**Ткаля А.А.**

**Игровые технологии в начальной школе**

В современной начальной школе ребенка недостаточно обучить только чтению, счету и письму. Его необходимо обеспечить новыми умениями. Это универсальные учебные действия, составляющие основу умения учиться, а также сформированная сознательная мотивация к обучению, самоорганизация и саморазвитие. Поэтому необходимо создать такие условия, которые позволят повысить у детей интерес к учебе, научить осознавать, что осталось непонятным, а в конечном итоге научить учиться. И тогда ученик начнет получать радость от процесса самостоятельного познания и от результата своего учебного труда. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, 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 учебных предметов.

Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действа активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой позитивной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и заинтересованность в учебный процесс. В силу некоторых причин, игра необычайно привлекательна для участников любого возраста. Школьники тратят массу сил, времени, творческой изобретательности на участие в играх, поэтому, став средством педагогики, игра может использовать весь этот потенциал в «конверсионных» целях. То есть, 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.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Говоря о характеристиках игры, необходимо отметить особенности их трансформации в игре педагогической: ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре, в так называемом «чистом виде», преподаватель должен организовывать и координировать игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.

2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.

3. Учебный материал используется в качестве ее средства.

4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.

5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом»

Условия, обеспечивающие привлекательность игр, могут быть трансформированы в требования к играм в образовании:

* Игровая оболочка: должен быть задан игровая сюжет, мотивирующий всех участников на достижение игровых целей.
* Включенности каждого: команды в целом и каждого игрока лично. Можно не задавать индивидуальных мотивов, если речь идет, к примеру, о соревновании. Но тогда возможность достижения выигрыша должна быть у каждого члена команды.
* Возможность действия для каждого участника. Должны быть проработаны и заложены в игровую оболочку не только мотивы, но и возможность самостоятельного активного действия для каждого игрока, таким образом, чтобы он мог принимать решения, выбирать варианты способов действования, имел право отказа от действия и т.д.
* 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 участнику, поэтому необходимо, во-первых, учитывать уровень участников игры; и, во-вторых, задания подбирать с «вилкой» от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
* Вариативность — в игре не должно быть одного единственно возможного пути достижения цели.
* Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

В развивающих играх, в этом заключается их главная особен­ность — удалось объединить один из основных принципов обуче­ния — от простого к сложному — с очень важным принципом творческой деятельности — самостоятельно по способностям, ког­да ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и не­посредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую. Они самостоятельно организуются в групповую игру, продолжа­ют игры с предметами и появляются неимитационные игры.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправ­ленности программы игр в сочетании с обычными дидактически­ми упражнениями.

Игровая технология строится как целостное образование, охва­тывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого учителя начальной школы.

В 1989 году в издательстве «Русский язык» вышла книга П.М.Баева «Играем на уроках русского языка: Пособие для преподавателей зарубежных школ». Автор даёт основное понятие игры как средства обучения и делает такие выводы:

1) игра — эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;

2) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

3) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

4) игра — один из приёмов преодоления пассивности учеников;

5) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Игры, предложенные П.М.Баевым для учащихся зарубежных школ, можно использовать в готовом или изменённом виде на уроках русского языка в русской школе.

Как же облечь урок в игровую форму в школьной практике? Здесь великое множество вариантов, но обязательно соблюдение следующих условий:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2) доступность для учащихся данного возраста;

3) умеренность в использовании игр на уроках.

Кроме того, в рамках темы можно выделить такие виды уроков:

1) ролевые игры на уроке (инсценирование);

2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок -КВН);

3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);

4) использование игры на определённом этапе урока(начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

5) различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.