**Роль игровых технологий на уроках окружающего мира.**

 Козырева Рита Сергеевна

Учитель начальнызх классов

МБОУ СОМШ № 44 ,им.В.Кудзоева

г. Владикавказ

 Игра в любую историческую эпоху привлекала к себе внимание педагогов. В ней заключена реальная возможность, воспитывать и обучать ребенка в радости. Ж.Ж.Руссо, И.Г.Песталоцци пытались развить способности детей в соответствии с законами природы и на основе деятельности, стремление которой пресуще всем детям.

 Д.У.Ушинский склонялся к пониманию необъятных творческих возможностей человека. Он отделял учение от игры и считал его непременной обязанностью школьника. «Учение, основанное только на интересе, не дает окрепнуть самообладанию и воле ученика, так как не все в учении интересно и придет многое,что надобно будет взять силой воли».

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

 Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребенка.

Игры вызывают у школьника живой интерес к предмету, позволяют развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывают познавательную активность. Ценность игры определяется не по тому, какую реакцию она вызовет со стороны детей, а по зффективности в разрешении той или иной задачи применительно к каждому ученику. Результативность игр зависит во-первых,от систематического их использования ,во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Игры, применяемые на уроках окружающего мира, многогранны и разнообразны. Это требует их классификации. Можно выделить пять основных групп: настольные игры; дидактические игры; подвижные игры;деловые игры; интеллектуальные игры.

I.Настольные игры: ребусы, кроссворды, чайнворды и т. д.

а) Особенность настольной игры - наличие игрового правила, в котором внутренне заключена игровая задача. Решение игровой задачи делает игру стремящейся к определенному результату. Важнейщей чертой настольной игры является занимательность, поэтому дети с удовольствием принимают в них участие. Настольная игра развивает воображение, сообразительность и наблюдательность. В нем присутствует элемент соревнования (кто быстрее, кто больше назовет, кто правильнее и т.д.). В результате дети учатся быстро и логично рассуждать. В процессе игры школьники получают знания, испытывая при этом удовольствие. Настольная игра - одно из средств развития способностей учащихся, расширения их кругозора. Настольные игры проводят как индивидуально, так и в ходе групповой, коллективной работы. Они дают возможность дифференцированно подойти к оценке знаний и способностей учащихся.

 Кроссворды и ребусы, как разновидность настольных игр, могут быть выполнены на школьной доске, листе ватмана, или на отдельных карточках, служащих раздаточным материалом. Их можно использовать на интегрированных уроках, обобщающих, проверки знаний, Эти игровые моменты могут быть как одним из этапов урока..

б) Ребус - это игра, в которой зашифрованы слова, фраза или целые высказывания. Чтобы составить и прочитать ребус, нужно знать определенные правила.Учит детей рпзгадывать ребус надо от простого к сложному, объясняя правила разгадывания. Дети очень любят ребусы и кроссворды. Так на одном из занятий ученикам можно предложить угадать, какие слова зашифрованы в этом ребусе: ВОЛК (ВОЛ, КОЛ); КОЛОС (СОКОЛ, КОЛ, СОК) разгадывать

в). Чайнворд - образует цепочку наименований предметов, растений или животных, которые зашифрованы начальными буквами или цифрами с вопросами к ним. Бывают случаи, когда кроссворд составлен в чайнворде.

II. Дидактические игры природоведческого содержания.

Важным средством активизации познавательной деятельности младших школьников, развития их самостоятельности и мышления являются дидактические игры. Эти игры проводятся во время прогулок, экскурсий и на уроке,для обобщения знаний о конкретных понятий о природе.

 Проведение дидактической игры имеет некоторые особенности. Прежде всего это касается темпа игры. Замедленный или излишне быстрый темп снижает интерес к игре, быстро утомляет детей.

а). Словесная дидактическая игра, сопровождаемая подачей мяча от учителя к ребенку, очень нравится детям. Учитель, бросая мяч, задает вопрос, у ребенка должен быть готов ответ на поставленный вопрос. Он должен быть кратким, что ускоряет темп, сокращает ожидание детей, желающих принять участие в игре. Длительность таких игр должна быть 8-10 минут, но и в это время необходимы паузы, которые снимают у детей умственное напряжение.

