Муниципальное общеобразовательное учреждение

Новоспасская средняя школа № 1 имени А.С. Макаренко

***Повышение качества образования в начальных классах на уроках русского языка при помощи игровых технологий***

Обобщение педагогического опыта работы

**Автор: Усачёва Е.П.,**

**учитель начальных классов**

**высшей категории**

**2025 год**

Известно, что до 70 % личностных качеств ребенка закладывается в начальной школе. И не только базовые навыки, такие, как умение читать, писать, решать, слушать и говорить, нужны ребенку в жизни. Каждому человеку, вступающему в этот сложный и противоречивый мир, необходимы определенные навыки мышления и качества личности.

Умение анализировать, сравнивать, выделять главное, решать проблему, способность к самосовершенствованию и умение дать адекватную самооценку, быть ответственным, самостоятельным, уметь творить и сотрудничать – вот с чем ребенку необходимо войти в этот мир. Моя задача состоит в таком построении процесса обучения, который поможет раскрыться духовным силам ребенка, его творческому потенциалу. Поэтому мне, как учителю, необходимо не только доступно все рассказать и показать, но и научить моего ученика мыслить, рассуждать, доказывать свое мнение, привить ему навыки практических действий.

Работая со своими ребятами не один год, я пришла к выводу, что необходимо применение активных форм уроков и методов обучения, составляющая часть которых – игровые технологии обучения.

Опора на игру, как на привычную, хорошо знакомую и отвечающую детским интересам и потребностям деятельность позволяет мне, как учителю, наиболее органично и безопасно для детской психики и в то же время прицельно и результативно, с учетом актуального уровня развития и потенциальных возможностей учащихся вести работу над становлением их общенаучных умений. Таким образом, на школе игр можно и нужно строить и развивать более серьезную и более широкую школу мышления.

Игра – самое любимое, самое естественное занятие детей. Значение детской игры трудно переоценить. В детской игре ребенок получает социальный опыт, который необходим для всей дальнейшей жизни, и получает его оптимальным образом. С одной стороны, в игру ребенок верит, поэтому все всерьез, а с другой стороны – это только игра, поэтому здесь нет непоправимых ошибок. Игра дает реальный опыт, но щадит, как не стала бы щадить жизнь. Человек, у которого в детстве было много разнообразных, сложных и справедливых игр, вырастает более развитым, гармоничным и готовым к общению с другими людьми.

Современные дети мало играют в сложные командные игры с установленными правилами, поэтому, вырастая, чувствуют себя одинокими, боятся людей, не умеют спорить и договариваться, действовать сообща, не понимают и не принимают сложных взаимоотношений. Сегодня дети все больше времени проводят в обществе компьютера и телевизора: проще иметь дело с послушным прибором, пассивно потребляя предлагаемые развлечения. Часто ребенок попадает в сильнейшую зависимость от теле- или компьютерной реальности, а игры со сверстниками, которые проявляют собственную волю и которых не выключишь кнопкой, его просто пугают.

Запреты здесь не помогут. Выход один – детям должно быть известно что-то более интересное, чем компьютерные игры и телевизор. Наши дети нуждаются в игре, в развитой культуре игры, ведь это лучший способ развить способности, подготовить к жизни, к общению с людьми. Школа не может считать игру не своим делом.

Школа наша – учреждение серьезное. Успехи учеников и труд учителя часто измеряются в знаниях, умениях и навыках, а развитие ребенка, способность самостоятельно мыслить, строить взаимоотношения с людьми – все это в задачу школы не входило. Главное требование к ученику – пассивно осваивать сообщаемые сведения и легко воспроизводить их. Общество оценивает работу школы по количеству сведений, которыми удалось наполнить головы учеников, именно на этом построена сегодняшняя экзаменационная политика.

