

Татарчукова Наталья Владимировна

учитель

МБОУ «Кобяковская ООШ»

д. Кобяково, Республика Хакасия

**ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ИГРОВОЙ И УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ 3 КЛАССА В УСЛОВИЯХ
РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС НОО**

Аннотация: в статье рассматривается взаимосвязь игровой и учебно-познавательной деятельности учащихся в условиях реализации ФГОС НОО. Подчеркивается важность игры для всестороннего развития и обучения ребенка. Приведены примеры использования обучающих игр на уроках в 3 классе.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, учебно-познавательная деятельность, учащиеся 3 класса, ФГОС НОО.

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности... В игре перед детьми раскрываются творческие способности личности. Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.

В.А. Сухомлинский

С внедрением в систему образования ФГОС НОО российская школа переживает глобальные преобразования, основной целью которой стало формирование и развитие способностей ученика самостоятельно ставить учебную проблему, контролировать процесс и оценивать полученный результат, формулировать алгоритм решения учебной проблемы – т.е. научить учиться. Российское образование акцентируется на развитии универсальных учебных действий. Способности учащихся самостоятельно искать информацию с использованием различных технологий. Большое внимание уделяется внеурочной и проектной деятельности. Предполагается, что обучающиеся по федеральным государственным стандартам должны любить Родину, уважать закон, быть толерантными и стремиться к здоровому образу жизни. Начальное образование является одним из

важных периодов общего образования, в ходе которой, учащимся начальных классов предстоит освоить умение учиться, а также освоить учебный материал по основным учебным предметам.

Учащиеся начальной школы подвижны, эмоциональны, у ребят повышенная утомляемость – значит, требуется смена видов деятельности, разнообразие заданий. Таким образом игра является спасительным средством в этой проблеме.

Советский педагог-новатор Василий Александрович Сухомлинский говорил: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это светлое огромное окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий». Но и на данный момент актуальность игровых технологий не угасла.

Смысл игровых технологий заключается в том, что игра является главной формой активности ребёнка. Благодаря игровой деятельности дети приобретают опыт. Игра – это практика развития. Ребенок играет, потому что развивается, и развивается, потому что играет. Игра первая учит разумному и сознательному поведению. Это первая школа мысли для ребёнка. Детство – время игры, и если блокировать игровые способности ребёнка, не давая ему наиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное, вместо того чтобы идти вперёд.

Игры, используемые в учебном процессе, требуют от детей:

- поисковой деятельности;
- преобразовательской деятельности;
- воспроизводящей деятельности;
- исполнительской деятельности.

Исходя из этого, необходимо включать в образовательную среду учащихся средства, которые побуждают детей к игровой деятельности, через которые они будут решать обучающие задачи. Для включения учащихся начальной школы в учебный процесс целесообразно использовать игровую деятельность во взаимосвязи с учебно-познавательной деятельностью.

Педагогические игры делятся на следующие группы:

-
- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
 - б) познавательные, воспитательные, развивающие;
 - в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
 - г) коммуникативные, диагностические и др.

Для формирования у учащихся учебной деятельности, нужно плавно осуществлять переход от игры к учебному познанию, именно поэтому, в начальной школе, учителя используют много различных игр, игровых приёмов на уроках для того чтобы активизировать детей, поддерживать их интерес, стимулировать процесс самостоятельной познавательной деятельности. Учебно-познавательная деятельность подразумевает овладение содержанием учебных предметов необходимыми способами, умениями и навыками, посредством которых ученик получает образование. В учебно-познавательной деятельности важным аспектом является наличие познавательной активности и познавательного интереса, что способствует ребёнку, преодолевая недостаточную устойчивость внимания, недостаточное развитие регуляторных функций, постепенно стремится к освоению разнообразных умений и навыков. Достижение единства и взаимосвязи учебно-познавательной и игровой деятельности является достаточно сложным процессом и не заключается только в том, чтобы использовать разные виды игр на уроках. В работах ряда исследователей указывается, что для того чтобы игра служила средством самопознания, важно не то, во что играть, а важно, как играть. То есть содержание игры и её условия должны обеспечивать и стимуляцию познавательного интереса и познавательной активности, и способствовать формированию определённых умений и навыков. В условиях федеральных государственных образовательных стандартов начального общего образования плавный переход к учебно-познавательной деятельности и её развитие на основе игровой деятельности является одной из актуальных задач, поскольку это обеспечивает гармоничное развитие ребёнка. Если происходит значительное ограничение игровой деятельности, то формирование учебной деятельности усложняется, поскольку оно происходит путём научения, и при том самостоятельная активность ребёнка в деятельности ограничена. Для того, чтобы предупредить эти моменты,

