**Организационно-обучающие игры как способ повышения активности обучающихся**

2 курса группы 02021802

Маик Анастасия Владимировна

В данный момент к числу актуальных тем относится вопрос об активизации познавательной деятельности школьников начальных классов, на ряду с нововведениями российского образования и новых ФГОС.

В стандартах образования говорится о том, что ученики должны обладать определенными навыками, знаниями, а также нельзя забывать о самореализации, саморазвитии. А для этого необходима активизация учебно-познавательной деятельности школьников.

С самых древних лет, такие великие люди как Аристотель, Песталоцци, Ушинский, Макаренко искали разные способы повешения уровни обучаемость детей. Задумывались о том, какими методами можно воздействовать, какие задачи ставить, чтобы обучение протекало быстро, качественно с разумными затратами сил обеих сторон. Одним из действенных методов является игра. Игра является средством воспитания, когда она включается в целостный педагогический процесс. Согласно анализу материала в отечественной науке и литературе имеется много работ, в которых так или иначе рассматриваются вопросы активизации деятельности учеников. Темы активизации освещались в работах Б.Г. Ананьева, Д.Н. Богоявленского, Л.С. Выговского, П.Я. Гальперина, В.В. Давыдова, В.А. Крутецкого, Т.В. Кудрявцева, А.Н. Леонтьева, А.А. Люблинской, Н.А.Д.Б. Эльконина и других.

Значительный вклад в раскрытие проблемы в плане разработки принципов, методов и форм обучения внесли Ю.К. Бабанский, М.А. Данилов, Б.П. Есипов, И.Я. Лернер, Э.И. Моносзон, М.И. Махмутов, И.Т. Огородников, М.Н. Скаткин, И.Ф. Харламов и другие.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Для детей школьная жизнь выступает как игра, местами она бывает сложной. Процесс обучения детей здороваться, поднимать руку при желание высказаться и т.д. Это те правила, которые в виду деятельности сохраняет игра.

Выполнение роли в этой игре «добросовестного ученика» дает стимул школьником для достижения цели. Важно не просто идти к намеченным задачам, а получать от этого удовольствие. Так, например, вырезать кружочки — это не просто вид деятельности в результате, которого тебя похвалят, а это насыщенный процесс, при котором сами действия ребенка: «правильно держать ножницы, скорость выполнения и т.д.» способствуют удовлетворению, то есть ему нравится то, что он делает. При этом, как и в любой игре, существуют свои атрибуты. Так, например, одноклассники, учителя, даже линейка и ножницы вхожи в совокупность деятельности ребенка.

Это игра длиться в течение всего года, усвоения и запоминание материала, которое предоставляется программой, ФГОС. Он способствует легкому усвоению, дети с удовольствием готовы к процессу обучения.

Организационно – обучающая игра — это трудный процесс. По своей структуре они различны и обусловлены сложностью познавательного процесса и игровой задачей.

Организационно-обучающая игра также имеет свои функции. Вот главные из них.

1. дидактическая, то есть процесс обучения детей;
2. воспитательная. Она проявляется через создания положительного образа, отношения к предмету, трудолюбие и усердие в познании нового;
3. развивающая функция. В целом процесс знаний учащихся является нелегким и напряженным трудом, постоянно требующим внимание, хорошо развитой памяти, усилий, максимальной интеллектуальной работы. Поэтому для успешного обучения необходимо тренировать эти психические свойства. Таким образом, ребенок познает мир и развивается.

Для легко усвоения материала в дидактической игре следует использовать два приема:

* первый прием: познавательный, учебный. Он несет в себе информацию, материалы, которые нужно усвоить, закрепить или же проверить.
* иторой прием: игровой, занимательный. Этот прием несет в себе процесс игры.

Использование этих приемов способствует смягчению перехода от одной деятельности к другой, а так же, как говорилось ранее, игровой или же занимательный процесс несет в себе более легкое восприятие знаний и окружающего мира, что немало важно в активности школьников.

