**Имитационные игры на уроках технологии**

**Выполняли: Татаренко Надежда Викторовна, учитель технологии МБОУ ООШ № 21, и Лангольф Людмила Александровна учитель технологии МБОУ СОШ № 30**

**г.Белово**

**2013**

**Введение**

***Влияние развивающих игр и упражнений на развитие мыслительных процессов у***

***школьников***

**Поиск новых форм и приемов обучения в наше время - явление не только**

**закономерное, но и необходимое. И это понятно: в свобод­ной школе, к которой мы**

**идем, каждый не только сможет, но и должен ра­ботать так, чтобы использовать**

**все возможности собственной личности. В условиях гуманизации образования**

**существующая теория и технология массового обучения должна быть направлена на**

**формирование сильной лич­ности, способной жить и работать в непрерывно**

**меняющемся мире, способ­ной смело разрабатывать собственную стратегию**

**поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность,**

**т.е. личности саморазвивающейся и самореализующейся. В школе особое**

**место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в**

**уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную**

**ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно**

**успешно решать через технологию игровых форм обучения. В.П. Беспалько в книге**

**«Слагаемые педагогической технологии» дает определение педагогической**

**технологии, как систематичное воплощение на практике заранее спроецированного**

**учебно-воспитательного процесса. Игра имеет большое значение в жизни ребенка,**

**имеет то же значение, какое у взрослого деятельность, работа, служба. Игра**

**только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно**

**требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки,**

**самостоятельности.**

Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им

доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже потому игра, по мнению

многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения

социального опыта, одна из сложных способностей человека.

Советский педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра – это огромное

светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный

поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая

огонек пытливости и любознательности».

«Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны

изменить».

Важно, чтобы дети сами придумывали игры, ставили себе цели. Педагог не должен

стеснять инициативу ребят, расхолаживать их, навязывать им те или иные

игры.

**Многие исследователи пишут, что закономерности формирования умственных действий**

**на материале школьного обучения обнаруживается в игровой деятельности детей. В**

**ней своеобразными путями осуществляется формирование психических процессов:**

**сенсорных процессов, абстракции и обобщения произвольного запоминания и т.д.**

**Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми.**

**Оно формирует способности учиться и развивает познавательную активность**

**школьников. Педагоги и психологи различных научных школ выделили ряд**

**общих положений:**

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей

разных возрастов.

2. Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, в которой

осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного

творчества, активности самопознания, самовыражения.

3. Игра – первая ступень деятельности ребенка дошкольника, изначальная

школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших

школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления

учащихся.

4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и

развиваются потому, что играют.

5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание,

разум и творчество.

6. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы

межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Чем старше и более развиты дети, тем требовательнее они к предметам игры,

тем больше сходства ищут с действительностью. Отсюда естественно возникает

стремление самим сделать нужные вещи. Одна из тенденций развития игры- все

большая связь ее с обучением. Задача учителя – поддержать это стремление

ребенка к самостоятельному стремлению учиться и помочь ему в этом.

Подростковый возраст называют переходным возрастом, потому что в течении

этого периода происходит своеобразный переход от детского к взрослому

состояния, от незрелости к зрелости. В этом смысле подросток – полуребёнок и

полувзрослый: детство уже ушло, но зрелость ещё не наступила. Переход от

детства к взрослости пронизывает все стороны развития подростка: и его

анатомо-физиологическое, и интеллектуальное, и нравственное развитие – и все

виды его деятельности.

Игра всё ещё имеет большое значение в жизни подростка и очень важно сделать

так, чтобы он не потерял интерес к ней. Так как игра – явление многогранное,

ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения

сторон жизнедеятельности коллектива, который очень важен для подростка. В нём

развивается чувство долга и ответственности, стремление к взаимопомощи,

солидарности, привычка подчинять личные интересы интересам коллектива. Мнение

коллектива сверстников, оценка коллективом поступков и поведения подростка

для него очень важны. Как правило, общественная оценка классного коллектива

значит для подростка больше, чем мнение учителей или родителей, и он обычно

очень чутко реагирует на дружное воздействие коллектива товарищей.

Использование развивающих игр и упражнений на уроках способствует развитию

познавательных интересов, мыслительных процессов и положительной мотивации к

обучению школьников.

Отсюда следует, что использование развивающих игр и упражнений на уроках

является неотъемлемой частью учебного процесса.

В настоящее время не достаточно хорошо изучены условия эффективности

применения на практике развивающих игр и упражнений на уроках в средних

классах школы.

развитии личности.

**Игра -** вид непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате

её, а в самом процессе. Игра сопровождает человечество на протяжении всей его

истории, переплетаясь с магией, культовым поведением, спортом, военными и др.

тренировками, искусством, в особенности исполнительскими его формами. Игры

свойственны и высшим животным. Игра изучается историками культуры, этнографами,

психологами (в частности, в связи с детской психологией), историками религии,

искусствоведами, исследователями спорта и военного дела. Происхождение игры

связывалось с магико-культовыми потребностями или врождёнными биологическими

потребностями организма; выводилось из трудовых процессов (Г. В. Плеханов,

«Письма без адреса»).

