**Использование игровых технологий для формирования социальной компетенции обучающихся**

Игра стимулирует познавательную активность учащихся, вызывая у них положительные эмоции в процессе учебной деятельности. Помня слова  
А. С. Макаренко о том, что «хорошая игра похожа на хорошую работу», каждому учителю необходимо научиться умело использовать игру на уроке.

В учебной деятельности учащихся младших классов имеет огромную роль эмоциональный настрой ребят. В ходе проведения деловых игр на уроках в начальных классах поддерживается высокое эмоционально-интеллектуальное напряжение, участникам игры предоставляется возможность выбора своей роли, а сама игра оказывается, проникнута духом соревнования.

В деловой игре рождается взаимодействие в рабочей группе, ярко проступают отношения между членами команды, в открытой форме выступают учебные, личностные, социальные отношения участников игры друг к другу.

Цель проведения деловой игры – расширить представления учащихся о том или ином событии, получить новые знания в доступной ненавязчивой (игровой) форме, учить детей слушать и слышать друг друга, взаимодействовать и помогать друг другу.

В деловой игре хорошо срабатывает здоровьесберегающий фактор. Большим плюсом в применении этой технологии считаю, что дети с разным уровнем умственного развития могут активно принимать участие , не чувствуя себя закрепощенными. например, слабоуспевающий по русскому языку и математике ученик может оказаться хорошим организатором, может распределить роли в игре, следить за ходом игры, быть хорошим помощником руководителю группы. Дети не нервничают, чувствуют себя уверенно как сильные ученики, так и слабые.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

В своей практике использую социоигровое приобщение к делу. Через работу в группах – игровых командах- уменьшается дистанция между детьми. Ученики находят подходы друг к другу, открывают в себе терпимость и видят пользу дела, которым занята команда.

Сама команды не формирую, чтобы ученики не ощущали навязывание чужой воли.

Использую считалочки, расчет по номерам, разрезную открытку. Собрав открытку, команда выбирает себе место. Далее придумывают название. Подобная форма объединения воспринимается детьми как абсолютно самостоятельное объединение.

В настоящее время существует целый ряд способов повышения заинтересованности учащихся в освоении школьных дисциплин. Весьма эффективным, на мой взгляд, является дидактическая игра.

Дидактическая игра по своей сути – сложное, многогранное явление. Она может выступать в качестве метода обучения, потому что выполняет следующие функции:

обучающую (способствует формированию мировоззрения, теоретических знаний и практических умений, расширения кругозора, навыков самообразования и т. д.),

развивающую (происходит развитие мышления, активности, памяти, способности выражать свои мысли, а также развития познавательного интереса),

воспитывающую (воспитание коллективизма, доброжелательного и уважительного отношения к партнерам и оппонентам по игре),

мотивационную (побуждение к применению полученных знаний, умений, проявление инициативы, самостоятельности, коллективного сотрудничества).

Посредством дидактических игр у учителя появляется возможность контроля и диагностики хода и результата учебного процесса, а так же внесение в него необходимых изменений, т.е. игра в данном случае выполняет контрольно-коррекционную функцию.

Дидактическая игра может являться и формой обучения, так как она имеет свою структуру организации, выражающуюся в виде согласованной деятельности учителя и учащихся.

Дидактическая игра – это и средство обучения, потому что она является источником получения знаний, формирования умений. Она позволяет пробуждать и поддерживать познавательные интересы учащихся, улучшить наглядность учебного материала.

Дидактические игры по русскому языку.

«Пишущая машинка» - игра на внимание, на развитие детской памяти.

Между учениками распределяются буквы алфавита( по несколько букв). Педагог произносит слово, Хлопок учителя – сигнал для буквы. Ученик должен выйти или встать с места. Хлопок- буква и т.д.

Тема: «Имя существительное»

«Кто больше придумает»

Цель: Развитие воображения, устной и письменной речи, закрепление учебного материала посредством использования игровой мотивации.

Описание: Класс делится на группы и каждая группа получает сюжетную картинку (можно использовать иллюстрации к сказкам).

Задание: Написать как можно больше имен существительных. Выигрывает та команда, которая напишет больше всех имен существительных. Аналогичную игру можно провести и по другим темам, например «Глагол», «Имя прилагательное».

Тема: «Предложение»

«Живые слова»

Цель: Развитие слухового сосредоточения, закрепление учебного материала через двигательный анализатор.

Описание: К доске приглашаются учащиеся, выступающие в роли слов, они называют каждый свое слово по порядку.