б), Топографический диктант. Под диктовку учителя учащиеся в тетради, а один из них на классной доске вычерчивает план пути (текст составляет учитель, используя условные знаки плана).

в). Топографическое письмо. По заданию учителя учащиеся записывают составленный ими сообща текст, в котором характеризуют разные участки окружающей местности, и вместо объектов (болото, овраг и т.д.) в соответствующих местах письма рисуют условные топографические знаки.

г) Определение природных зон по иллюстрациям. По заданию учителя учащиея подбирают иллюстрации, открытки по природным зонам, кратко характеризуют растительный и животный мир. Описание читают на уроке и определяют, какая это природная зона.

 III. Подвижные игры.

Современная практика обучения и воспитания детей младшего школьного возраста располагает довольно разнообразным игровым материалом, заполняющим досуг детей и направленным на переключение ребенка от одного вида деятельности к другому.

а). Перед разучиванием игры педагог прочитывает детям стихотворение, объясняет значение некоторых слов. Игры не требуют сложного оформления. Можно использовать лишь детали костюмов.

б). Сюжетная игра. Учащиеся выполняют определенные роли, проигрывают сценарий, диалог. Например, диалог от имени животных и растений. Такие диалоги можно легко найти в книгах В.Бианки, Е.Чарушина. Сюжетная игра не занимает много времени, дети с интересом и вниманием следят и участвуют в ней. Форма игры может быть массовой.

в). Можно использовать игры экологического характера , когда дети выступают в роли экологов, директоров предприятий ,решающих экологические проблемы.

IV. Деловые игры .

Примером деловых игр являются игры-путешествия. Активизация учащихся так же достигается интересным сюжетом игы, личным участием детей, их устными сообщениями, переживаниями. Например, при изучении и знакомстве с крупными реками России учащимся можно предложить такие ситуации:1) Один из вас капитан, другой- штурман. Надо выбрать маршрут плавания по Волге, поставить цель экспедиции, рассказать о природе тех мест, где вы побывали. Деловая игра развивает у детей фантазию, но фантазию реальную, основанную на приобретенных знаниях, учит рассуждать, сравнивать, доказывать, рассказывать.

V. Интеллектуальные игры.

К этой категории относятся и так называемые задачи «на сообразительность» - шарады, головоломки, вызывающие большой интерес. Интерес определяется исключительно потребностью человеческого ума в упражнении. Интерес игры обычно заключает в себе проблему, этим и объясняется их привлекательность для учащихся. К ним можно отнести широко известные задачи-загадки.

Отгадывание загадок младшими школьниками можно рассматривать как процесс творческий, а саму загадку - как творческую задачу. Целенаправленное развитие интеллектуальных способностей детей к творчеству предлагает знание педагогом механизмов построения загадок, поскольку характер умственных операций, которые предстоит совершить отгадывающему, определяется типом построения логической задачи, способом шифровки загадочного предмета, явления в ней.

1). Загадки, в которых дается описание предмета или явления путем перечисления признаков.

2).Загадки, где описание предлагает краткую характеристику предмета или явления.

а) шарады - задачи, в которых нужно разгадать задуманное слово, состоящее из нескольких частей. Каждая часть является самостоятельным словом. Для отгадывания шарады сначала даются признаки отдельных слов, частей, а потом дается слово, объединенное в одно целое, которое нужно отгадать. Шарада всегда отгадывается по частям, это облегчает отгадывание в целом.

б) метаграммы - задача, основанная на последовательном изменении в слове одной или нескольких букв. Это наиболее легкий вид загадок, так как достаточно по приводящим признакам отгадать слово с одной из указанных букв, чтобы легко определить и все остальные слова.

в) анаграмма - это если от какого-то слова в результате перестановки в нем букв образовано другое слово, которое имеет уже другой смысл. Дополнять или отбрасывать буквы не разрешается.

 **Заключение**

Исследование проблемы использования игр на уроках окружающего мира показало, что игры можно рассматривать как средство реализации занимательности в обучении. К настоящему времени игра получила серьезное психологическое и дидактическое обоснование как важный вид деятельности ребенка, способствующий развитию его личностных качеств и выполняющая важную функцию постепенного перехода ребенка от игры к учебной деятельности.