**Интерактивные игры как один из видов развития**

**познавательной деятельности учащихся**

 Известная педагогическая аксиома гласит: «Ни одного человека невозможно чему-либо научить, нужно только создать условия, при которых он сам бы захотел учиться». Поэтому современный учитель и ставит перед собой цель – поддерживать интерес детей к учению. Кроме того, перед каждым из нас стоят определенные педагогические задачи, такие как поиск эффективных методик и технологий. Именно от качества уроков зависит успешность обучения учащихся в школе. Как известно, неспособных детей нет, нужно просто помочь ребёнку развить его способности, сделать процесс обучения увлекательным и интересным, создать школьнику условия, при которых он не только бы мог усвоить материал, но и хотел бы этого, а, значит, нужен творческий подход. Одной из форм интерактивных технологий являются познавательные игры.

 Что такое игра для ребёнка? Это необыкновенный, удивительный мир, где сбываются его мечты. Известнейший в нашей стране педагог А. С. Макаренко так характеризовал роль детских игр: " Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет тоже значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе.

 Наблюдая, за своими первоклассниками в прошлом году я столкнулась с проблемой, учащиеся абсолютно не умели делиться на команды, выявлять лидера, совместно решать поставленные задачи, не были быть готовыми конкурентоспособности. Я пришла к выводу, чтобы получить максимум пользы от интерактивной игры на уроке, нужно научить начать играть во внеурочной деятельности. И мы стали этому учиться. Как можно чаще стала, я стала организовывать подвижные познавательные игры во время перемены такие как:

* «Светофор» – учитель стоит с кругами по цветам светофора, дети – в кругу. Учитель произносит команды: «Пошли! Остановились! Приготовились!», поднимая соответствующие цвета светофора, дети выполняют команды. Кто ошибся – выходит из круга.
* «Смена номеров» – игроки в шеренгу становятся, рассчитываясь по порядку. Водящий называет громко два номера наугад. Они должны поменяться местами, а водящий – успеть свободное место занять. Кто не успел, превращается в нового водящего.\
* «3,13,30» – участники присваивают действие каждому числу, например, три – поднять руки вверх, тринадцать – руки на пояс положить, тридцать – руки за спину спрятать. Нужно быстро называть числа и успевать производить соответствующие движения.
* «Испорченный телефон» – дети в шеренге. Первый ребенок загадывает слово и быстро шепотом сообщает второму, тот третьему и так по цепочке. Последний участник должен это слово громко произнести вслух. Часто испорченные слова получаются достаточно смешными.
* «Ручеек» – нечетное количество игроков. Они разбиваются на пары, становятся друг за другом, берутся за руки и поднимают их, делая своеобразный коридор. Тот, кто без пары остался, проходит по коридору под руками и выбирает себе пару, становится с ней в начале. Ребенок без пары повторяет, это позволяет ручейку перетекать вперед.
* «Найди предмет» – один человек отворачивается, остальные ученики прячут предмет (кубик, ластик). Потом диктуют тому, кто будет искать, маршрут: три шага прямо, два налево и т.д.

 В этом году мой класс вступил во всероссийскую программу «Орлята России» пока мы прошли первый трек «Орленок –лидер» .Целью трека было развитие значимых качества : дружба, команда .Учащиеся также играли в различные игры на выявление лидера, на умение быть лидером и подчиненным. Далее нас ждет новый трек «Орленок-Эрудит» целью данного трека является формирование интереса к научному знанию и положительного отношения к исследовательской и учебной деятельности. На занятиях трека "Орлёнок-Эрудит" ребята будут продолжать играть в различные игры, викторины познакомятся с разновидностями кроссвордов и ребусов. Итогом трека должно стать коллективное придумывание познавательной игры.

 Вернемся к образовательному процессу. Как показывают исследования, 60-80% проговариваемых в течение урока слов исходят именно от учителя. Он объясняет, спрашивает, направляет, исправляет. Но активность учителя часто сопровождается пассивностью учеников на уроке. При использовании форм интерактивного обучения качественно меняется роль учителя – не транслятор знаний, а организатор, руководитель и соучастник учебного процесса, когда практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания. Кроме того, в совместной игре дети общаются друг с другом. Каждый вносит свой индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. На уроках литературного чтения использую инсценирование сказок. Инсценирование как интерактивный прием — это создание постановки силами учителя и учеников на основе изучаемого литературного произведения. Цель инсценирования на уроках в школе не ранняя подготовка актеров, а развитие общих задатков и способностей каждого ребенка, в том числе и выразительной речи, пластики, коммуникативности. На экране вы видите фото уроков с методом инсценирования «Лиса и Журавль», «Осень «Сладков». В 1 классе на уроке окружающего мира тема овощи-корнеплоды разобрали эту тему с внедрением сказки Репка.

 С ведением новых ФОП мы все обратили внимание на количество часов выделенных для уроков окружающего мира по разделу « Родной край» во 2 классе это 6 часов. Для усвоения материала конечно же мы все используем возможности интернета скачиваем презентации, ищем познавательные фильмы. По разделу родной край г. Энгельс Саратовская область сделать это сложнее не так много информации в интернете. Поэтому для урока закрепления этого раздела я разработала игру «Мой любимый город». Игра проводится в виде викторины. Участвуют две команды. Викторина состоит из 5 раундов. Каждой команде выдавался смайлик за правильный ответ. Та команда, которая наберет больше всего, та команда и будет считаться лучшим знатоком родного края.

Игра-викторина:

1.РАУНД – РАЗМИНКА( блиц опрос с вариантами ответов).

2.РАУНД – ГОРДОСТЬ ПОКРОВСКА( необходимо по описанию узнать знаменитых людей Энгельса из подсказок фото и варианты ответов).

3.РАУНД – КОНКУРС КАПИТАНОВ(собрать гербы, г.Энгельса , г.Саратова, РФ и нашей школы).

4.РАУНД–ДОСТОПРЕМИЧАТЕЛЬНОСТИ(по фото узнать достопримечательности г. Энгельс).

5 РАУНД – ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ «СОБЕРИ ПОСЛОВИЦЫ».

 Вопросы викторины включают в себя задания о городе Энгельсе, его достопримечательностях. Задачи викторны: закрепление знаний по истории родного края, стимулирование интереса к изучению истории своей малой Родины, воспитание патриотических чувств учащихся, развитие мышления, расширение кругозора.

Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения, она рационально их дополняет, позволяя более эффек­тивно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса. Считаю, что применение интерактивных технологий ведёт к реализации поставленной цели, развитию и саморазвитию учащихся начальной школы путём активизации мыслительной деятельности и диалогического взаимодействия с преподавателем и другими участниками образовательного процесса, а также будет способствовать успешному обучению моих учащихся в основной школе.