Связь игры с тренировкой и отдыхом одновременно обусловлена её способностью

моделировать конфликты, решение которых в практической сфере деятельности или

затруднено или невозможно. Поэтому игра является не только физической

тренировкой, но и средством психологической подготовки к будущим жизненным

ситуациям. В качестве абстрактной модели конфликта.

Проблема использования игр в обучении возникла уже давно. Немецкий психолог

К. Гросс, первым в конце 19в. предпринявший попытку систематического изучения

игры, называет игры изначальной школой поведения. Для него, какими бы

внешними или внутренними факторами игры не мотивировались, смысл их именно в

том, чтобы стать для детей школой жизни. Игра объективно – первичная

стихийная школа, кажущийся хаос которой предоставляет ребенку возможность

ознакомления с традициями поведения людей, его окружающих.

**Обучающие игры занимают важное место среди современных**

**психолого-педагогических технологий обучения. Как метод они получили**

**распространение в 70-е годы 20 века. Блестящий исследователь игры Д.Б.**

**Эльконин полагает, что игра социальна по своей природе и непосредственному**

**насыщению и спроецирована на отражение мира взрослых.**

**Игра необычайно информативна и многое «рассказывает самому ребенку о нем.**

Отрадно, что в общественной практике последних лет в науке понятие игры

осмысливается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни, игра

применяется, как общенаучная, серьезная категория. Возможно, поэтому игры

начинают входить в дидактику более активно.

Огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре – важнейшему

виду детской деятельности. Она является эффективным средством формирования

личности школьника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется

потребность воздействия на мир. Игра дает свободу, так как она не задача, не

долг, не закон. По приказу играть нельзя, только добровольно.

А что игра даёт детям?

· Перерыв в повседневности, с ее утилитаризмом, с ее монотонностью, с ее

жесткой детерминацией образа жизни. Игра это неординарность.

· Выход в другое состояние души. Подчиняясь лишь правилам игры, человек

свободен от всяческих сословных, меркантильных и прочих условностей. Игра

снимает то жесткое напряжение, в котором пребывает подросток в своей реальной

жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и

физических сил.

· Порядок: система правил в игре абсолютна и несомненна. Невозможно

нарушать правила и быть в игре. Это качество порядок, очень ценно сейчас в

нашем нестабильном, беспорядочном мире.

· Создает гармонию. Формирует стремление к совершенству. Игра имеет

тенденцию становиться прекрасной. Хотя в игре существует элемент

неопределенности, противоречия в игре стремятся к разрешению.

· Увлеченность: игре нет частичной выгоды. Она интенсивно вовлекает всего

человека, активизирует его способности.

· Возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь

велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что

игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания

игры, вне ее рамок.

· Элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум,

настраивает на поиск оптимальных решений.

· Понятие о чести. Она противостоит корыстным и узкогрупповым интересам.

Для нее не существенно, кто именно победит, но важно, чтобы победа была

одержана по всем правилам, и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной

полнотой мужество, ум, честность и благородство. Игра дает понятие о

самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива, поскольку только

"сыгранный" коллектив добьется успеха и совершенства в игре.

· Компенсацию, нейтрализацию недостатков действительности.

Противопоставляет жесткому миру реальности иллюзорный гармоничный мир -

антипод. Игра дает романтизм.

· Физическое совершенствование, поскольку в активных своих формах она

предполагает обучение и применение в деле игрового фехтования, умения

ориентироваться и двигаться по пересеченной местности, причем в доспехах и с

игровым оружием.

· Возможность проявить или совершенствовать свои творческие навыки в

создании необходимой игровой атрибутики. Это оружие, доспехи, одежда,

различные амулеты, обереги и прочее.

· Развитие воображения, поскольку оно необходимо для создания новых

миров, мифов, ситуаций, правил игры.

· Стойкий интерес к хорошей литературе, поскольку ролевая игра создается

методом литературного моделирования. Чтобы создать свой мир нужно прочитать

предварительно о других.

· Возможность развить свой ум, поскольку необходимо выстроить интригу и

реализовать ее.

· Развитие остроумия, поскольку процесс и пространство игры обязательно

предполагают возникновение комичных ситуаций, хохм и анекдотов.

· Развитие психологической пластичности. Игра далеко не одно только

состязание, но и театральное искусство, способность вживаться в образ и

довести его до конца.

· Радость общения с единомышленниками.

· Умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их

неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире. Дает

психологическую устойчивость. Снимает уровень тревожности, который так высок

сейчас у родителей и передается детям. Вырабатывает активное отношение к

жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели.

Воспитательное значение игры во многом зависит от профессионального

мастерства педагога, от знания им психологии ребенка, учета его возрастных и

индивидуальных особенностей, от правильного методического руководства

взаимоотношениями детей, от четкой организации и проведения всевозможных игр.

Игровое творчество проявляется и в поисках средств для изображения

задуманного. Дети реализуют свой замысел с помощью речи, жестов, мимики,

употребляя разные предметы, сооружения, постройки.

**Игровое творчество развивается под влиянием воспитания и обучения, уровень**

**его зависит от приобретенных знаний и привитых умений, от сформированных**

**интересов ребенка. Кроме того, в игре с особой силой проявляются индивидуальные**

**особенности детей, также влияющие на развитие творческого замысла.**

Через игру и в игре постепенно готовится сознание ребенка к предстоящим

изменениям условий жизни, отношений со сверстниками и со взрослыми,

формируются качества личности, необходимые школьнику. В игре формируются

такие качества, как самостоятельность, инициативность, организованность,

развиваются творческие способности, умение работать коллективно.