целесообразно уделять большое внимание игровой деятельности в процессе обучения младших школьников. Для этого большое значение имеет и знание учителем тех видов игр, которые актуальны для детей младшего школьного возраста и возможности их применения. В младшем школьном возрасте, как мы уже говорили выше, игра не утрачивает своё значение, но характер игровой деятельности значительно изменяется. Возрастает значение игры с достижением известного результата, сюда относятся спортивные игры, интеллектуальные игры. В младшем школьном возрасте изменяется соотношение между игровой и учебно-познавательной деятельностью, игра начинает подчиняться учебной деятельности.

В младшем школьном возрасте выделяют три больших класса игр – это игры, возникающие по инициативе ребёнка; игры, возникающие по инициативе взрослого, внедряющие их с образовательной и воспитательной целью; игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса, народные игры, которые могут возникать по инициативе как взрослого, так и более старших детей. Каждый из перечисленных классов игр представлен различными видами и подвидами. Третий класс игр включает игры обучающие (дидактические, сюжетно-дидактические и др.), а также игры досуговые (игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные игры). Все эти игры могут быть и самостоятельными, но иногда они не являются таковыми, так как за самостоятельностью в них стоит знание правил, а не исходная инициатива ребёнка в постановке игровой задачи. Воспитательное и развивающее значение таких игр огромно – они формируют культуру игры. Способствуют усвоению социальных норм и правил и, что особенно важно наряду с другими видами деятельности, являются основой для развития самостоятельной игры.

Так, например, в играх-путешествиях ненавязчиво обогащается словарный запас слов, развивается речь, активизируется внимание детей, воспитываются нравственные качества. Использование деловой игры будет способствовать обогащению знаний учеников, формированию умения мыслить продуктивно, развитию стремления к поиску новых идей. Главным условием использования деловой

игры на уроке является учет уровня знаний и возрастных особенностей учеников при ее выборе и организации.

Применение дидактических игр как средства обучения младших школьников, обусловлено рядом причин: Игровая деятельность как ведущая в дошкольном возрасте ещё не потеряла своего значения в младшем школьном возрасте, поэтому опора на игровую деятельность – это наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу. Освоение учебной деятельности, включение в неё идёт медленно. Имеются возрастные особенности, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания. Дидактическая игра характеризуется определённой структурой, которая обязательно учитывается при её проведении.

Эти и другие виды игр имеют важное значение для решения поставленных учителем воспитательных и развивающих задач и способствуют развитию младшего школьника.

Итак, при условии систематического использования игровой деятельности на разных этапах усвоения учебного материала, уровень активности младших школьников в учебно-познавательной деятельности будет возрастать, что также будет способствовать повышению качества усвоения ими знаний, умений и навыков.

При использовании игровой деятельности в рамках учебно-познавательной в начальной школе необходимо соблюдать ряд педагогических условий:

- соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- доступность для учащихся данного возраста;
- умеренность в использовании игр на уроках.

Кроме того, в рамках определенной темы можно выделить такие виды уроков:

- ролевые игры на уроке (инсценирование);
- игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН);

- игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т. д.);
- использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного).

Таким образом, в начальной школе происходит смена ведущей деятельности от игровой к учебной. Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения на уроках, справедливо усматривает в них возможности эффективности организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формы их общения с присущими элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса. Игровая деятельность преобладает на всех уроках в начальной школе и формируют познавательный интерес к уроку. Игра делает элементы урока эмоционально насыщенными. Вносит позитивный настрой, стройность мыслей при решении логической задачи.

Хочу поделиться своим опытом по организации работы на уроках русского языка, математики, литературного чтения.