Между тем здравый смысл подсказывает: для ребят, да и для общества было бы лучше, если бы выпускники владели только самыми важными сведениями, но полно и глубоко и умели все понадобившиеся им знания быстро добыть, осмыслить и применить. Для человека, входящего в жизнь, важно больше знать о себе, о законах общения, о мире. Сегодняшняя школа встает перед самой, видимо, главной проблемой образования: как выпускать не натасканных детей, а детей, способных продолжить учиться самостоятельно в течение всей жизни. Поэтому Концепция модернизации образования называет главным в обучении формирование ключевых компетентностей, которые понадобятся ребенку в жизни. Шанс для их формирования дает игра. У игры есть прекрасное свойство – она сама организует обучение. Не обязательно сначала учить по какому-то новому методу и тогда вводить игры. Можно наоборот – начнем играть, а сама форма игры не позволит принуждать, читать нотации и требовать зубрежки. В игре незаметно, сами собой исчезнут стены, разделяющие сейчас учителя и ученика и самих учеников, родится новое отношение к процессу учебы. Игра сама учит, учит детей и взрослых, в ней рождается живая реальность свободного обучения, творческого, радостного, эффективного.

**Актуальность**

Переступив порог школы, вчерашний дошкольник попадает в совершенно непривычный для него мир, приобретает новый социальный статус – он становится **учеником.** В связи с этим меняются отношение и требования к нему со стороны взрослых,

иными будут его собственное отношение к окружающему миру, людям, самому себе, уклад жизни. Именно младший школьный возраст является периодом ее интенсивного формирования.

Но учебная деятельность даже при наличии соответствующих предпосылок складывается не сразу; ее становление происходит непосредственно в процессе обучения. Нацеленность педагога на помощь своим ученикам в овладении учебной деятельностью, осознанное и квалифицированное управление процессом ее формирования – задача чрезвычайно актуальная и сложная. От ее эффективного решения зависит не только овладение учащимися образовательной программой начальной школы, но и их психическое и психологическое благополучие, уверенность в себе, а в перспективе – реализация жизненных планов.

Поэтому направленное формирование целостной учебной деятельности, развитие тесно связанных с ней интеллектуальных и познавательных сил учащихся является сегодня ведущей линией обновления образовательной практики. Оцениваются не столько знания, сколько инструменты самостоятельного приобретения, углубления и обновления знаний. О необходимости такого подхода к организации процесса обучения еще в ХIХ веке призывал В.Ф.Одоевский: «Не передавайте ребенку знание, но старайтесь, чтобы он получил способность сам доходить до него».

«Способность доходить» до знаний передается ребенку через игру. Краткость и простота изложения в игре позволяют ему удерживать в памяти свои впечатления в течение длительного времени. Детский ум не нуждается в обилии слов и не воспринимает пространных объяснений. Поэтому одной из наиболее важных задач на современном этапе обучения учащихся считаю развитие игровой деятельности на уроках в начальной школе.

Актуальность проблемы, ее практическая значимость обусловили мой выбор.

**Теоретическое обоснование**

В настоящее время школа нуждается в таковой организации собственной деятельности, которая обеспечила бы развитие личных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение разных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям. Современная психология рассматривает игру как принципиальный способ обучения для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Ряд особых исследований по игровой деятельности школьников выполнили выдающиеся педагоги нашего времени (П.П.Блонский, Л.С.Выготский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин и др.). В современной школе возникает насущная потребность в расширении игрового потенциала в целом и в активных формах обучения в частности. Игровые технологии являются одной из неповторимых форм обучения, которая дозволяет сделать увлекательными и интересными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне урока, но сформировать такие психические процессы, как внимание, мышление, речь. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению либо усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о.усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит обилие и энтузиазм в учебный процесс. Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Игра - это естественная для ребенка форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, комфортно дать учебный материал, а как детям комфортно и естественно его взять. Целесообразность использования игровых технологий определяется активизацией познавательной деятельности учащихся, ведущей к более осмысленному усвоению знаний. Применение последних повысит качество усвоения знаний учащихся, если:

- игры отбираются и конструируются в согласовании с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами уроков;

- употребляются в сочетании с другими формами, способами и приемами, эффективными при изучении нового материала;

- правильно организуются;

- соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся;

- уровень познавательной деятельности учащихся достигает преобразующего (для игр с правилами) и творческо-поискового (для ролевых и комплексных игр).