**Игра многофункциональна. Мы же остановимся лишь на роли дидактических,**

**познавательных, обучающих, развивающих функциях игры. «Дидактические**

**игры» - этот термин правомерен по отношению к играм, целенаправленно включаемых**

**в раздел дидактики. Они вызывают у школьника живой интерес к предмету,**

**позволяет развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывает**

**познавательную активность. Ценность дидактической игры определяется не по тому,**

**какую реакцию она вызовет со стороны детей, а по эффективности в разрешении той**

**или иной задачи применительно к каждому ученику.**

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их

использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с

дидактическими упражнениями, игровыми моментами, приёмами и формами.

Игровые моменты

**Обязательны игровые моменты не обучающего характера (спеть серенаду,**

**проскакать на коне и т.д.) для переключения внимания и снятия напряжения. Их**

**эффективней всего применять в начальных классах, но возможно и пятом, так как**

**дети ещё только перешли на более высокую ступень обучения. В связи с этим**

**требования к ним повысились, от чего у них быстро наступает утомление. Поэтому,**

**применение игровых моментов поможет снять напряжение и дети смогут более**

**продуктивно работать дальше. Например, при изучении темы «Изготовление фартука,**

**пооперационная обработка» в пятом классе напряжение детей очень большое так как**

**они стараются выполнить ровные строчки, но это им ещё плохо удаётся из-за того,**

**что у детей ещё нет навыка работы на швейной машине. В качестве игрового**

**момента можно использовать такую физминутку:**

**Поднимайте плечики,**

**Прыгайте, кузнечики.**

**Прыг-скок, прыг-скок.**

**Сели, травку**

**покушали,**

**Тишину послушали.**

**Тихо, тихо высоко**

**Прыгай**

**на носках легко.**

**Игровые приёмы**

**Обучение, как правило, включают два компонента: сбор**

**нужной информации и принятие правильного решения. Эти компоненты и обеспечивают**

**дидактический опыт учащихся. Но приобретение опыта требует большого времени.**

**Увеличить «приобретение такого опыта» учащихся, научить их самостоятельно**

**тренировать это умение. Сюда следует отнести развивающие игры психологического**

**характера: кроссворды, викторины, головоломки, ребусы, шарады, криптограммы и**

**т.д. В решении проблемы развития познавательной активности необходимо**

**считать основной задачей развитие самостоятельного мышления ученика. Значит,**

**необходимы группы игр и упражнения, формирующие умение выделять основные,**

**характерные признаки предметов, сравнивать, составлять их, групп игр на**

**обобщение предметов по определенным признакам, умение отличать реальные явления**

**от нереальных, воспитывающие умение владеть собой и т.д.**

**Использование игровых приёмов– забота каждого учителя. «Игровые коллизии**

**вызывают у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать**

**скрытые причины явлений. Это – творчество! Это то, что и составляет явление**

**познавательной активности. Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения –**

**потребность учиться, знать».**

Их можно использовать как при закреплении пройденного материала, так и при

изучении нового. Использование всевозможных ребусов, кроссвордов, головоломок

повышает интерес детей к данной теме и предмету в целом.

Например, в девятом классе при изучении темы «Психические процессы», детям

можно предложить кроссворд со следующими вопросами.

По горизонтали.

1. Одно из качеств внимания. Определяет количество объектов, которые

могут быть охвачены вниманием одновременно.

2. Отражение предметов и явлений при непосредственном воздействии их на

органы чувств.

3. Психический процесс отражения предметов и явлений окружающей

действительности на основе прошлого опыта человека.

4. Вид памяти в зависимости от цели и способа запоминания.

5. Способность к сохранению и воспроизведению прошлого опыта.

6. Вид памяти в зависимости от длительности сохранения информации.

7. Направленность и сосредоточенность сознания человека на определённом

объекте.

8. Намеренный перенос внимания с одного объекта на другой.

9. Степень сосредоточенности на объекте.

10. Возможность удерживать в сфере внимания одновременно несколько объектов.

По вертикали.

11. Вид памяти в зависимости от объекта запоминания.

12. Отражение отдельных свойств предметов, непосредственно воздействующих

на органы чувств.

13. Психический процесс создания новых образов на основе материала ощущений

и представлений.

14. Важное качество, которое вырабатывает в себе человек при частом

проявлении внимания.

15. Длительное сосредоточение внимания на объекте.

16. Процесс познавательной деятельности индивида, характеризующийся

отражением действительности.

