить все, начиная от детской игры в солдатики, до трагического воспроизведения героев на сцене театра. Исследования путешественников и этнографов, содержащие материал о положении ребенка в обществе, находящемся на относительно низком уровне истории развития, дают достаточно оснований для гипотезы о возникновении и развитии детской игры. На разных стадиях развития общества, когда основным способом добывания пищи являлось собирательство с применением простейших орудий, игры не существовало. Дети рано включались в жизнь взрослых. Усложнение орудий труда, переход к охоте, скотоводству, мотыжному земледелию привели к существенному изменению положения ребенка в обществе. Возникла потребность в специальной подготовке будущего охотника, скотовода, ремесленника и т.д. В связи с этим взрослые начали изготовлять орудия, являющиеся точной копией орудий взрослых, но меньшего размера, специально приспособленных для детей. Возникли игры - упражнения. Детские орудия увеличивались вместе с ростом ребенка, постепенно приобретая все свойства орудий труда взрослых. Общество в целом чрезвычайно заинтересовано в подготовке детей к участию в будущем в самых ответственных и важных областях труда, и взрослые всячески содействуют играм-упражнениям детей, над которыми надстраиваются игры-соревнования, являющиеся своеобразным экзаменом и общественным смотром достижения детей. В дальнейшем появляются сюжетно-ролевая (или сюжетная) игра. Игра, в которой ребенок принимает на себя роль, соответственно каким-либо действиям взрослых. Дети, предоставленные самим себе, объединяются и организуют свою особую игровую жизнь, воспроизводящую в основных чертах общественного отношения и трудовую деятельность взрослых. Историческое развитие игры не повторяется. В онтогенезе хронологически является ролевая игра, служащая главнейшим источником формирования социального сознания ребенка в дошкольном возрасте. Таким образом, детство неотделимо от игры, чем больше детства в культуре, тем важнее игра для современного общества. Задолго до того, как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важнейших средств воспитания детей. Время, когда воспитание выделилось в особую общественную функцию, уходит вглубь веков, и в такую же глубь веков уходит и использование игры как средство воспитания и обучения. В различных педагогических системах игре вводилась разная роль, но нет ни одной системы, в которой в той или иной мере не отводилось бы место в игре. Игре приписывают самые разнообразные функции, как часто образовательные, так и воспитательные, поэтому возникает необходимость более точно определить влияние игры на развитие ребенка и найти ее место в общей системе работы учреждений различного уровня. Необходимо более точно определить те стороны психического развития и формирования личности обучающегося, которые по преимуществу развиваются в игре или испытывают лишь ограниченное воздействие в других видах деятельности. Исследование значения игры для психического развития и формирования личности очень затруднено. Здесь невозможен чистый эксперимент просто потому, что нельзя изъять игровую деятельность из жизни обучающихся разных возрастных групп и посмотреть, как при этом будет идти процесс развития. В игровой деятельности происходит существенная перестройка поведения ребенка - оно становится произвольным. Под произвольным поведением необходимо понимать поведение, осуществляющееся в соответствии с образом и контролируемое путем сопоставления с этим образом как этапом становления личности. Запорожец А. В. [1; с. 53] первым обратил внимание на то, что характер движений, выполняемых ребенком в условиях игры и в условиях прямого задания разнообразен. Он же установил, что в ходе развития меняется структура и организация движений. В них явно отсутствует фаза подготовки и фаза выполнения. Игра представляет собой первую доступную для обучающихся форму деятельности, которая предполагает сознательное воспитание и усовершенствование новых действий. Манулейко З. В. [2, с. 37] раскрывает вопрос о психолого-педагогическом механизме игры. Опираясь на ее работы, можно сказать, что большое значение в психолого-педагогическом механизме игры отводится мотивации деятельности. Указание на мотивы является недостаточным. Необходимо найти тот психический механизм, через который мотивы могут оказывать это воздействие. При выполнении роли образец поведения, становится одновременно этапом, с которым обучающийся сравнивает свое поведение, контролирует его. Обучающийся в игре, выполняет как бы две функции; с одной стороны он выполняет свою роль, а с другой - контролирует свое поведение. Произвольное поведение характеризуется не только наличием образца, но и контроль за выполнением этого образца. При выполнении роли имеется своеобразное раздвоение, то есть «рефлексия». Но это еще не сознательный контроль, так как функция контроля еще слаба и часто требует поддержки со стороны ситуации, со стороны участников игры. В этом слабость рождающейся функции, но значение игры в том, что эта функция здесь зарождается. Именно поэтому игру можно считать школой произвольного поведения. Игра имеет значение и для формирования дружного коллектива, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду и еще для многого другого. Все эти воспитательные эффекты опираются как на свою основу, на то влияние, которое игра оказывает на психическое развитие и на становление личности подрастающего поколения. Опираясь на работу Пидкасистого П. И. [3; с. 45], можно утверждать, что все игры делятся: на естественные и искусственные. Естественная игра есть спонтанная ориентировочная деятельность, которой, благодаря естественным процессам само научения, человек самостоятельно осваивает новые формы и способы действия в привычной и непривычной обстановке. Главное отличие искусственной игры от естественной заключается в том, что человек знает, что он играет, и на основе этого очевидного знания широко использует игру в своих целях. Можно выделить 6-ть известных организационных форм игровой деятельности: Индивидуальная форма игры. К индивидуальным формам игр можно отнести игру одного человека с самим собой во сне и наяву, а также с различными предметами и знаками. Одиночная форма игры. Это деятельность одного игрока в системе имитационных моделей с прямой и обратной связью от результатов достижения поставленной ими искомой целью. Парная форма игры. Это игра одного человека с другим человеком, как правило в обстановке соревнования и соперничества. Групповая форма игры. Это игра трех или более соперников, преследующих в обстановке соревнования одну и туже цель. Коллективная форма игры. Это групповая игра, в которой соревнование между отдельными игроками заменяют команды соперников. Массовые форма игры. Это тиражированная одиночная игра с прямой и обратной связью от общей цели, которую одновременно преследуют миллионы людей. Таким образом, технология игровых форм обучения есть конкретный способ реализации педагогической истины в каждом конкретном учебном материале, на конкретном уроке или учебном занятие. Другими словами технология обучения есть прикладная дидактика, а именно - теория использования передовых педагогических идей, принципов и правил «чистой науки». Технологией учебных игр является практическое осуществление педагогической теории и получение в педагогическом процессе заранее намеченных результатов. Технология игры основана и отработана на базе широкого применения педагогических идей, принципов, понятий, правил. Специфической и непосредственной целью педагогической технологии является направленное развитие личности играющего обучающегося, это систематическое и последовательное воплощение на практике концепций инновационных процессов в образовании, заранее спроектированных на основе тех идей, признанных в мире в качестве высоко значимых ценностей личности и современного общества. Педагогической аксиомой игровой деятельности является положение, согласно которому к развитию интеллектуальных способностей, самостоятельности и инициативности, деловитости и ответственности обучающихся разных возрастных групп может привести только представление им подлинной свободы действий в общении. Вовлечение их в такую деятельность, в которой они не только поняли бы и проверили бы то, что им предлагают в качестве объекта усвоения, но и на деле убедились в том, что их успехи в саморазвитии, их судьба как будущего специалиста в изначальной степени зависит от их собственных усилий и решений. Важнейшим условием реализации данной аксиомы в педагогической практике является игровая деятельность подрастающего поколения и их подготовка к реальной современной жизни.