Орфографическая грамотность – основная часть изучения русского языка. На каждом уроке русского языка я провожу орфографические пятиминутки. Развитие орфографической зоркости может проходить легко и эффективно, если использовать и такое средство, как рифмованные упражнения, загадки, например, они учат видеть трудные случаи правописания в текстах:

Шубка, шапка и мороз,
Мальчик Коля, кот Борбос,
Анна, лестница, весна,
Класс, машина, тишина.
Много разных орфограмм
Отыскать придется вам.

Рифмовки читаются сначала хором, орфографически, а затем – орфоэпически. Дети находят орфограмму и объясняют ее.

Орфографическую зоркость детей обостряют рифмовки с элементами какограffии.

Здесь ошибки отыщите,
В чем причина их скажите:
«лыжи мы купили,
полыжне ходили,
да не накотались,
лыжи вдруг сламались!»

На базе рифмовки можно проводить зрительные, зрительно-слуховые диктанты по памяти, комментированное письмо, проверочные работы. Используя рифмовки, развиваются слуховые и зрительные восприятия.

Найди «лишнее слово».

Цель: развивать умение выделять в словах общий признак, развитие внимания, закрепление правописаний непроверяемых гласных.

гвоздика	астра	тюльпаны	морковь
собака	медведь	сорока	лиса
черемуха	ель	смородина	сосна
лошадь	заяц	лось	олень

Задания. Подчеркни «лишнее» слово. Какие орфограммы встретились в этих словах?

Дидактическая игра «Будь внимателен».

Цель: активизировать память, внимание, словарный запас, опираясь на знание правил.

Из предложенных стихотворений выписать слова с сочетаниями *жи*, *ии*:

1. Жили в хижине чижи,
Мыши, ежики, стрижи,
В гости к ним идут моржи
И жирафы и ужи.

2. Жилет, животное, живот,
Жирафы, живопись, живет,
Шиповник, шины, камыши,
Машины и карандаши,
Кружить, служить, дружить и жить,
Спешить, смешить,
Шипеть и шить.
Все сочетания ЖИ и ШИ
Только с буквой И пиши!

«Сколько точек – столько звуков».

Оборудование: кубик, на гранях которого разное число точек: две, три, четыре, пять, шесть; одна грань пустая.

Дети по очереди бросают кубик и называют слова, в которых число звуков равно числу точек на верхней грани кубика. Если выпадает нуль, игрок пропускает ход и передает кубик следующему игроку.

Игра «Составь сочетание».

Цель – учить составлять глагольные словосочетания с предлогом.

Играющим раздаются карточки с предлогами: из, из-за, из-под, от, с, до, у, без, на, под, над (по 2–3 карточки каждому).

Дети, употребляя предлоги, составляют сочетания глагола с существительными. *Например*: отъехал от дома, слез с дерева.

Учитель называет глаголы:

Внести, мелькнуть, сверкнуть, отъехать, прыгнуть, побежать, стоять, уйти, пить, встать, выйти, достать, убегать, плакать, гулять, смеяться, учиться, лечиться, читать, возвращаться.

Тот, кто придумал сочетание правильно, получает карточку со словом-глаголом, побеждает быстрее всех набравший десять таких карточек.

Игра «Не перенесёшь».

Цель – отработать правила переноса слов.

Напишите 5 слов, в которых есть два слога, а перенести эти слова нельзя, (утюг, олень, семья, еда, шея).

Ценность таких игр заключается в том, что на их материале можно отрабатывать также скорость чтения, слоговой состав слова, развивать орфографическую зоркость и многое другое. Ребусы, игры, головоломки на уроках русского языка способствуют обогащению словарного запаса, расширяют их кругозор. Они несут в себе огромный эмоциональный заряд, воспитывают такие качества, как инициатива, настойчивость, целеустремленность. Атмосфера в классе доброжелательная. Если не укладываются до звонка, сожалеют, что не успели. В играх, особенно коллективных, формируются нравственные качества. В ходе игры дети учатся оказывать помошь товарищам, появляется чувство ответственности, коллективизма, воспитывается характер, воля, стремление к победе, открывается другое мировоззрение на предмет – он стал для него доступным, понятным, а главное – интерес и любовь к русскому языку.