(кроссворд см. приложение №1)

**Игровые формы**

**Игровые формы обучения позволяют использовать**

**все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую**

**к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая**

**деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует**

**воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают**

**приемы учения. Опираясь на данные концептуальные положения, определяем**

**цель применения технологии игровых форм обучения – развитие устойчивого**

**познавательного интереса у учащихся через разнообразные игровые формы обучения.**

**Концептуальные положения игровых форм обучения:**

**1. Целевым ориентиром в обучении является развитие и**

**формирование творческой индивидуальности человека. А самое начальное звено –**

**осознание уникальности своего интеллекта, самого себя. 2.**

**Переориентация сознания школьника с обезличенного общественного на сугубо**

**личное социально важное развитие. 3. Свобода выбора, свобода**

**участия, создание равных возможностей в развитии и саморазвитии. 4.**

**Приоритетная организация учебного процесса и его содержания на общее**

**развитие учащихся, выявление и «взращивание» открытых талантов, формирование**

**предпринимательской деловитости. Безусловно, одно – воспитательная,**

**образовательная ценность развивающих игр зависит от участия в них педагогов,**

**воспитателей, родителей. При соответствующих методах педагогического**

**руководства в дидактических целях этот процесс может быть упорядочен. В**

**подростковых классах некоторые виды игр полностью переносятся в умственный**

**план, появляется идеальная игра воображения (творческие, сюжетно-ролевые игры).**

**Игровое воображение создает у детей план наглядных представлений о**

**действительности, формирует способность ими оперировать. Организация**

**игровых форм обучения проходит в двух направлениях:**

**1.**

**Использование игровых элементов на уроке.**

**2.**

**Урок – игра.**

**Урок, проводимый в игровой форме, требует**

**определенных правил: 1. Предварительной подготовки. Надо обсудить**

**круг вопросов и форму проведения. Должны быть заранее распределены роли. Это**

**стимулирует познавательную деятельность. 2. Обязательные атрибуты**

**игры: оформление, соответствующая перестановка мебели, что создает новизну,**

**эффект неожиданности и будет способствовать повышению эмоционального фона**

**урока.**

**3. Обязательна констатация результата игры.**

**4.**

**Компетентное жюри.**

**При использовании игровых форм обучения**

**главное – уважение к личности ученика, не убить интереса к работе, а наоборот**

**стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих**

**силах. Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых форм**

**обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего**

**учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели и программы**

**собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.**

Игровые формы намного сложнее игровых моментов и приёмов. Они требуют большей

подготовки учителя.

Например, их можно применить в седьмом классе при изучении темы «Построение

чертежа халата на основе ночной сорочки». Урок можно построить так, что

каждый ребёнок побывает в роли конструктора-модельера в известном доме моды.

Для этого надо внести небольшие изменения в обстановку класса. Урок

начинается со стихотворения:

Добрый день, добрый час,

Как я рада видеть Вас!

Друг на друга посмотрели

И тихонько, дружно сели.

- Сегодня мы с Вами находимся в известном доме моды «Burda», а Вы – все

конструкторы-модельеры и пришли не на урок, а на своё рабочее место. Сегодня

перед Вами стоит задача – построить чертёж халата на основе ночной сорочки.

Опыт в построении чертежей у Вас уже есть и, поэтому Вы будете работать по

инструкционным картам (см. приложение №2), которые лежат перед Вами.

- Можете приступать к работе.

В конце урока, проверив и оценив работу, подводится итог, делается вывод о

том, кто лучше всех справился. Лучший конструктор-модельер награждается

грамотой (см. приложение №3)

**3. Психолого-педагогическая характеристика подросткового возраста.**

**Влияние игры на развитие подростка. Почему младенец визжит от**

**восторга? Почему игрок, увлекаясь, забывает все на свете? Почему публичное**

**состязание повергает в неистовство тысячеголовую толпу? Интенсивность игры не**

**объяснить никаким биологическим анализом. И все же как раз в этой**

**интенсивности, в этой способности приводить в исступление кроется сущность**

**игры, ее исконное качество. Логический рассудок говорит нам, что природа могла**

**бы дать своим детям все эти полезные биологические функции разрядки избыточной**

**энергии и пр. в форме чисто механических упражнений и реакций. Но нет, она дала**

**нам игру, с ее напряжением, с её радостью, с ее шуткой и забавой.**

У подростков в 11-15 лет ведущая деятельность связана с общением в процессе

учебно-трудовой деятельности. В подростковом периоде у ребенка происходит

демонстративное отмежевание от детства, постоянное и активное

самоутверждение. Поэтому именно в энергичной самостоятельной деятельности

подростки видят средство приближения к идеалу взрослости. Этот период

характеризуется взлетом фантазии, перестройкой эмоциональной сферы, что ведет

к коренной перемене восприятия окружающего мира.

Учёба в школе занимает большое место в жизни подростка. В этом возрасте

возникают новые мотивы учения, связанные с осознанием жизненной перспективы,

своего места в будущем, профессиональных намерений, идеала. Знания

приобретают особую значимость. Они являются той ценностью, которая

обеспечивает подростку расширение собственно сознания и значимое место среди

сверстников. Именно в подростковом возрасте прикладываются специальные усилия

для расширения житейских, художественных и научных знаний.

Важным стимулом к учению является притязание на признание среди сверстников.

Овладение учебным материалом требует от подростков высокого уровня учебно-

познавательной деятельности. Объём учебного материала велик, и большую

эффективность воспроизведения обеспечивает анализ содержания материала,

логики его построения, выделение существенного.

Большое значение приобретает теоретическое мышление, способность

устанавливать максимальное количество смысловых связей в окружающем мире.

В подростковом возрасте, с 11-12 лет, вырабатывается формальное мышление.

Подросток уже может рассуждать, не связывая себя с конкретной ситуацией; он

может, чувствуя себя легко, ориентироваться на одни лишь общие посылы

независимо от воспринимаемой реальности. Иными словами, он может действовать

в логике рассуждения.