Игра - это живой, социальный, коллективный опыт ребёнка, и в этом отношении она представляет из себя совсем незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений. Подчиняя всё поведение известным условным правилам, игра первая учит разумному и сознательному поведению. Она является первой школой мысли для ребёнка. Мышление возникает от столкновения множества реакций и отбора одних из них под влиянием предварительных реакций.

Игра является естественной формой труда ребёнка, присущей ему формой деятельности, приготовлением к будущей жизни. Ребенок постоянно играет, он есть существо играющее, но игра его имеет большой смысл. Она точно соответствует его возрасту и интересам и включает в себя такие элементы, которые ведут к выработке подходящих навыков и умений.

Игровые технологии имеют большой потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении своей деятельности, общения и познания самого себя. В педагогическом процессе игра выступает как способ обучения и воспитания, передачи скопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути собственного развития.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые обязаны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Игровые задания должны быть подобраны так, чтоб их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому участнику, поэтому нужно, во-первых, учесть уровень участников игры и, во-вторых, задания подбирать с «вилкой» от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых просит значимых усилий (формирование новейших знаний и умений).

Игра реализует не менее важные потребности - в общении, самоутверждении и т.д. Разумеется, что при возникновении зависимости нужно выяснить, каков механизм, какую потребность ребенок реализует в игре. И попытаться отыскать аналог данной деятельности в остальных сферах жизни. Игра - это разработка педагогики грядущего, но, внедряя игры в образование, нужно учесть вероятные угрозы и ограничения игры

В структуру образовательной игры как деятельности личности входят этапы:

\* целеполагания;

\* планирования;

\* реализации цели;

\* анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается её добровольностью, возможностями выбора и элементами соревнования, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

\* роли, взятые на себя играющими;

\* игровые действия как средства реализации этих ролей;

\* игровое использование предметов, т. е. замещение настоящих вещей условными;

\* настоящая деятельность между играющими;

\* сюжет (содержание) - область реальности, условно воспроизводимая в игре.

Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, ориентированных на воссоздание и усвоение публичного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игра дозволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей различных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, общечеловечны». Функция самореализации дитя в игре как «полигоне человеческой практики».

Игра дозволяет, с одной стороны, выстроить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой - выявить уровень накопления жизненного опыта.

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра – это *вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.*

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- **развлекательную** (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес). Увеселительная функция игры, пожалуй, одна из главных её функций. Игра стратегически - лишь организованное культурное пространство развлечений ребенка, в котором он идет от развлечения к развитию.

- **коммуникативную**: освоение диалектики общения. Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра - деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в настоящий контекст сложнейших человеческих коммуникаций.

- **самореализации в** игре как полигоне человеческой практики.

- **игротерапевтическую**: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности. Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления разных проблем, возникающих у детей в поведении, общении, учении. Эффект терапии определяется практикой новейших социальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре.

- **диагностическую**: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры. Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать разные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). В то же время игра - «поле самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, способности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.

- **коррекции**: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей. Функция коррекции - есть внесение положительных изменений, дополнений в структуру личных характеристик ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

- **межнациональной коммуникации**: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей.

- **социализации**: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

Игру как **метод обучения и воспитания**, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятий, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элементы более обширной технологии;

- в качестве технологии урока (занятия) или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Есть множество способов классифицировать игры. Для учителя, на мой взгляд, наиболее подходящая следующая:

**Учебные** – наиболее простые и традиционные игры, помогающие закрепить учебный материал и приобрести устойчивый навык применения знаний.