Математика – один из наиболее трудных предметов. Включение дидактических игр и упражнений позволяет чаще менять виды деятельности на уроке, что создает условия для эмоционального отношения к содержанию учебного материала, обеспечивает его доступность и осознанность.

«С листками календаря».

Цель:

Всем играющим прикалывают на грудь по листку из отрывного календаря. Листки надо подбирать так, чтобы играющие могли выполнить следующие задания:

Собрать команду, состоящую из пяти одинаковых дней недели (вторников, четвергов или пятниц и т. п. – записать пример на сложение, используя цифры на листках и решить его, после чего громко назвать получившееся число.

Собрать команду, состоящую из всех семи дней недели (числа должны идти по порядку). Побеждает команда, вставшая в шеренгу первой.

Найти вчерашний день (например, «пятое сентября» ищет «четвертое сентября» и т. п.). Побеждает команда, которая нашлась первая.

Собраться так, чтобы образовался год 2017 (1997, 2015 и т. д.).

Собраться так, чтобы сумма чисел на листках равнялась круглым числам (10, 20, 30, 40 и т. д.).

Для закрепления навыков счета использую *игру «Слушай и считай»*:

Содержание игры: у каждого из учеников набор карточек с числами от 1 до 10. У учителя палочка, которой он ударяет по какому-либо предмету, издающему громкий звук, определенное число раз. Все учащиеся должны немедленно поднять и показать карточку с числом, соответствующим количеству ударов.

Игра «Забей мяч в корзину».

Ход игры: На доске вывешиваю рисунки с баскетбольными корзинами и на них числа 12, 18, 24. Каждой паре учеников даётся задание составить за определенное время (5минут) как можно больше примеров с данным ответом на умножение. Первая пара – с ответом 12, вторая – с ответом – 18 и третья – с ответом – 24. Выигрывает та пара, участники которой больше и вернее запишут выражений с данным ответом.

Игра «Нумерация».

Послушай число, вместе с соседом прохлопай его в ладоши (один хлопает столько раз, сколько в числе десятков, другой – сколько в числе единиц). Через три числа поменяйтесь.

15, 11, 14, 16, 19, 13.

Ритмический счёт через 2.

Дети в парах хлопают в ладоши – хлопок (1), прикосновение друг к другу ладонями (говорят «два»), хлопок (3), прикасаются – говорят «четыре» и т. д.

Игра «Хлопки» (учитель читает числа или показывает их, дети делают один хлопок – если число однозначное, два хлопка – если число двузначное).

Аукцион знаний.

На обсуждение выставляются по очереди лоты (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). (Проводится в конце урока.)

Загадки на уроках математики.

Загадки расширяют кругозор детей, развивают любознательность и пытливость, тренируют внимание, память, мышление. Я использую математические загадки и на уроке, и во внеклассной работе во время отдыха, так как они всегда интересны детям.

Математическое лото «Таблица умножения», «Время».

Математические пазлы «Состав числа».

На уроках литературного чтения я часто использую театрализованные игры.

В процессе работы школьники знакомятся со своей ролью или с произведением, по которому делается инсценирование. Они подробно изучает текст, перечитывают его несколько раз и «пропускают через себя», встают на место героя, которого играют. Развитие памяти – одна из важных задач, решаемых в процессе обучения и воспитания. Театрализация способствует развитию практических всех видов памяти (кратковременной, словесно – логической, образной, эмоциональной), произвольного и непроизвольного внимания. Поэтому театрализованная деятельность в начальной школе является одним из лучших средств развития памяти детей.

Очень широко в своей практике использую ИКТ в качестве дидактического средства обучения и на уроках и во внеурочное время (интерактивные игры, игры-тренинги). Использование ИКТ в начальной школе позволяет активизировать познавательную деятельность учащихся.

Игровые формы, как методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, доказывают, что образование – не всегда нудное занятие. А при комплексном использовании различных технологий, ориентированных как на развитие творческого потенциала, так и на сохранение здоровья учащихся, можно добиться хороших результатов в достижении поставленной цели.