***“Игровые технологии***

***и их значение в процессе обучения младших школьников”***

Всем хорошо известно, что начало обучения ребенка в школе – сложный и ответственный этап в его жизни. Дети шести-семи лет переживают психологический кризис, связанный с необходимостью адаптации в школе. У ребенка происходит смена ведущей деятельности: до обучения в школе дети заняты преимущественно игрой, а с приходом в школу начинают овладевать учебной деятельностью. Переход от игровой деятельности к учебной обычно навязывается ребенку взрослыми, а не происходит естественным путем. Как же помочь ребенку? Большим помощником в этом, несомненно, станут игры, которые создадут оптимальные психологические условия для успешного развития личности младшего школьника.

Переход от дошкольного детства, где доминирует игра, к школьной жизни, где первостепенную роль играет учёба, должен быть педагогически продуман. Изучение развития детей показывает, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются психические процессы, поэтому опора на игру – это важнейший путь включения младших школьников в учебную работу.

В современной школе возникает насущная потребность в расширении активных форм обучения. К таким активным формам обучения относятся и игровые технологии, о которых и пойдет речь.

***По характеру игровой методики делятся на: ---***предметные

- сюжетные

- ролевые

-деловые

- имитационные

-игры -драматизации.

 Цель  игры  – побудить интерес к познанию, науке, книге, учению. И если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности.

На детскую игру можно смотреть по-разному. Но есть законы, не подчиняющиеся ничьим желаниям. Согласно одному из них, если какая-то стадия развития не пройдена полностью, то следующая будет протекать искаженно. Детство — время игры, и если блокировать игровые способности ребёнка, не давая ему наиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное, вместо того, чтобы идти вперёд. Интересное дело, интересный  урок  способны  захватить  ребенка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь.

По характеру педагогического процесса бывают:

– обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;

– познавательные, воспитательные, развивающие;

– репродуктивные, продуктивные, творческие;

– коммуникативные, диагностические и другие.

Игра учит. Следовательно, это средство обучения.

«Ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра» - так считал А.С.Макаренко

Педагогические игры достаточно разнообразны по:

– дидактическим целям;

– организационной структуре;

– возрастным возможностям их использования;

– специфике содержания.

К. Д. Ушинский писал: «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. В игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями».

Учебная  игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков. Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности

При раскрытии сущности  игровой технологии следует выделить следующие компоненты: мотивационный;

* ориентационно-целевой;
* содержательно-операционный;
* ценностно-волевой;
* оценочный

***Установка на игру*** обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов. Например: «Давайте представим себе, что наша  экспедиция оказалась где-то в Арктике…»

***Игровая ситуация*** может разыгрываться в вымышленном пространстве со слов «Представьте, что…»,  (сказочный лес, незнакомый район города, акватория океана и т.д.), очерченном географической картой, историческим временем, поставленной проблемой. В игровой ситуации участвует определенное количество учеников (группа, класс), которые выполняют определенные действия.

Следующим структурным элементом игры являются ***игровые задачи*,** которые соединяются с ***учебными задачами*,** выступающими в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение школьников (Реши кроссворд, найди ошибку…),

***Правила игры*** должны соответствовать «профессиональной деятельности» участника игры и быть направлены на выполнение действий в определенной последовательности. Во-первых, правило действия в воображаемой ситуации, во-вторых, правила межличностных отношений.

Игровые правила реализуются в ***игровых действиях.*** Психологи выделяют внешние действия (слушать, чертить схему, решать задачу) и умственные (сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать). Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра. Но, если не сформированы определенные умения, лучше не проводить игру.

Во время игры у ребенка возникает определенное ***игровое состояние*** – важный элемент игры. Игровое состояние, включающее наличие переживания, активизацию воображения участников, эмоциональное отношение к действительности, поддерживается проблемностью ситуации, элементами соревновательности и занимательности, используемыми аксессуарами, присутствием юмора и элементов дискуссии, свободной творческой атмосферой, ситуацией выбора.

Таким образом, можно говорить о том, что игровые технологии представляют собой ступени от игры-забавы к  игре-увлечению познанием. И высшей ступенью является – от игры к творчеству, к научной логике.

Результат как обязательный структурный элемент игры проявляется в том, что игра – это:

– эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации   деятельности детей;

– тренировка памяти, помогающая детям выработать речевые умения и навыки;

– стимулирует умственную деятельность детей, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

– способствует преодолению пассивности детей;

– способствует усилению работоспособности детей.

Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у детей? На помощь воспитателю приходит замечательное средство – игра.

**«**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»- говорил В.А. Сухомлинский.

Я считаю, что одним из условий, при котором игровые технологии  эффективны, является желание детей играть.  Готовясь к выступлению, я провела в своём классе анкетирование, с целью  выявления отношения их к игре в учебной деятельности.

***Анкета***

– Нравится ли тебе играть?

– Как ты любишь больше играть один или с друзьями?

– Хочешь ли ты всегда побеждать в игре?

Анализ анкет показал :

– Игры нравятся всем без исключения.

– Большинство детей хотели бы играть, но если только эта  игра им интересна.

– Более предпочтительна для детей групповая форма игр.

– Большинство хотят в игре побеждать.

Включение в занятие игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении материала. Многие игры и упражнения строятся на материале различной трудности, это дает возможность осуществлять индивидуальный подход, обеспечивать участие в одной игре с детьми с разным уровнем знаний.

Игру и игровой момент можно использовать на различных занятиях. Это может быть занятие объяснения нового, занятие закрепления пройденного, комбинированное занятие, и т.д. Игру или игровой момент можно провести и на различных этапах занятия. Особенно большое поле деятельности в применении игр и игровых моментов.

Вместо обычного вступления учителя можно предложить иное начало занятия – разгадать (расшифровать) тему занятия. Предложить детям загадку, ребус, рисунки, карточки с заданием.

– Расставьте карточки, начиная с самой большой (сантиметр….)

– Постройте пирамидку (алфавит)

При знакомстве с числами первого десятка ребята с удовольствием играют в «Домино». Эта игра знакома им ещё с детского сада. Домино может быть различным: домино с картинками и цифрами, домино с фигурами и цифрами.  Ребята могут работать вдвоём (карточки у каждого на столе) или всем классом (работа у доски с большими карточками).

Интересным игровым упражнением для ребят являются магические квадраты, игровое упражнение «Реши правильно и прочти». На доске находятся плакаты с цифрами и буквами. Ребенок решает столбик примеров, а рядом с ответом записывает букву, ему соответствующую. Работу можно провести с группой детей, индивидуально.

Повторяя и закрепляя тему «Предлоги», можно провести игру «Кто больше?». По карточкам с иллюстрациями повторяется до 10 предлогов. Предложений можно составить ещё больше. Используя такие пособия, можно быстро вспомнить предлоги, повторить правила написания предлогов с другими словами;  работать над развитием речи, составляя предложения, мини-тексты; пополнять словарный запас детей.

Для развития интеллектуальной мыслительной деятельности детей на занятиях применяю «Решите ребусы», «Решите анаграммы», «Пятый лишний» и «Назовите одним словом» и т. д..

Я представила лишь малую долю игровых упражнений. Естественно, характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями детей, их интересами. В активной природе младшего школьника игра, расширяя интерес и знания, становится понятной ребенку в том случае, если усвоение их происходит активно. А вот ученики постарше увлекаются играми, в которых нужно раскрыть тайну или сделать открытие, поэтому в игровые ситуации следует закладывать элементы романтики, совместного поиска, совместной творческой работы.

Ребята подросткового возраста стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются словарными играми, состязаниями. Для них организуются игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг. Особый интерес в этом возрасте вызывают компьютерные игры. Здесь стоит отметить, что интернет из быстрой и удобной передачи информации (учась чему-нибудь) превратился в то, что сюжеты большинства игр культивируют обман и насилие, как единственные способы решения проблем.

О  возрастных особенностях учитель должен помнить при организации игр.

Подводя итог выше изложенному можно отметить «за» использование игровых технологий:

– игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;

– несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;

– идет передача опыта старших поколений младшим;

– способствует использованию знаний в новой ситуации;

– является естественной формой труда ребенка, приготовлением к будущей жизни;

– способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

***«Минусы»***  при использовании игровых технологий следующие:

– сложность в организации и проблемы с дисциплиной;

– подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;

– увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание;

– невозможность использовать на любом материале;

– сложность в оценки детей.

Так пусть игровые технологии позволяют расти как ученикам, так и учителю.

Таким образом, можно сделать вывод, что наряду с трудом и ученьем, игра – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен человеческого существования. Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Подготовила: Хозяинова Галина Егоровна –

учитель начальных классов МБОУ «ООШ»

с. Усть-Лыжа ГО «Усинск» РК