Филиал МАОУ «Нижнеаремзянская средняя общеобразовательная школа» -

«Надцынская средняя общеобразовательная школа»

Использование игровых технологий на уроках в начальной школе.

Ганиева Райхана Славьевна,

учитель начальных классов

 С появлением в современном мире новых технологий, инновация, традиционная школа, которая реализовывала традиционную модель образования, стала непродуктивной. На смену ей пришла новая модель образования приоритетом, которой становится обучение, ориентированное на самосовершенствование и самореализацию личности. Достичь этих целей мы можем применяя различные педагогические технологии в образовательном процессе. Учитывая особенности младших школьников, наряду с различными технологиями, именно в этом возрасте, очень эффективны игровые технологии.

 Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие творческого потенциала обучающегося. Его познавательного интереса и самостоятельности.

 В начальной школе происходит смена ведущей деятельности ребёнка от игровой к учебной. Но игра - это естественная форма обучения для ребёнка. Она часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, учитель не только удовлетворяет сегодняшние, но и учитывает будущие интересы школьника. Если учитель использует на своих уроках игру, то он организует учебную деятельность исходя из естественных потребностей ребёнка.

**Целью** моей работы является изучение дидактических возможностей использования игровых технологий в 1-4-х классах.

**Задачи:**

- Проанализировать игровые технологии.

- Изучить практику использования игровых технологий на современном этапе.

- Обобщить опыт использования игровых технологий.

 А.С.Макаренко считал, что «… ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра». Цель игры - побудить интерес к познанию, науке, книге, учению.

«Учиться надо весело, учиться надо весело, учиться надо весело, чтоб хорошо учиться…» это строчки из известной детской песни очень часто мы повторяем на уроках. Ведь что может быть интересней для ребёнка, чем игра?! Различные игровые технологии, превращают уроки в незабываемое действие, сказку. Конечно, при использовании игровых технологий на уроках надо соблюдать правила,обеспечивающие привлекательность игр:

* Игровая оболочка: должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.
* Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.
* Возможность действия для каждого ученика.
* Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.
* Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры, и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
* Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.
* Соответствие возрастным особенностям ребенка.

 Результатами применения игр на уроках являются следующее:

- активизация познавательной деятельности обучающихся;

- тренировка памяти, помогающая выработать речевые умения и навыки;

- стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

- способствует преодолению пассивности учеников;

- способствует усилению работоспособности учащихся.

 По мнению психологов, в детстве должно быть много - много хорошего, увлекательного и доброго, даже если ребенок понимает, что реальность не такая замечательная, тогда во взрослой жизни так или иначе все это хорошее обязательно найдет "выход", чтобы человек был более счастливым, способным к созиданию, состраданию, жил полноценной жизнью, и нам учителям важно об этом помнить, мы ведь" наполняя голову ребенка знаниями", воспитываем, развиваем Человека, Личность.

 Игру и игровой момент можно использовать на различных уроках. Это может быть урок объяснения нового, урок закрепления пройденного, комбинированный урок, интегрированный урок и т.д.

Вместо обычного вступления можно предложить, иное начало урока – например: определить тему урока, посредством решения загадки, ребуса, рисунка, карточки с заданием.

 **На уроках русского языка.**  При изучении темы «Правописание безударных гласных в корне слова» я использовала такие игры как «Вставьте пропущенные буквы», «Самый внимательный», «Найди и исправь ошибку», это способствовало формированию навыка правописания безударных гласных в корне слова, развитию орфографической зоркости, памяти и мышления.

 Детям очень нравится игра «Выбери три слова» использую ее при повторении изученных тем. Такие игры мне помогают проследить за формированием орфографического навыка правописания слов с изученными орфограммами.

 При изучении темы «Правописание слов с сочетаниями жи-ши,ча-ща,чу-щу», я использовала такие игры как «Собери слово», игру «Поезд», что способствовало формированию навыка правописания слов с этими сочетаниями, вниманию, орфографической зоркости, моторики (при раскрашивании).

 В первом классе учащиеся познакомились с предложением, научились его составлять. А уже во втором классе используя это умение и навык составления приложений, мы учимся составлять текст, писать сочинения. Но, конечно, такие уроки не проходят без игр. Они помогают совершенствовать навык составления предложений, умений и творческих способностей, а также формированию индивидуальных способностей.