**Комбинаторные** – достаточно широко известные игры, в которых играющий работает с материальной стороной языкового знака, обычного слова эти игры требуют умения быстро и эффективно просчитывать варианты, подбирать комбинации, а кроме того, существенно активизирует словарный запас ребенка.

**Аналитические** – игры, в основе которых лежит обращение к ассоциативному мышлению, поиск сравнения, разгадывание намека.

**Контекстные** – игры, привлекающие внимание к сложным смысловым связям в тексте, развивающие способность интерпретировать то, что прямо не выражено, и на оборот – передавать информацию самыми разными способами.

**Языковые** – игры, в которых играющие экспериментируют с языковыми единицами и закономерностями, эти игры разработаны в наименьшей степени, хотя для языкового образования являются самыми значимыми.

**Творческие задания** – разнообразные задания на сочинительство, обычно с соблюдением некоторых более или менее трудных условий, они способствуют развитию, с одной стороны, фантазии и изобретательности в использовании средств языка, с другой – способности контролировать и критически оценивать свою творческую работу.

**Технология**

Как и многие мои коллеги, я не раз задумывалась о том, что наша школа, давая знания детям, очень часто приносит огромный вред их здоровью. К окончанию начальной школы многие дети приобретают ряд заболеваний, которые впоследствии переходят в хронические. Поэтому педагоги, психологи, медики и, конечно, родители задаются вопросом: как сделать урок здоровье сберегающим?

Наша задача сегодня – научить ребенка различным приемам и методам сохранения и укрепления не только физического, но и психологического здоровья.

Планируя урок, для меня важнее всего чувства детей, их душевный комфорт на протяжении всего занятия. Поэтому я применяю на своих уроках игровые технологии. Каждый такой урок несет радость, положительные эмоции и позитивный настрой. Во время занятий с применением игровых технологий дети забывают, что идет урок, - они вместе проживают тот отрезок времени, в течение которого они учатся, познают новое и взрослеют. Ведь когда ребенок совершенно свободно чувствует себя в классе, когда ему интересно

общаться с учителем и он хочет идти вперед сам – это несет ему положительные эмоции и здоровье.

Игровые технологии внедряются мной не только для сохранения душевного комфорта ребенка, но и с целью активировать внимание, память, мышление, речь учащегося, в связи с чем у него развивается грамотное письмо и интерес к предмету.

Несколько слов о методическом принципе, наиболее важным при проведение игр на уроке – принцип открытой методики. Любая игра будет во много раз эффективнее, если играть открыто, то есть обсудить с детьми, зачем проводится игра, почему правила таковы, можно ли игру усложнить, изменить, улучшить и т.д. Нередко такое обсуждение приносит больше пользы, чем сама игра, развивая творческие способности и мышление ребенка, и кроме того, закладывая фундамент игровой культуры.

Поэтому можно сказать, что обсуждение правил игры равно по значимости самой игре. Процесс обсуждения, согласования, освоения сложных правил, решение возникающих при игре разногласий, обращение к кодексу правил, попытки его изменить – прекрасная школа сложных взаимоотношений, которой так не хватает не только детям, но и взрослым. Это лучший путь к развитому, гибкому мышлению, способному учесть сразу несколько точек зрения и при этом увидеть главное. Можно провести отдельные занятия, посвященные теме игры: зачем люди играют, что мы называем игрой, какие игры нам нравятся и почему, как правильно описывать игру, как можно ее модифицировать, к каким последствиям приводят те или иные изменения в правилах и какие могут быть критерии «хороших « и «плохих» изменений.

Успех игры зависит прежде всего от атмосферы, которая сложиться в группе. Есть игры, которые не мыслимы без азарта, шумных выкриков, стремительно принимаемых решений. А есть другие, требующие спокойной, доверительной обстановки, тишины и неспешности. Если состояние ребят в какой-то момент соответствует настроению игры, лучше отложить ее для другого случая. При этом чем чаще дети будут играть, тем меньше будут воспринимать игру как неожиданный «перерыв» в учебе, тем легче и точнее они будут настраиваться на игру.