Обсуждая особенности учебной деятельности в отрочестве, мы брали предметом

анализа возможности этого возраста верхнюю планку развития мышления. Однако в

действительности многие подростки продолжают оставаться на уровне конкретного

мышления.

Для подведения их к более высокой ступени развития мышления необходимо

использовать развивающие игры и упражнения в учебно-воспитательном процессе.

И.М. Сеченов доказал, что игровые переживания оставляют глубокий след в сознании

ребенка. Многократное повторение действий взрослых, подражание их моральных

качествам влияют на образование таких же качеств у ребенка.

[1](http://works.tarefer.ru/64/100517/index.html" \l "_ftn6)

В последнее время в психологии, так же как во многих других областях науки,

происходит перестройка практики и методов работы, в частности, всё более

широкое распространение получают различного рода игры. Активное внедрение в

научную практику игровых методов связано с рядом общих социокультурных

процессов, направленных на поиск новых форм социальной культуры

взаимоотношений. Человечеству стало тесно в рамках уже устоявшихся традиций,

которые не удовлетворяют современным условиям научной революции: огромным

потокам информации, коллективным формам творчества, резкому увеличению круга

общения.

Поэтому, в центре внимания ученых оказываются критические точки

индивидуального и социального развития, пути преодоления кризисов, способы

переходов к новым позициям и схемам. Предпринимаются продуктивные попытки

установить механизмы ликвидации разрывов, образовавшихся между технологией и

этикой, индивидуальным и коллективным вкладом в творчество, дифференциацией

знаний и междисциплинарным характером проблем, традиционными нормами и

условиями научно-технической революции.

По всей видимости, распространение игр объясняется именно тем, что они

являются традиционными формами выработки и закрепления, различных

социокультурных норм, прежде всего в плане регламентации и построения ролевых

и межличностных отношений.

**В своей работе учитель обязан опираться на возрастные особенности мотивации**

**учения и умения школьников учиться. Обратимся к книге группы авторов**

**«Формирование мотивации учения», где достаточно подробно рассматривается**

**определение, виды мотивации учения по возрастным группам. Мотивы**

**самообразования, активное стремление подростка к самостоятельным формам учебной**

**работы, появляется интерес к методам научного мышления. Наиболее зримо в**

**этом возрасте совершенствуется социальные мотивы учения (нравственные ценности**

**общества). Позиционные мотивы – усиливается мотив поисками**

**контактов и сотрудничества с другим человеком, овладение рациональными**

**способами этого сотрудничества в учебном труде. Подростку доступны**

**самостоятельная постановка не только одной задачи, но и последовательность**

**нескольких целей, причем, не только в учебной работе, но и во внеклассных видах**

**деятельности. Таким образом, чем старше школьники, тем большее**

**значение приобретает для них познавательный характер игры, когда в ней скрыто**

**или открыто ставится цель познать новое, то есть правильно организованная игра**

**по-прежнему влияет на воспитание у подростков положительных личностных качеств,**

**содействует сплочению коллектива, воспитывает чувства дружбы и товарищества.**

**4. Теоретические выводы.**

Вся жизнь школьников связана с игрой, которая имеет большое значение в ней.

Так как, игра – это средство самовоспитания личности ребёнка, поэтому она

закрепляет у детей полезные умения и привычки, формирует волевые черты

характера, тренирует память, выдержку, внимание.

Ценность игры заключается и в том, что она обладает наибольшими возможностями

для формирования детского коллектива, позволяет создавать детям любые формы

общения. И, поэтому, результатом коллективных игр является сплачивание детей,

формирование товарищеских отношений между детьми.

Хорошая и правильно организованная игра, способствует формированию

психологических качеств личности ребёнка, становлению трудовой деятельности,

чувства коллективизма, товарищества.

В педагогической литературе существуют различные виды игр, и каждая имеет

свою характеристику и классификацию.

Наиболее важными играми в учебно-воспитательном процессе являются

дидактические, ролевые, подвижные.

Каждая игра должна быть преподнесена в доступной, эмоциональной форме и

носить целенаправленный характер.

Игра может быть отличным дополнением к учебному процессу в развитии

личностных качеств ребёнка.

Они индивидуальны и требуют индивидуального подхода к каждому ребёнку, но

есть и общие закономерности в их организации. Она имеет свои плюсы и минусы,

требует чувства меры и осторожности.

Игра как процесс имеет свои структурные элементы и педагогические требования.

При выборе игры необходимо учитывать некоторые обстоятельства: возраст

играющих, выбор помещения для игр, особенности в объяснении игры,

распределение ролей, роль учителя.

Его роль в игре в основном руководящая и задача учителя заключается в

создании условий, определённых правильных отношений к ней со стороны детей.

Игра учителем-педагогом используется не только в учебной деятельности, но и

во внеклассной воспитательной работе, где она имеет свои формы организации.

Таким образом, игра – это серьёзное дело, имеющее важное значение в жизни

ребёнка, формирование его личностных качеств, в развитии и воспитании, а

также имеющая свои особенности в организации и использовании в учебно-

воспитательной работе.

В пятом классе были использованы следующие упражнения с целью развития

способности к обобщению и выделению существенных признаков.

