МОБУ СОШ «Агалатовский ЦО»

Всеволожский район

Ленинградская обл.

Учитель начальных классов

Бастина Елена Петровна

*"Игровые технологии на уроках в начальной школе"*

Игровым технологиям я уделяю большое внимания, т.к. игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предметов.

То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

 Для детей младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия. В игре их сначала привлекает поставленная задача, трудность, которую нужно преодолеть, затем – радость открытия, когда они ощущают, что преодолели препятствие.

Игры подразделяются на творческие и игры с правилами. Творческие игры включают: театральные, сюжетно-ролевые и строительные игры. Игры с правилами – это дидактические, подвижные, музыкальные игры и игры–забавы.

Какое же значение имеет игра? В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлёкшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагают все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре. Современный урок требует от учителя начальных классов включать в структуру занятия игровые технологии.

В педагогической игре всегда есть учебная цель и педагогические результаты, которые можно выделить и обосновать. Чтобы игровые технологии на уроке были результативны, педагог сочетает их с обычными упражнениями и использует систематически. Игру применяют на уроке как самостоятельную технологию, чтобы дети освоили понятие, тему или раздел учебного предмета, либо как элемент иной технологии или фрагмент урока: введения, объяснения, закрепления, контроля.

Правила игры на уроке

Педагогу следует соблюдать девять основных правил игровой технологии:

1. Игра должна стимулировать мыслительную деятельность. Иначе педагогических целей не достичь.

2. Правила игры необходимо формулировать просто и точно, содержание должно быть доступно обучающимся. В противном случае игра не вызовет у них интереса.

3. Дидактический материал должен быть удобным.

4. Когда педагог организует командную игру, результаты контролируют все ученики или жюри. Так учет результатов будет открытым и справедливым.

5. Каждый ученик активно участвует в игре.

6. Если на уроке проводят несколько игр, надо чередовать легкие и трудные.

7. Не стоит перегружать урок играми.

8. Важно следить за речью учащихся в игре: она должна быть правильной, четкой; выводы – аргументированными и краткими.

9. Игру заканчивают, как только получили результат.

**Игра «Я работаю волшебником»**

Игра не только пробуждает интерес к работе, но и формирует умение применять полученные знания в новых ситуациях. Например, превратить имена нарицательные в собственные.

Птица орел (город Орел), цветок роза (девочка Роза), плодородная земля (планета Земля), вкусный изюм (город Изюм).

***Игра «Дерево ожиданий»***

Ученики самостоятельно формулируют свои ожидания от урока, узнают об ожиданиях других. Учитель заранее готовит большой плакат с условным «деревом». В начале занятия раздает заранее заготовленные яблоки. На них ученики пишут свои ожидания от урока и по очереди помещают их на дерево. Ожиданий может быть несколько.

По мере того, как пожелания будут исполняться, т. е. яблоки начнут «созревать», можно их снимать и «собирать» в корзину.

Этот метод наглядно показывает учащимся собственное продвижение вперед.

*Игра «Рисуночное письмо»*

Учитель делит класс на четыре команды. Каждая команда с помощью 1–3 рисунков кодирует информацию. Учащиеся сами придумывают сообщения и рисунки. Через две минуты команды меняются рисунками и еще две минуты разгадывают смысл рисуночного письма. Затем снова обмениваются рисунками, чтобы установить, правильно ли разгадано сообщение. Учитель может выбрать только тему для сообщения.

***Игра «Я беру тебя с собой»***

Педагог загадывает признак, по которому собирается множество объектов и называет первый объект. Учащиеся пытаются угадать этот признак и по очереди называют объекты, обладающие, по их мнению, тем же значением признака. Учитель отвечает, берет он этот объект или нет. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из ребят не определит, по какому признаку собирается множество. Можно использовать в качестве разминки на уроках.

Игра «Испорченный телефон»

Играют на этапе повторения материала. Педагог выстраивает детей в линию. Ведущий показывает карточку с изученным понятием. Полученную информацию дети передают друг другу. Последний в линейке ученик вслух произносит слово или словосочетание, которое он услышал. Учитель сверяет его с карточкой, которая находится у ведущего

 **Кроссворды, чайнворды, ребусы.**

Эти виды заданий достаточно часто использую на уроках.

 Незаменимы кроссворды, чайнворды и другие головоломки в тех случаях, когда детям нужно дать своеобразную минутку отдыха: переключение внимания, возможность посмотреть на тему под другим углом зрения - хорошая возможность поддержать умственную активность учащихся на уроке.

Кроме этого, кроссворды могут стать формой контроля на каком-либо этапе обучения. В этом случае он может быть не только предложен учащимся в готовом виде, но также и сами учащиеся могут составить кроссворд по изучаемой (изученной) теме.

Ценность дидактических игр заключается и в том, что дети в значительной мере самостоятельно учатся, активно помогая друг другу и взаимно себя проверяя.

Большинство видов дидактических и развивающих игр я беру из сборника «Дидактические и развивающие игры в начальной школе с применением ИКТ» из серии «Современная школа». В книге этой серии содержатся материалы, разработанные участниками «Сети творчества учителей» сообщества «ИКТ в начальной школе». В сборнике есть игровые уроки, помогающие ребенку учиться с увлечением, формирующие предметные компетенции.  Многие игры можно использовать при индивидуальной работе или фронтально с классом на интерактивной доске.

**Литература.**

* Игровые технологии О.А. Косино, Е.В. Губанова
* Ступеньки творчества, или развивающие игры. М., 1990
* Журнал “Начальная школа” № 2, 5, 8 – 2008 г.