**«Взаимодействие игровой и учебно-познавательной деятельности младших школьников в условиях реализации ФГОС НОО»**

Школа современности нацелена на индивидуальный подход к каждому ребенку. Игра - незаменимый в этом помощник. При объяснении нового материала, при закреплении, при отработке навыков чтения для развития речи обучающихся можно использовать игру. Игра - это одновременно развивающая деятельность, форма жизнедеятельности, зона социализации и защищенности, самореализации, сотрудничества, содружества со взрослыми, посредник между миром ребенка и миром взрослого[3, с. 38].

Игра - это воображение. Суть её в том и состоит, что она отражает окружающую действительность «понарошку». Огромные возможности раскрываются перед ребёнком, когда он вступает в страну игр. Иначе говоря, игра - работа ребёнка над самим собой. Игра удовлетворяет биологические и психологические потребности детей и способствует их психическому, эмоциональному, социальному и нравственному развитию.[1, с.115] Играя, ребёнок принимает на себя социальную функцию взрослого и воссоздаёт её в своих действиях. В играх дети вступают в различные отношения: сотрудничества, соподчинения, взаимного контроля. В игре вырабатываются такие жизненно важные качества, как внимательность, усидчивость, память, упорство, настойчивость в достижении цели. Кроме всего этого, игра развивает коммуникативные способности, логическое мышление, учит предвидеть последствия своих и чужих поступков. В игровой деятельности быстрее раскрывается индивидуальность ребёнка, формируются умение работать в коллективе, развиваются коммуникативные навыки и творческие способности[1, с. 123].

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности[2, с. 15].

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 её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом[4, с. 43].

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

Классификация по структурным элементам урока, в зависимости от дидактических целей игры:

Игры на этапе актуализации опорных знаний.

Игра «Пантомимо».

Цель: выявить знания детей о животных, которые живут подо льдом.

Ребята, рассмотрев разворот учебника, сообщают друг другу ( с помощью пантомимы) о том, какие животные живут подо льдом и рассказывают о них.

Игра «Найди цвет»

Цель: проверить знания детей о цвете.

Учащиеся становятся в круг, по команде учителя, дети , как можно быстрее стараются взяться за вещь ( предмет, часть тела) определенного цвета. [2, с. 54].

Игры на этапе объяснения нового материала:

При объяснении нового материала необходимо использовать такие игры,  которые содержат существенные признаки изучаемой темы.

Игра “Составим поезд”:  
Цель: познакомить детей с приёмом образования чисел путём прибавления единицы к предыдущему числу и вычитания единицы из последующего числа.  
Учитель вызывает к доске поочерёдно учеников. Каждый из них выполняет роль вагона, называет свой номер. Например, первый вызванный ученик говорит: “Я первый вагон”. Второй ученик, выполняя роль второго вагона, цепляется к первому вагону (кладёт руку на плечо ученика, стоящего впереди) и называет свой порядковый номер, остальные составляют пример: “Один да один, получится два”. Затем цепляется третий вагон,  и все дети по сигналу составляют пример на сложение: “Два да один – это три”. Потом вагоны (ученики) отцепляются по одному, а класс составляет примеры вида: “Три без одного – это два. Два без одного – это один”.

Игра «Математическая эстафета”

Цель: познакомить детей с образованием чисел из десятка и единиц.  
Учитель делит класс на 3 команды по рядам и проводит игру-соревнование. Первый ученик из первой команды иллюстрирует число с помощью кругов и треугольников, второй из этой же команды называет цифрой обозначенное число, третий – его состав, четвёртый показывает число на карточках.  
Аналогичные упражнения выполняют вторая и третья команды. Победит та команда, которая не допустит ни одной ошибки или допустит меньшее их число.

Игра «Нарисуй карту».

Цель: учить детей понимать мысль автора произведения, запоминать детали сюжета. Учитель читает художественное произведение, после чего дети делятся на группы и получают задание – нарисовать карту-схему событий. Выиграет группа, которая лучше всего составит карту произведения.

Например: нарисовать карту к сказке «Колобок». Цветом обозначить характеры персонажей[2, с. 61].

Игры на этапе обобщения контроля:

Игра « Найди растение»

Цель: уметь различать деревья, кустарники, травянистое растение.

В разных концах класса развешены таблички с условными значками «деревья», «кустарники», «травянистое растение» На столе учителя рисунки растений. Ученики должны подойти к столу учителя (к доске), взять карточку с изображением какого – либо растения и подойти к соответствующей табличке.

Игра «Цепочка»

Класс делится на команды. Учащиеся должны по одному выходить к доске и записывать числа столбиком по порядку или по возрастанию или убыванию[2, с. 65].

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать урок интересным и увлекательным. Занимательность игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Она способствует использованию знаний в новой ситуации, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Литература.

1.Истратова О. Н. Большая книга детского психолога.-Изд.3-е.-Ростов н/Д:.Феникс,2010.-568с.

2.Карасева Т.В. Современные аспекты реализа­ции здоровьесберегающих технологий // «Начальная школа», 2005. - № 11. С. 75.

3.Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: 1-4 классы. –М.:ВАКО,2007. – 304с.

4.Ощепкова Т.Л. Воспитание потребности в ЗОЖ у детей младшего школьного возраста // «Начальная школа», 2006, № 8. С. 90.