

«Использование игровых технологий в развитии технического мышления учащихся младшего школьного возраста»

Марченко Нонна Сергеевна
Педагог дополнительного образования
МБ УДО «СЮТ» г.Симферополя

Одной из **главных** целей современного образования является обновление его содержания и методов обучения. Педагог должен постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий учащимся эффективно и качественно усваивать учебный материал.

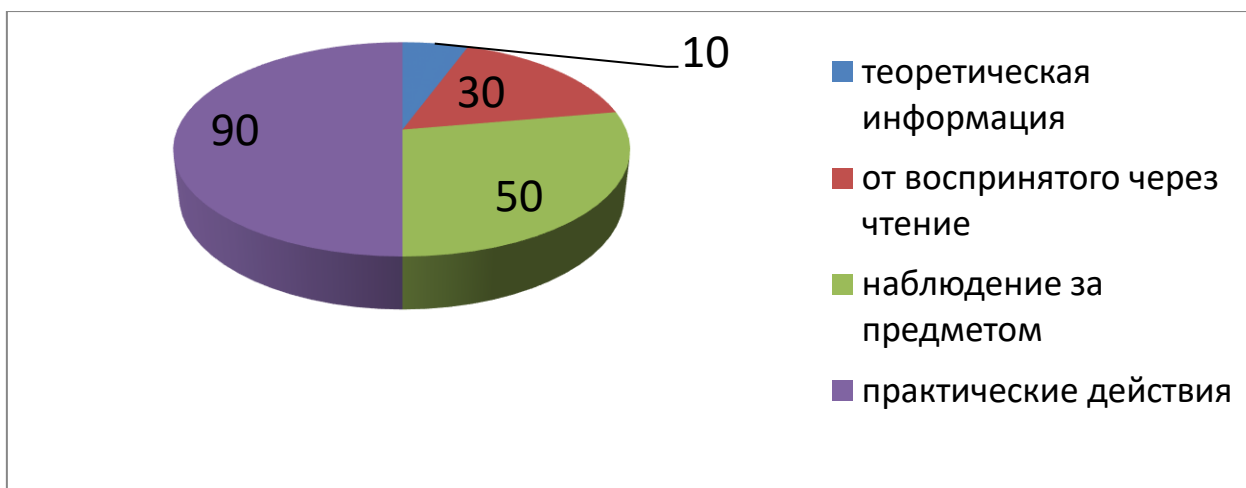
Задумываясь, как активизировать познавательную деятельность в процессе обучения, на занятиях с детьми и возникла целесообразность использования игровых технологий.

В отечественной психологии и педагогике теорию игры разрабатывали, такие знаменитые педагоги, как К.Д. Ушинский, Л.С. Выготский и Макаренко. Один из наиболее ярких фактов использования игры был зафиксирован в 18 в., когда педагог И. Базедов и его последователи длительное сидение за партами заменяли играми.

Что дает игра?

Во-первых, учащиеся проявляют устойчивый интерес к новому материалу. Во-вторых, поставленные на занятии цель и задачи достигаются наиболее эффективно.

Чтобы наглядно показать преимущество педагогической игры, рассмотрим данные психологов:



Педагогическая игра характерна четко поставленной целью обучения и соответствующим результатом.

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов, которые выступают как средство стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Игры должны соответствовать задачам, программным требованиям, умениям, навыкам.

Игровые технологии позволяют решать многие задачи:

-вовлечение детей в игру для раскрытия и активизации познавательной активности;

-формирование осознанного интереса к учебному предмету;

-развитие мышления, речи, воображения учащихся;

-обогащение игрового опыта учащихся;

-развитие лидерских и коммуникативных качеств учащихся.

Особенно актуально использовать игровые технологии при работе с детьми младшего школьного возраста.

Особенность таких детей заключается в том, что они очень эмоциональны и подвижны, их внимание отличается произвольностью и неустойчивостью. Как правило, младшие школьники обращают внимание в первую очередь на то, что вызывает их непосредственный интерес. Учитывая это, необходимо использовать на занятиях такие формы деятельности, которые максимально приближены к естественной для них ситуации.

Благодаря игре активизируются все познавательные процессы учащихся: развиваются внимание, память, мышление, творческие способности. Обучающие игры помогают снять усталость, преодолеть языковой и психологический барьеры. Их использование всегда дает хорошие результаты, позволяет сконцентрировать внимание на овладении речевыми навыками.