Каждый день, приходя в школу, мои ребята спрашивают: «Куда и в какое путешествие мы сегодня отправимся?». На уроках русского языка я предлагаю детям занимательные задания, которые обеспечивают закрепление грамотного письма на слух.

Работа с данной системой упражнений обеспечивает развитие фонетико-фонематического слуха, расширяет кругозор учащегося и значительно обогащает их словарный запас – и все это в занимательной игровой форме, позволяющей успешно учить детей на положительном эмоциональном фоне.

**Основные типы игровых заданий**

1. Рассмотреть предметы или их изображения; сгруппировать, классифицировать поступившую информацию по заданному или самостоятельно найденному основанию (основаниям); проверить правильность классификации познавательно-значимых сведений, выделенных в соответствии с поставленной познавательной задачей.

2. Прослушать сообщение; классифицировать поступившую информацию по заданному или самостоятельно найденному основанию; проверить правильность классификации познавательно-значимых сведений.

3. Прочитать текст; классифицировать содержащиеся в нем сведения по заданному или самостоятельно найденному основанию; проверить правильность квалификации познавательно-значимых сведений.

4. Рассмотреть предметы или их изображения; обобщить содержащиеся в них главные, познавательно-значимые сведения; проверить правильность обобщения усваиваемых знаний.

5. Прослушать сообщение; обобщить содержащиеся в нем главные, познавательно-значимые сведения; проверить правильность обобщения усваиваемых знаний.

6. Прочитать текст и обобщить содержащиеся в нем главные, учебно-значимые сведения; проверить правильность обобщения усваиваемой информации.

**Виды игр на уроках**

В соответствии с типами дидактических заданий выделяется шесть видов игр, которые используются мною на уроках.

**Игры первого вида** – игры, в которых ученикам для группировки «посредством рук и зрения» предлагаются сначала реальные объекты – геометрические фигуры, небольшие игрушки и другие предметы, находящиеся в поле их визуального восприятия в классе, на улице. (Приложение № 1)

Кроме того, игры первого вида помогают мне обратить внимание детей на то, что признаки, по которым может быть проведена классификация, весьма разнообразны и не могут быть сведены только к внешним проявлениям (цвет, форма, величина и др.). Я учу их группировать объекты по материалу, из которого они сделаны, функциональным признакам, месту нахождения в пространстве и т.п. и постепенно подвожу детей к наиболее сложному виду группировки – смысловой, в основе которой лежит выделение родо-видовых отношений между объектами. (Приложение № 2)

**Игры второго вида** – это игры, направленные на развитие у учеников умений анализировать слуховые сигналы и определенным образом группировать их. В качестве игрового материала на первых порах должны выступать неречевые звуки (бытовые шумы, звучание музыкальных инструментов, мелодий и др.).

Например, при изучении темы «Звуки» в первом классе практикую одну из простейших игр второго вида **«Слухачи».**

Предлагаю детям послушать звуки, которые «живут» только в классной комнате, затем переключаю их внимание на звуки, «живущие» внутри школы (исключая класс), затем – на звуки, доносящиеся со школьного двора, звуки дороги и т.д. По окончании цепочки переключения слухового внимания и группировки доносящихся звуков обсуждаем все услышанные звуки с детьми.

Постепенно подвожу учеников к группировке речевых звуков – слов по акустическим, формально-структурным или смысловым признакам. В играх «Кто сказал комплимент?», «Угадай, кого позову», «Летает – не летает» дети учатся различать голоса друг друга по индивидуальным тембровым характеристикам, по ритмическому рисунку и слоговой структуре слов, определяют группы по значению слов. (Приложение № 3)

**Игры третьего вида** – нацелены на развитие сочетанных умений чтения, классификации и самоконтроля. (Приложение № 4)

Все игры, в ходе которых дети совершают классификационные действия, предполагают обязательное и органичное включение в них контрольно-корректировочных действий. Сначала контроль в ходе игры исходит от меня, затем он постепенно переходит к взаимо - и самоконтролю, что помогает объективно оценить ход и результат каждой игры, правильность действий игроков и определить победителя.