Задание: Классу дается задание поставить «слова» в таком порядке, чтобы получилось составленное предложение.

Тема: «Большая буква»

«Кто быстрее исправит ошибки»

Цель: Развитие внимания, закрепление учебного материала через использование игровой мотивации.

Описание: На доске - два текста, равные по количеству слов и ошибок.

Задание: Как можно быстрее найти и исправить все ошибки в написании прописной буквы.

Тема: «Вопросы «Кто?» и «Что?»

"Кто быстрее"

Цель: Развитие быстроты мышления, закрепление учебного материала через игровую мотивацию.

Описание: На доске - два ряда слов, в каждом ряду - равное количество одушевленных и неодушевленных существительных.

Задание: Два участника – соперника подчеркивают: один - слова, отвечающие на вопрос "кто?", второй - "что?".

Тема: «Глаголы»

«Кто быстрее»

Цель: Развитие мышления, закрепление учебного материала через игровую мотивацию.

Описание: На доске - два текста с равным количеством слов и глаголов.

Задание: Два участника должны как можно скорее найти и подчеркнуть все слова, отвечающие на вопрос "что делает?".

Аналогичную игру можно проводить и по темам «Имя существительное», «Имя прилагательное», «Местоимение» и т. д.

Дидактические игры по математике.

Тема: «Умножение и деление»

«Точно по курсу»

Цель: Развитие зрительного сосредоточения, памяти, закрепление учебного материала через игровую мотивацию.

Описание: На доске записываются примеры на умножение и деление без ответов. Внизу на доске под примерами выставляются кораблики. На парусе каждого из них записаны числа, которые являются ответами к данным примерам.

Задание: Детям предлагается такая ситуация: в море начался шторм, и корабли сбились с курса, надо им помочь – каждый корабль провести точно по курсу. Вызванные к доске учащиеся выходят, берут любой кораблик и приставляют к тому примеру, который соответствует ответу, записанному на парусе корабля.

Тема: «Сложение и вычитание с переходом через десяток»

«Проверяем Незнайку»

Цель: Развитие зрительного сосредоточения, закрепление учебного материала посредством использования игровой мотивации.

Описание: На доске записаны примеры на сложение и вычитание, решенные с ошибками. Рядом прикрепляется изображение Незнайки, нарисованного на бумаге.

Задание: Детям предлагается ситуация: Незнайка, решая примеры, допустил ошибки, надо их проверить и помочь Незнайке исправить ошибки. Дети по вызову учителя выходят к доске и исправляют ошибки, предварительно объясняя решение примера.

Тема: «Состав числа»

«Математическая тучка»

Цель: Развитие внимания, зрительного восприятия, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

Описание: Из бумаги голубого цвета вырезается изображение тучки и к ней крепится карточка с числом. И также вырезаются капельки с числами.

Задание: На доску крепится тучка с числом и капельки. Дети по вызову учителя выходят к доске и подбирают вторые пары капелек.

В игре практически снимается такое ограничение свободы деятельности, как моральная ответственность за совершенную ошибку. Благодаря атмосфере взаимного доверия, взаимопонимания и сотрудничества создается благоприятная почва для развития самосознания, целенаправленной коррекции поведения учащихся учителем, формирования у них правильной ориентации в системе духовных ценностей. Кроме того, пространственно-временная особенности дидактической игры позволяет придать учебно-игровой деятельности динамичный и насыщенный характер, позволяет увидеть взаимосвязь и взаимообусловленность действий всех участников игры, создает возможность при совершении неверных, ошибочных ходов, снова повторить их, но уже в скорректированном виде.

В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиваться, мыслить самостоятельно, развивать внимание, стремление к знаниям. Увлекшись, учащиеся не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Так, например, при изучении тем по русскому языку можно в работе использовать кроссворды:

Дидактическая игра – не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания. Игру не нужно путать с забавой, не следует рассматривать ее как деятельность, доставляющую удовольствие ради удовольствия. Она является ценным средством воспитания умственной активности детей, стимулирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В игре дети тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

Дидактические игры очень хорошо уживаются с “серьезным” учением. Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Список использованной литературы и источников:

1. «Обучение, воспитание и развитие детей в начальной школе» составитель И. А. Петрова, Москва «Просвещение» 1990
2. <http://www.detisite.ru/techniques/> - портал «Методические материалы», раздел «Тренинговые упражнения» для начальных классов.
3. Библиотека «1 Сентября» Я иду на урок Хрестоматия игровых приемов обучения Книга для учителя , авт. В.М. Букатов, А.П. Ершова (Москва «Первое сентября» 2000 г.)