Именно младший школьный возраст является основным контингентом кружка «Творческое моделирование». Программа кружка имеет техническую направленность с включением в содержание элементов прикладного творчества. Содержит теоретический блок по изучению терминологии технических объектов, инструментов ручного труда, а также начальные знания по практическому моделированию простейших моделей, графической грамотности, декоративно-прикладному творчеству.

На занятиях кружка мы организуем учебный процесс с использованием **игровых методик**.

Для реализации **цели**: изучение и первичное закрепление новых знаний, поставлена **задача**: вызвать интерес к изучению новой темы. Игра используется как прием активизации познавательной деятельности учащихся.

При объяснении нового материала теоретического блока по темам **«Транспорт. Инструмент ручного труда»** на занятии моделируется игра-экскурсия **«Путешествие в мир техники»**, состоящая из следующих компонентов: игрового замысла, игрового действия, содержания, результатов.

Замысел игровой технологии состоит в том, что педагог выступает в роли экскурсовода с экскурсией **«Путешествие в мир техники»**, а учащиеся в роли туристов.

Педагог сообщает, что по ходу объяснения материала ребята будут участвовать в игре.

Получив **маршрутный лист**, начинается экскурсия. На маршрутном листе много остановок-заданий, ответы на них содержатся в рассказе педагога, который будет останавливаться на каждой остановке.

Прежде чем отправиться на экскурсию, перед ребятами ставится вопрос, «как можно отправиться в путешествие?»

Высказав свои предположения и просмотрев **презентацию**, ребята узнают новые названия и факты о технических моделях, видах транспортной техники.

На маршрутном листе обозначена остановка, где ребятам нужно угадать название изображенной модели.

Двигаясь дальше туристы сталкиваются с простейшими авиа, судомоделями, пытаясь понять из какого материала и с помощью какого инструмента они выполнены.

На помощь туристам приходит экскурсовод, демонстрируя наглядный материал: дидактические карточки **«Инструменты ручного труда»** и объясняя их назначение.

На следующей остановке ребята узнают о том, кто создает технические модели.

Ну а чтобы попробовать себя в роли конструктора, в конце нашей экскурсии ребята **выполняют простейшую модель**. Узнав элементарные сведения о линиях чертежа, на завершающей остановке нашей экскурсии учащиеся изготавливают модель по развертке.

В **результате** такой игровой технологии ребята в интересной доступной форме познакомились с технической терминологией, применили свои знания на практике, попробовали себя в роли инженера.

Игровую технологию **занятие - соревнование** можно проводить на разных этапах, но наилучший эффект от таких занятий наблюдается при проверке знаний.

Для проведения занятия, учащиеся разбиваются на команды и выбирают капитанов. Затем получают задание, цель которого конкретна. Между командами объявляется соревнование на скорость прибытия к финишу. Участникам предоставляется регламент, где указаны все задания и правила их выполнения. Побеждает та команда, которая первая, преодолев все задания, прибывает к финишу.

Задания последовательны, построены на материале пройденных тем, а также представлены картинками и схемами. Ответив на них, можно далее продолжать путь. В виде подсказок демонстрируются плакаты, наглядные пособия. Задания содержат **три блока**: теоретический, практический и творческий (презентация модели). На каждом этапе заданий конкретно обозначен результат - ключевое слово, выполненная модель, презентация модели. Капитан команды следит за правильностью выполнения заданий.

Итак, использование метода педагогической игры на занятиях кружка было выбрано не случайно. Ведь использование различных видов игр в учебном процессе позволяет решить целый ряд педагогических задач. Игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, развивает память, воображение, наблюдательность, а так же вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В игре дети проверяют свои силы, развивают способности и умения. Она

помогает сделать любой учебный материал увлекательным и создает радостное рабочее настроение. Учащихся интересует не только сама форма игры, но и тот материал, без которого нельзя участвовать в игре.

Говоря о результативности применения данного метода, можно сказать, что учащиеся эффективно освоили программный материал, то есть научились сравнивать, классифицировать предметы по тем или иным признакам, называть действия и качества, применять четкую и точную терминологию, связно рассказывать.

Результативность участия кружка в конкурсных программах показывает эффективность использования игровой технологии.