**Использование игр на уроках математики.**

 Если спросить у детей, любят ли они сказки, они ответят «да». Сказка вызывает у детей радость, внимание, интерес. На таких уроках царит хорошее настроение, а это залог хорошей работы. Сказки при изучении математики можно использую так: герои испытывают трудности, а дети им помогают. Они отправляются в путь, преодолевая самые неожиданные препятствия. Выполняют математические задания, отгадывают загадки, помогают героям и т.д. Преодоление препятствий вместе со сказочными героями придает обучению яркую эмоциональную окраску, что способствует повышению усвоения материала. Математика - один из наиболее трудных предметов. Включение дидактических игр и упражнений позволяет чаще менять виды деятельности на уроке, что создает условия для эмоционального отношения к содержанию учебного материала, обеспечивает его доступность и осознанность. Интересными игровыми упражнениями для ребят на уроках являются: математическая эстафета, разгадывание математических ребусов.

 **На уроках литературного чтения:**

-Игры - рифмовки, использую как при речевой разминке, так и при обобщении знаний о прочитанном произведении, особенно если это веселые рассказы или стихи.

Моим детям очень нравятся викторины, так как они позволяют ребёнку ощутить дух соревнования.

- викторина по басням И. А. Крылова, проведённая как игра брейн-ринг;

- викторина по сказке А.С. Пушкина «Сказка о рыбаке и рыбке»;

- Игра «Что? Где? Когда?» при проверке домашнего задания; вопросы составляются по алгоритму.
    Иногда я предлагаю на уроке поработать «Шифровщиками», чтобы узнать кто к нам пришел на урок, принес задания, или наоборот нужно этому герою помочь.

     А чтобы заинтересовать детей темой «Устное народное творчество», можно отправиться в виртуальное путешествие в загадочную страну, имя которой Фольклор, путешествовать по стране сказок. На этих уроках ребятам особенно понравятся игры с пословицами.

          Чтобы проверить знания учащихся по прочитанному произведению, я использую тесты.

    А после прочтения стихотворений про осень предлагаю обучающимся создать «живую картину», используя игры «Художник», «Фантазеры».

Для повторения изученных произведений подходит игра «Счастливый случай». Эта форма работы давно зарекомендовала себя как очень эффективная.

     Таким образом, использование игровых технологий на уроках литературного чтения в начальных классах способствуют созданию на уроке неформальной обстановки, которая позволяет ученику проявить себя в каком-то новом качестве, реализовать навыки, полученные в период обучения. Эти технологии делают урок литературного чтения интересным, разнообразным, содержательным. Важно при этом помнить, что игра на уроке – это не забава, а труд, сложный, но интересный.

 Здесь представлена лишь малая доля игровых упражнений. Естественно, характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами. В активной природе младшего школьника игра, расширяя интерес и знания становится понятной ребенку в том случае, если усвоение их происходит активно.

 К.Д.Ушинский говорил: «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание… в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями».

Игра учит. Следовательно, это средство обучения.

  Конфуций писал «Учитель и ученики растут вместе». Так пусть игровые технологии позволяют расти как ученикам, так и учителю.
 Игровые технологии – эффективное средство воспитания познавательных процессов и активизации деятельности учащихся. Это тренировка памяти, помогающая учащимся вырабатывать речевые умения и навыки. Игры стимулируют умственную деятельность детей, а также развивают внимание и познавательный интерес к предмету. Игры способствуют преодолению пассивности на уроках и усилению работоспособности учащихся.

Список литературы:

1. Заенко С.Ф. Игра и ученье / С.Ф. Заенко. – М.: Владос, 2010. – 154 с.Игровые технологии на уроках русского языка. 1-4 классы: игры со словами, разработки уроков / авт.-сост. В.В.Волина – Волгоград, 2009.
2. В.В.Волина Занимательное азбуковедение/Волина В.В.-Просвещение, 2000.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.
4. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.
5. Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе: [Пед. вузы]/ А.Б.Плешакова // Современные проблемы философского знания. Пенза, 2002.