

Тема доклада: Игровые технологии на уроках окружающего мира.

Докладчик: Радченко Алина Викторовна

Должность: учитель 2 класса

В основе Федерального государственного образовательного стандарта лежит системно-деятельностный подход, который предполагает ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент, где развитие личности обучающегося на основе усвоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира составляет цель и основной результат образования.

Цель системно-деятельностного подхода – развитие личности. В основе технологии деятельностного подхода лежит участие ребенка в учебном процессе в качестве субъекта учения. Основной принцип деятельностного подхода состоит в том, что знания не преподносятся в готовом виде, учащиеся получают информацию, самостоятельно участвуя в исследовательской деятельности. Для активизации познавательной и практической деятельности учащихся на уроках можно использовать разнообразные приёмы, формы и методы организации учебно-воспитательного процесса. Приемы работы могут быть разнообразны, так, например, использование игровых форм деятельности. Включение в урок игр и игровых моментов облегчает учебный процесс, оживляет его. Игровые формы вводят ролевой элемент, игра вносит элемент соревновательности, возбуждает активность, стремление к лидерству. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес к учебному предмету, позволяют разнообразить учебную деятельность, повторить, изучить, закрепить учебный материал в необычной интересной форме, повышают интерес к предмету, способствуют развитию личности учащегося, творческих способностей, умения работать в коллективе, принимать совместные решения. Хорошо продуманная, правильно подобранная игра позволит сделать обучение, изучение предмета интересным и более эффективным.

Использование игры возможно по любому учебному предмету. На уроках русского языка и математики учитель может включить игровые моменты, а на уроках окружающего мира, можно применять игры, занимающее продолжительное время.

Рассмотрим особенности использования словесных, деловых, имитационных и организационно-деятельностных игр на примере изучения тем предмета окружающего мира во 2 классе.

1. Игра «Цепочка противоречий (оптимист-пессимист)».

Цель: уметь оценить ситуацию и с положительной и с отрицательной точки зрения.

Участники сидят в кругу. Первый игрок описывает ситуацию и даёт ей оценку с обоснованием. Например, мальчик взял спички – это хорошо, потому что он может развести костер. Второй участник повторяет обоснование (вторую часть высказывания) и дает ему противоположную оценку и свое обоснование. Например, костер – это плохо, так как загорится трава. Далее игра продолжается по алгоритму: дается и обосновывается поочередно то положительная, то отрицательная оценка ситуаций.

2. Игра «Что бывает опасным».

Цель: научить видеть опасные ситуации, что позволит заранее спланировать свои действия, поведение так, чтобы избежать негативных последствий.

Тема урока: «Когда дом становится опасным». Участники сидят в кругу. В центре – ведущий, который задает тему. Например, что бывает опасным в квартире (включенный утюг, электрическая или газовая плита и т.п.). Ведущий задает вопрос, который остается одним и тем же на всю игру, и бросает мяч, каждый участник должен ответить и вернуть его обратно. Если игрок повторяет сказанное до него, отвечает не сразу, то он выходит из игры. Когда определился победитель, тема меняется, и игра начинается заново.

3. Игра «Происшествие». Темы уроков: «Когда дом становится опасным», «Улица полна неожиданностей», «Если случилась беда».

Цель: научить видеть опасные ситуации, что позволит заранее спланировать свои

действия, поведение так, чтобы избежать негативных последствий.

Игроки, сидя в кругу, сочиняют происшествие, добавляя каждый по очереди) два - три слова. Например, мальчик идет – подошёл к светофору - горит красный свет – мальчик пошел - едет машина ...

4. Игра «Загадай слово».

Цель: развитие словарного запаса учащихся, творческого мышления, умения продолжить мысль товарища, повышает интерес к предмету.

Один из членов группы загадывает слово, связанное с изучаемым учебным предметом.

Слово, он держит в тайне, но сообщает всем первую букву. Допустим, это буква «О».

Кто-нибудь из участников задает вопрос, например, такой: «Это обоняние?» или «Это осязание?» Все остальные участники, исключая и того, кто загадал слово, быстро придумывают слово, которое начиналось бы на букву, указанную тем, кто задумал слово, и относилось бы к тому классу объектов, который указан в вопросе.

Если первым такое слово придумал участник, загадавший слово, то он произносит его, и игра продолжается, т.е. кто-нибудь из участников задает новый вопрос. (Причем сам задавший вопрос, конечно же, должен знать, что он имеет в виду, и, если никто не сможет придумать ответ, то он называет это слово.)

Если же кто-то произнес слово, удовлетворяющее вопросу и начинающееся на нужную букву раньше участника, задумавшего слово, то участник, загадавший слово, объявляет вторую букву своего слова. Вновь кто-нибудь из участников задает вопрос, и все остальные придумывают слово, начинающееся двумя буквами, которые объявлены участником, загадавшим слово.

Игра продолжается до тех пор, пока слово не будет отгадано. Тот, кто отгадал, загадывает новое слово, и игра продолжается.

На первых этапах работы с игрой можно применять готовые игры, изменяя содержание, в соответствии с изучаемым предметом. Основным назначением игр на данном этапе может быть привлечение интереса к предмету. Позже, когда педагог включится в эту деятельность, уловит особенности игр, их полезность и необходимость, он сможет самостоятельно разработать разнообразные игры, используемые на разных этапах урока, при изучении отдельных тем, для изучения нового материала, его повторения, проверки знаний.

Выше сказанное позволяет сделать вывод, что использование игр на уроках позволяет решить ряд образовательных и воспитательных задач.