**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Основная общеобразовательная школа №8»**

**Доклад по теме:**

**«Использование игры в процессе обучения»**

**Учитель биологии и химии Волкова Т.О.**

**Старый Оскол**

**2018 г**

Игра - наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. Интересная игра повышает умственную активность ребенка, 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: наблюдениями, беседами, чтением и другими.

Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра - это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания. Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности. Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни. Они учатся решать самостоятельно игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом. Нередко игра служит поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора. С развитием интереса к труду взрослых, к общественной жизни, к героическим подвигам людей у детей появляются первые мечты о будущей профессии, стремлении подражать любимым героям. Все это делает игру важным средством создания направленности ребенка, который начинает складываться еще в дошкольном возрасте.

Таким образом, игровая деятельность является **актуальной проблемой** процесса обучения.

Игра выступает как деятельность, имеющая ближайшее отношение к потребностной сфере ребёнка. В ней происходит первичная эмоционально-действенная ориентация в смыслах человеческой деятельности, возникает осознание своего ограниченного места в системе отношений взрослых и потребность быть взрослым. Значение игры не ограничивается тем, что у ребёнка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачи. Существенно важным является то, что в игре возникает новая психологическая форма мотивов. Гипотетически можно представить себе, что именно в игре происходит переход от непосредственных желаний, к мотивам, имеющим форму обобщённых намерений, стоящих на грани сознательности.

Прежде чем говорить о развитии умственных действий в процессе игры, необходимо перечислить основные этапы, через которые должно проходить формирование всякого умственного действия и связанного с ним понятия:

1. этап формирования действия на материальных предметах или их

материальных моделях-заменителях;

1. этап формирования того же действия в плане громкой речи;
2. этап формирования собственно умственного действия.

Рассматривая действия ребёнка в игре, легко заметить, что ребёнок уже действует со значениями предметов, но еще опирается при этом на их материальные заместители - игрушки. Анализ развития действий в игре показывает, что опора на предметы - заместители и действия с ними все больше сокращаются.

Игра имеет значение и для формирования дружного детского коллектива, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду. Все эти воспитательные эффекты опираются как на свою основу, на то влияние, которое игра оказывает на психическое развитие ребенка, на становление его личности.

Можно выделить шесть известных организационных форм игровой деятельности:

* индивидуальную;
* одиночную;
* парную;
* групповую;
* коллективную;
* массовую.

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 – это деятельность одного игрока в системе имитационных моделей с прямой и обратной связью от результатов достижения поставленной ими искомой целью.

Парная форма – это игра одного человека с другим человеком, как правило в обстановке соревнования и соперничества.

Групповая форма – это игра трех или более соперников, преследующих в обстановке соревнования одну и туже цель.

Коллективная форма – это групповая игра, в которой соревнование между отдельными игроками заменяют команды соперников.

Массовая форма игры есть тиражированная одиночная игра с прямой и обратной связью от общей цели, которую одновременно преследуют миллионы людей.

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 ИФО является спонтанно - направленное развитие личности играющего студента или школьника, 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 общества.

Технология ИФО выступает своеобразным промежуточным звеном между теорией и практикой обучения и представляет собой « объемную проекцию » дидактики педагогического вуза на практическую деятельность учителей и учащихся.

Таким образом, технология игровых форм обучения есть конкретный способ реализации педагогической истины в каждом конкретном учебном материале, на конкретном уроке или семинаре. Другими словами технология обучения есть прикладная дидактика, а именно – теория использования передовых педагогических идей, принципов и правил « чистой науки ».

В заключении первой части моей курсовой работы необходимо отметить, что учебная игра есть творческое повторение конкретной человеческой деятельности на глубоко личном уровне с элементами оригинальной новизны, полезности и значимости в условиях самостоятельности или соревнования с соперниками. И в этом заключен весь смысл ИФО.

Рекомендации

Для учителей и педагогов, которые применяют игры в учебном процессе, я разработала следующие рекомендации:

\* во-первых, при выборе ИФО нельзя спешить и действовать в одиночку. Также никогда не надо принимать чужие игры на веру, без надлежащей проверки. Необходимо самому убедиться в эффективности и привлекательности ИФО, поиграв с коллегами и хорошо играющими детьми;

\* во-вторых, разработанные игры не стоит сразу нести в класс. Часто бывает так, что игра останавливается внезапно на самом интересном месте и никакое восстановление не сможет вернуть прежний ход игры. Чтобы этого не произошло, необходимо поработать с коллегами ещё раз, посмотреть какие были трудности, особенно в коллективных играх, ещё раз проверить – кто из учащихся может быть главным помощником в игре;

\* в-третьих, нигде, никогда и никого нельзя заставлять играть. Все люди равны перед арбитром и всё должно быть построено на добровольном сотрудничестве;

\* в-четвертых, нельзя себе позволять играть с детьми свысока или идти у них на поводу. При этом, как бы ни было смешно и весело в игре, необходимо соблюдать все внешние признаки строгости и безотказной требовательности.

Литература

1. Запорожец А. В. Развитие произвольного поведения у детей дошкольного

возраста / А. В. Запорожец. - М.: Просвещение,1948. – 312 с.;

2. Манулейко З. В. Изменение моторики ребёнка в зависимости от условий

и мотивов / З. В. Манулейко. - М.: Москва, 1969. – 416 с.;

3. Менджерицкая Д. В. Воспитателю о детской игре / Д. В. Менджерицкая. - М.: 1982. – 300 с.;

4. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. - М.: 1996. – 326 с.;

5. Хейзинга И.Человек играющий / И. Хейзинга. - М.: Гомер, 1992. – 255 с.;

6. Шмаков С. А. Её величество игра / С. А. Шмаков. - М.: 1992. – 204 с.;

7. Штерн В. Психология раннего детства / В. Штерн. - М.: Психология, 1993. – 352 с.;

8. Эльконин Д. В. Психология игры / Д. В. Эльконин. - М.: Психология, 1978. – 436 с.;

9. [www.1sentyabrya.ru](http://www.1sentyabrya.ru/)

10. [www.education.ru](http://www.education.ru/)