Формирование у учащихся комплекса умений анализировать зрительно представленную информацию и обобщать ее – суть дидактических игр **четвертого вида.** В таких играх я стремлюсь научить детей выделять наиболее значимые, сущностные признаки в предметах и явлениях и на этой основе познавать их главное, составляющее внутреннее единство, скрытое за разнообразием внешних выражений, несущественных признаков, т.е. «поднять» их от ситуативных обобщений. Одна из игр этого вида «Раз-два».

Обобщение признаков предметов, явлений учащиеся осуществляют в **играх пятого вида**.

В качестве игрового материала предлагаю ребятам загадки. Определение загадки позволяет рассматривать ее как логическую задачу, содержащую проблемную ситуацию, а поэтому ее отгадывание требует от детей определенного уровня развития интеллектуальных действий, активизирует логическое мышление. Важно, что загадки всегда являются описанием не конкретного предмета или явления, а описанием вида предметов (явлений). Следовательно, чтобы ее отгадать, требуется не только знание признаков предмета, но и умения увидеть среди них существенные. Я подбираю такие загадки, которые требуют быстрой и точной идентификации предмета или явления по их существенным признакам путем их обобщения, например:

На листочке, на страничке –

То ли точки, то ли птички.

Все сидят на лесенке

И стрекочут песенки.

Летит без крыльев и поет,

Прохожих задирает –

Одним проходу не дает,

Других он подгоняет.

Одеяло белое

Не руками сделано.

Не ткалось и не кроилось,

С неба на землю свалилось.

И, наконец, игры **шестого вида** способствуют становлению у детей умений обобщать прочитанный материал, а так же проверять правильность его обобщения. Я часто использую игру «Придумай название», предварительно подобрав текст небольшого, но интересного по содержанию рассказа. Например: тексты «Ежата», «Заблудившаяся Зима», «Моя Вообразилия» и др.

Дети читают рассказ и придумывают как можно больше заглавий к нему. Они знают, что заглавие рассказа должно быть кратким, выразительным и как можно более точно отражать содержание рассказа. Когда придуманы названия, проводим их обсуждение и выбираем самые лучшие и интересные.

Внедряя в практику программу дидактических игр, я убедилась, что все игры в значительной степени эффективно содействуют развитию познавательной сферы и личности каждого ребенка путем совершенствования зрительного и слухового восприятия, мыслительных операций, речи, непроизвольной и произвольной логической памяти, внимания, воли и т.п. Использование в педагогической практике множество дидактических игр, позаимствованных из методических сборников, позволило мне самостоятельно создавать свои оригинальные игры.

Например: игра «Мое воображение» учит детей не только использовать ключевые слова и обобщать услышанный текст, но и развивает творческую визуализацию, т.е. умение представлять в своем воображении то, что ребенок уже когда-то ранее видел. Эта игра позволяет так же снять стресс, если ученик испытывает его по какой-либо причине, и приводит его в состояние внутреннего равновесия, что немаловажно для сохранения эмоционального, психического и физического здоровья учащегося. (Приложение № 8)

Возможно весь урок построить на игровой методике, а возможно включение игры лишь на определенном этапе.

Приступая к реализации игровой программы, я всегда помню, что учитель – это организатор и одновременно равноправный партнер детей по игре, ее активный участник, поэтому от настроя учителя, от его доброжелательности зависит интерес детей к игре. Я считаю, что внедрение игровых технологий в учебный процесс дает исключительно положительные результаты, что, в отличие от прочих методических средств, игра – это «школа мышления» для детей, познающих окружающий мир. Школа естественная, радостная и совсем не трудная!