Урок в игровой форме не несет в себе строгих рамок выполнения в отличие от обычных уроков. Так не педагог идет по плану методической работы, а сами обучающиеся с помощью наставника, мыслительных процессов и неординарного взгляда на ту или иную ситуацию приходят к изучению материала на своем же опыте, что способствует легкому закреплению. Таким образом, мы можем сделать вывод, что одной из особенности дидактической игры является скрытость задачи обучения. Ребенок сам того не подозревая, в ходе игры сам справляется с поставленной задачей.

С целью изучения исходного состояния изучаемой нами проблемы был проведен констатирующий эксперимент, в котором приняли участие два вторых класса 2 А и 2 Б по 27 человек в каждом.

На начальном этапе работы по проблеме опыта  проводилась диагностика исходного уровня развития познавательной активности первоклассников и наблюдений во 2 классе, с начала года, получены следующие результаты (таблица 1).

Таблица 1

Диагностика исходного уровня развития познавательной активности

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Нулевой уровень | Относительно активный уровень | Исполнительно активный уровень | Активный уровень | Творческий уровень |
| 4 человека | 7 человек | 11 человек | 1. человека
 | 0 человек |

15% (4 человека) продемонстрировали нулевой уровень активности в ходе урока. Дети е были заинтересованы, вели разговоры, занимали собственными делами, баловались и шумели.

26% (7 человек) продемонстрировали относительно активный уровень активности в ходе урока. Некоторые моменты были интересны. Выходили к доске не по собственному желанию, а по вызову учителя.

41% (11 человек) продемонстрировали исполнительно-активный уровень в процессе урока. Поддерживали беседу с учителем, отвечали на вопросы. Так же, не наблюдается большой заинтересованности в предмете и теме урока.

18% (5 человек) продемонстрировали активный уровень в процессе урока. Поднимали руки, высказывали свое мнение, вели беседу с учителем, задавали интересующие вопросы по теме, выходили к доске.

Ясно видна необходимость повышения уровня познавательной активности учащихся. В схему наблюдения входили следующие признаки: как ученик работает на уроке; правильно ли ученик формулировал вопросы, которые задавал педагогу; качество выполнения дополнительных заданий; мнение учащихся о проделанной работе (положительное, отрицательное). После игры усвоение материала было лучше (таблица 2).

Таблица 2

Диагностика экспериментального уровня развития познавательной активности

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Нулевой уровень | Относительно активный уровень | Исполнительно активный уровень | Активный уровень | Творческий уровень |
| 0 человека | 3 человека | 8 человек | 12 человек | 4 человека |

По данной таблице мы наблюдаем значительные различия относительно таблицы 1, в которой не использовался метод игры. Были выделены следующие трудности и возможные психологические причины:

44% (12 человек) продемонстрировали высокий уровень активности в ходе игры, что способствовало легкому усвоению учебной программы, а так же помогло закрепить материал.

 29% (8 человек) продемонстрировали исполнительный активный уровень в ходе игры. Игра была для них интересной, завлекающей. Дети смотрели на своих одноклассников и шли выполнять упражнение вместе с ними, это и побуждало у них интерес.

14% (4 человека) продемонстрировали творческий уровень активности во время игры. В ходе игры, действия были не точно, но дети старались, находили решение поставленной задачи своими способами.

11% (3 человека) продемонстрировали относительно активный уровень в процессе игры. Это могло возникнуть из-за недостаточной заинтересованности школьников в тематике.

Мы можем сделать вывод, что большинство детей в ходе игры показали себя с активной стороны, лучше усвоили материал, закрепили его, а так же повышается успеваемость школьников. Мы можем это проследить по таблице 1 «Оценивая учащихся» (Приложение 4, таблица 3). Так у учащихся Данила Г., Ивана К., Юлии Ш., и Марии З. заметно изменились оценки в ходе обычного урока, а также урока-контроля, при котором писались самостоятельные или контрольные работы. Повышается уровень заинтересованности в самом предмете.

Таким образом, введение в ход урока игры способствует повышению уровня заинтересованности в предмете и теме урока, легкому усвоению учебного материала с дальнейшим закреплением, что ведет к повышению успеваемости школьников.