Ход проведения: детям были даны карточки с нижеприведёнными упражнениями.

На их выполнение даётся 20минут. Жюри проверяет работы и определяет победителя,

которому вручается медаль.

**1.** Сгруппируй слова по смыслу.

А) 0,7; обтачать; шов; ширина.

Б) утюжить, проутюжильник, вода, изделие.

Подбери подходящий по значению термин.

http://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image003.gifhttp://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image004.gifhttp://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image005.gif

пояс карман

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  | http://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image006.gif |  | http://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image007.gif |  | http://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image008.gif |
|  |  |  |  |  |

обтачать притачать подшить

обтачать

стачать притачать

Выбери слова, относящиеся к теме «Изготовление юбки»

Бретели, пояс, карман, задняя половинка, нагрудник.

Исключи лишнее, объясни почему.

1. Разутюжить, приутюжить, подшить, заутюжить.

2. Сметать, приметать, наметать, отутюжить.

3. Стачать, пришить, обтачать, притачать.

**2.** Театр моды.

Цель: развивать способность анализировать, обобщать иумение применять это на

практике.

Ход проведения: на уроке идёт беседа о известных модельерах, анализируются

модели одежды, созданные ими. После этого детям предлагается нарисовать свою

модель: школьной формы, одежды рыбаков, туристов, учителей. (см. приложение

№6)

**3.** Слова наоборот.

Цель: развивать у детей способность производить мыслительные операции

анализа и синтеза.

Ход проведения: детям говорится, что им сейчас будут зачитываться слова,

и они должны в уме переставить буквы наоборот и тут же записать в тетрадь

получившийся результат.

Набор слов: шов – вош

Ножницы – ыцинжон

Игла – алги

Сметать – ьтатемс

Суп – пус

Одежда – аджедо

Ткань – ьнакт

Швейная машина – анишам яанйевш

Ответы детей проверяются и тот, кто допустил меньше ошибок, награждается

аплодисментами.

Цель: развивать логическое мышление, способность анализировать и умение

выявлять закономерности.

**4. Труд и человек.**

Ход проведения: на доске зарисовывается схема. В этой схеме зашифрована

фраза в которой сказано о роли труда в судьбе человека. Сначала нужно прочитать

все буквы в верхней половине кружков, а потом – в нижней. Завершает фразу слог,

помещённый в центральном кружке.





http://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image012.gif

КА





Подсказка: начинать с буквы «Т» по часовой стрелке через 2 кружка.

**5. Четыре прямые.**

Ход проведения: на доске зарисовывается расположение точек. Необходимо

перечеркнуть все точки четырьмя прямыми линиями не отрывая руки.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  | http://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image015.gif |  | http://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image015.gif |  | http://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image015.gif |

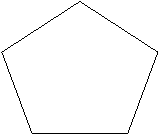
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  | http://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image016.gif |  | http://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image016.gif |  | http://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image016.gif |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  | http://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image017.gif |  | http://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image017.gif |  | http://works.tarefer.ru/64/100517/pics/image017.gif |

**6. Сосчитайте.**

Ход проведения: на доске зарисовывается фигура. Необходимо сосчитать,

сколько треугольников в фигуре?



**7. Разруби подкову.**

Ход проведения: детям даётся задание «разрубить» подкову «топором» на 6

частей, не перемещая частей после удара. Каждый рисует подкову и пробует её

«разрубить» на листочке.

**8. Сколько кошек?**

Ход проведения: детям зачитываются задания. Тот, кто знает правильный

ответ, поднимает руку. Если он отвечает неправильно, то может ответить другой

желающий.

Задание: в комнате 4 угла. В каждом углу сидит кошка. Напротив каждой

кошки по 3 кошки, на хвосте у каждой кошке по 1 кошке. Сколько всего кошек в

комнате.

**9. Делёж.**

Ход проведения: детям зачитываются задания. Тот, кто знает правильный

ответ, поднимает руку. Если он отвечает неправильно, то может ответить другой

желающий.

Задание: как разделить 5 яблок между пятью лицами так, чтобы каждый

получил по яблоку и 1 яблоко осталось в корзине?

**10. Отгадай-ка.**

Ход проведения: детям зачитываются загадки. Тот, кто знает правильный

ответ, поднимает руку. Если он отвечает неправильно, то может ответить другой

желающий.

Загадки:

Я – травянистое растение

С цветком сиреневого цвета,

Но переставьте ударение,

И превращаюсь я в конфету.

(рис – Ирс)

Я – сборник карт; от ударения

Зависят два моих значения;

Захочешь – превращусь в название

Блестящей, шелковистой ткани я.

(тлас – Атлс)

Мы – для пилильщика подставка,

Мы – для кучера сиденье,

Но попробуй-ка поставь-ка

Нам другое ударение –

Осторожней будешь с нами:

Забодаем мы рогами.

(Кзлы – Козл)

Аналогичная работа была проведена в восьмом классе. Детям были предложены игры.

Цель: развивать способность производить в уме математические действия,

умение определять закономерности.

Ход проведения: детям были даны карточки с нижеприведёнными заданиями. На

выполнение заданий даётся 20минут. Жюри проверяет работы и определяет

победителя, которому вручается медаль.

**1.** Подумай, какое число надо поставить в пустую клетку?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 3 | 5 | 7 | 9 |
| 9 | 25 | 49 |  |

**2.** Сравните четыре ряда чисел и найдите среди них ряд, не похожий на

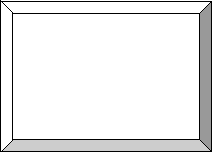
остальные. Чем этот ряд отличается от остальных?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | 5 | 8 | 11 | 14 |
| 1 | 4 | 7 | 10 | 13 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 3 | 6 | 9 | 12 | 15 |

**3.** Который из этих числовых рядов лишний, то есть отличается от

остальных? Найди не менее трёх признаков, по которым остальные ряды имеют

сходство.



1, 2, 4, 8, 16, 32

3, 6, 12, 24, 48, 96

5, 10, 20, 40, 80, 160

2, 6, 18, 54, 162

7, 14, 28, 56, 112, 224

**4. Ребусы.**

Цель: развивать логическое мышление, анализ и синтез.

Ход проведения: детям показывалась карточка с ребусом. Кто первый

догадается, должен поднять руку. За правильный ответ давался жетон. Набравший

большее количество жетонов, объявляется победителем. (см. ребусы в приложении

№ 7)

**5. Анаграммы и логарифмы.**

Цель: развивать логическое мышление.

Ход проведения: детям сообщается, что такое логарифмы и что такое анаграммы.

***Анаграммы –*** загадки с перестановкой букв в слове для образования другого слова.

***Логарифмы –*** загадки, в которых слово получает различное значение

от выбрасывание или прибавление буквы.

Задания:

1. Легко дыша в моей тени,

Меня ты летом часто хвалишь,

Но буквы переставь мои –

И целый лес ты мною свалишь. (Липа – пила)

2. Вдоль по проволоке я мчусь

Ночи я дни,

А с конца меня прочтут

Тигру я сродни. (Ток – кот)

3. Лежу я на земле,

Прибитая к железу,

Но буквы переставь мои –

В кастрюлю я полезу. (Шпала – лапша)

4. Географию со мной

Изучают в школе дети,

Дай порядок букв иной –

И найдёшь меня в буфете. (Атлас – салат)

5. Известное я блюдо,

Когда прибавишь «м»,

Летать, жужжать я буду,

Надоедая всем. (Уха – муха)

Цель: развивать логическое мышление и умение анализировать.

**6. Сколько их?**

Ход проведения: детям зачитываются задания. Тот, кто знает правильный

ответ, поднимает руку. Если он отвечает неправильно, то может ответить другой

желающий.

Задание: мальчик имеет столько же братьев, сколько и сестёр, а у его

сестры вдвое меньше сестёр, чем братьев. Сколько сестёр и сколько братьев в той

семье?

**7. Спящий пассажир.**

Ход проведения: детям зачитываются задания. Тот, кто знает правильный

ответ, поднимает руку. Если он отвечает неправильно, то может ответить другой

желающий.

Задание: пассажир проехал половину всего пути, лёг спать и спал до тех

пор, пока не осталось ехать половину того пути, что он проехал спящим. Какую

часть всего пути он проехал спящим?

**8. Найди число.**

Ход проведения: детям зачитываются задания. Тот, кто знает правильный

ответ, поднимает руку. Если он отвечает неправильно, то может ответить другой

желающий.

Задание: найди число, которое, будучи разделено на 2 даёт в остатке 1,

при делении на 3 даст в остатке 2, при делении на 4 даст в остатке 3, при

делении на 5 даст в остатке 4, при делении на 6 даст в остатке 5, но на 7 это

число делится нацело.

**9. Волк, коза, капуста.**

Ход проведения: детям зачитываются задания. Тот, кто знает правильный

ответ, поднимает руку. Если он отвечает неправильно, то может ответить другой

желающий.

Задание: крестьянину нужно перевести через реку волка,козу и капусту. Но

лодка такова, что в ней может поместиться крестьянин, а с ним или только волк,

или только коза, или только капуста. Но если оставить волка с козой, то волк

съест козу, а козу с капустой, то коза съест капусту. Как перевезти крестьянину

свой груз?

**10. Гусеница.**

Ход проведения: детям зачитываются задания. Тот, кто знает правильный

ответ, поднимает руку. Если он отвечает неправильно, то может ответить другой

желающий.

Задание: в 6 часов утра в воскресенье гусеница начала вползать на

дерево. В течении дня, то есть до 8 часов, она вползла на высоту 5м, а в

течении ночи спускалась на 2м. В какой день и час она вползёт на высоту 9м?

***3.Контрольно-итоговый этап.***

На контрольно-итоговом этапе ставятся следующие задачи:

1. Определить результат сформированности и проанализировать уровень

развития мыслительных процессов.

2. Сравнить результаты, полученные на констатирующем и контрольно-

итоговом этапах.

**Заключение.**

Игра – это мир практической деятельности ребёнка, но прежде это средство

воспитания. Существует большое разнообразие игр направленных на развитие

интеллекта детей:

1. предметные

2. творческие, сюжетно-ролевые

3. дидактические

4. строительные, трудовые, технические, конструкторские

5. интеллектуальные

Используя различные виды игр учитель имеет огромный арсенал способов

организации учебно-познавательной деятельности учащихся. Каждая из них

направлена на развитие интеллекта детей и повышение их способностей.

Через игру и в игре постепенно готовится сознание ребенка к предстоящим

изменениям условий жизни, отношений со сверстниками и со взрослыми,

формируются качества личности, необходимые будущему школьнику. В игре

формируются такие качества, как самостоятельность, инициативность,

организованность, развиваются творческие способности, умение работать

коллективно.

Игра-это искра зажигающая огонёк пытливости и любознательности. Она вызывает

у школьника живой интерес к предмету, позволяет развивать индивидуальные

способности каждого ученика, воспитывает познавательную активность. Тем самым

способствует повышению уровня успеваемости и развития мыслительных процессов

школьников.

Игра хранит и передаёт по наследству огромную гамму духовных, эмоциональных

ценностей человеческих проявлений. Традиционные формы игровой деятельности

народов, сложившийся в культурах прошлого, практически выродились и иссякли,

что повлекло за собой обострение, обнищание социально-психологических

процессов общения, отчуждённых людей. Существует большое разнообразие игр и

рассчитаны они на конкретный возраст играющих, время года, уровень

воспитанности и культуры.

О теориях происхождения игры можно сказать, что прав был Л.Б. Ительсон,

говорящий: «.здесь пока есть почти столько же теорий, сколько существует

теоретиков». Прав оказался и Г.С. Спенсер, считающий, что игра –

есть способ изживания у ребёнка излишков энергии; прав К. Гросс, считающий,

что игра – это форма подготовки к будущей деятельности; прав Д. Дьюи,

доказывающий, что игра – есть реализация ребёнком видов поведения,

приобретённых на основе инстинктов подражания. Существует высокая правда Л.

Выготского, который считал, что игра выражает из противоречия между

социальными потребностями и практическими возможностями ребёнка, и видел в

ней ведущее средство развития детского сознания и его функций. Правы все

учёные, утверждающие, что игра – это важнейшее средство развития мышления

детей.

Игра – это развивающая деятельность и форма жизнедеятельности,

сотрудничества, содружества, сотворчества со взрослыми, посредник между миром

ребенка и миром взрослого.

И всё же игра – это работа, считал Януш Корчак, в которой нет слов «надо» и

«не надо».

В современной школе одной из важных целей является индивидуальный подход к

личности каждого ребёнка, особенно это важно в подростковом возрасте. При

этом игра выступает в роли неоценимого помощника.

Следовательно, игра является важным источником информации, и, конечно же,

средством развития мыслительных процессов детей.

Проделанная исследовательская работа доказывает, что использование

развивающих игр и упражнений повышает развитие мыслительных процессов детей.

Результаты исследования наглядно представлены в таблицах. Из которых видно,

что в 5 классе относительно 8 класса уровень развития мыслительных процессов

повысился несколько больше. Это свидетельствует о том, что дети ещё не могут

привыкнуть к повышенным требованиям и нуждаются в привычной форме общения –

игре, поэтому они во время игр более активны. Это и объясняет более высокие

показатели.

В 8 классе показатели развития мыслительных процессов тоже поднялись. Но во

время игр они не внимательны, так как успели отвыкнуть от такой формы

обучения.

Таким образом, учителю необходимо использовать на уроках технологии игровые

моменты, приёмы и формы. Для более высоких результатов, их использование

необходимо начинать как можно раньше. Тем самым обеспечиваются более высокие

темпы развития мыслительных процессов у учащихся. Более того, игра для

ребёнка – огромный мир, причём, мир собственноличный, суверенный, где ребёнок

может делать всё, что захочет, всё, что ему запрещается взрослыми.

К.Э. Цеолковский говорил: «Сначала я открывал истины, известные многим, затем

стал открывать истины, известные некоторым, и наконец стал открывать истины

никому неизвестные».

Видимо это и есть путь развития интеллекта детей, а именно этому способствует

использование развивающих игр и упражнений в учебном процессе.

В связи с этим учителю необходимо:

1. Установить уровень развития мыслительных процессов у учащихся.

2. Разработать систему уроков с использованием игровых моментов, приёмов

и форм.

3. Корректировать ход развития мыслительных процессов у школьников.

**Литература**

**1. Беспалько В.П. Слагаемые**

**педагогической технологии. - М.: Педагогика, 1989.**

**2.Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. - М.:**

**Просвещение, 1991.**

**3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в**

**психологическом развитии ребенка. // Вопросы психологии: - 1966. - № 6.**

**4. Давыдов В. Проблемы развивающегося обучения. – М.: 1986.**

**5. Преодолеть пропасть. / Под.ред. Данильченко Н.И., Дроздовский В.П.,**

**Спадарщ В.И. – М.: Просвещение, 1989.**

**6. Завгородняя О.Д.**

**Нестандартность: ее пути, обретения и ловушки. - М.: 1987.**

**7. Маркова А.П. Формирование мотивации учения. - М.: Просвещение, 1990.**

**8. Оконь В. Введение в общую дидактику. – М.: Высшая школа, 1990.**

**9. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении. – М.: Просвещение,**

**1992.**

**10. Изучение личности учащихся и ученических коллективов.**

**/ Под. ред, Каплуновича И.Я., Пушкина Т.А., Фридмана Л.М. – М.: Просвещение,**

**1988.**

**11. Воспитательная система сельской школы./ Под. ред. Степанова Е.Н. -**

**Псков, 1997.**