**Активные методы обучения первоклассников в школе в период адаптации**

В одной притче говорится: “Жил мудрец, который знал всё. Один человек захотел доказать, что мудрец знает не всё. Зажав в ладонях бабочку, он спросил: “Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках: мёртвая или живая?” А сам думает: “Скажет живая – я ее умерщвлю, скажет мёртвая – выпущу”. Мудрец, подумав, ответил: “Всё в твоих руках”.

В наших с вами руках, уважаемые коллеги, сделать так, чтобы ребенок, впервые переступивший порог школы, чувствовал себя любимым, нужным,   а главное – успешным. Успех, как известно, рождает успех. В школе не должно быть неудачников. Главная заповедь учителя – заметить даже самое маленькое продвижение ученика вперёд и поддержать его успех. Нашазадача - сделать процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Решить эту задачу можно, используя в своей работе игровые технологии. Понятно, что в основе игровой технологии лежит игра. Предлагаю вам немножко поиграть. На каждую букву слова «игра» придумайте наречие, которое характеризовало бы это понятие. (Слайд)

И – интересно;

Г – грандиозно;

Р - результативно, разумно;

А – актуально.

Игровая технология – это, действительно, интересно, грандиозно, результативно и актуально. И я своим выступлением попробую вам это доказать.

Игра с самого рождения малыша является неотъемлемой частью его полноценного всестороннего развития. Но часто в учебных учреждениях забывают о важной роли игровой деятельности, тем самым нарушая естественное развитие ребенка. Как следствие, исчезает мотивация ученика к познанию, а иногда происходит и полное отторжение процесса образования. Особенно остро стоит вопрос о применении игровой технологии в образовательном процессе учеников первого класса. Первый год обучения является стартовым и крайне важным для формирования универсальных учебных действий, т.к. именно в этот год у детей происходит плавный переход от игровой деятельности к учебной. Связано это с тем, что начальная школа - новый этап в жизни детей: из детского сада - в школу, в мир учителей, новых предметов, учебников. Задача учителя в это время - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению. Вот здесь на помощь приходят уроки - игры, уроки - путешествия. Игровая деятельность способствует не только лучшему усвоению материала, но и мотивирует учеников к дальнейшим познавательным действиям. В современной педагогике существуют интересные разработки игровых технологий. На сегодняшний день представлен широкий выбор развивающих и дидактических игр. Существуют они как в натуральном виде, так и в электронном. Учителю несложно подобрать занимательные задания для учеников, используя современные технологии.

Неоспоримым является тот факт, что на уроках с использованием игровых технологий ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания. 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.

 Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Чтобы использовать игровые технологии на уроке, педагогу необходимо знать и уметь подобрать педагогическую игру.

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

1. По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические.  
2. По характеру педагогического процесса:

-обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;

- репродуктивные, продуктивные, творческие;

- коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.

3. Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Вот лишь важнейшие из предлагаемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

4. По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные, уличные, на местности.

5. Также важна классификационная модель по структурным элементам урока, в зависимости от дидактических целей игры, её возьмем как основную:

- игры для изучения нового материала;

- игры для закрепления;

- игры для проверки знаний;

- обобщающие игры;

- релаксационные игры – паузы (физминутки)

6. При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников на: групповые, индивидуальные, диалоговые (парные), массовые.

7. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам. К этим играм применимо понятие «учебная игра». Учебная игра как специальный вид деятельности является средством обучения, основной педагогический смысл и назначение которого – создать условия для  саморазвития учащихся.

**Математика.**

Одна из основных и первоначальных задач при обучении математике является выработка навыков хорошего счета. Для того, чтобы возбудить интерес к счету, активизировать мыслительную деятельность используют дидактические игры. Они помогают снять чувство усталости, раскрывают способности детей, их индивидуальность; усиливают непроизвольное запоминание. Эти игры можно найти на страницах учебников, например, игры на отработку состава числа “Домики”, “Собери елочку” и др. У ребенка в начальной школе фантазия развита настолько, что позволяет ему оказаться там, куда приглашает игра. Нравятся ребятам игры: «Рыбалка», круговые примеры, «Кто быстрее?», «Найди ошибку», «Недописанный пример», «Закодированный ответ», «Игра в снежки», «Собери картинку», «Наряди елку», «Кто больше составит примеров?», «Кто лучше считает?» и др. Особый интерес у детей вызывают задания, в которых участвуют герои сказок или мультфильмов. Например: Один гном нашел в своей подземной пещере 15 изумрудов, а другой на четыре изумруда меньше. Сколько все изумрудов получит в подарок Белоснежка?

Создать игровую ситуацию помогает и включение в планы уроков следующие этапы – станции:

*Сосчитайка.*Устный или письменный фронтальный счет.

*Отвечайка или Повторяйка.* Дети дублируют друг друга при проверке знаний по изученным темам.

*Помогайка.*Работа в паре.

*Думайка*. Решение задач по выбору, по вариантам.

*Соображайка*. Опережение, задачи повышенной трудности.

*Знайка.*Изучение нового материала.

*Поиграйка.*Математические игры.

*Выбирайка.* При закреплении материала дети выбирают предложенные задачи.

На уроках **обучения грамоте** используются игры, совершенствующие слуховое восприятие: “Хлопки”, “Твердый - мягкий”, “Идем на День рождения” (например, день рождения у буквы О. Именинница пригласила на свой праздник ребят, в чьих именах есть звук о; приготовила угощения из блюд, в которых есть звук о; загадывала загадки, где отгадками были слова на букву о и т. д.); игры, способствующие обогащению, закреплению у детей бытового словаря, связной речи: игры «в слова», игры «со словами», «Дополни слово», «Перевёрнутые слова», «Соедини половинки слов».

На уроках **окружающего мира** уместной бывает игра «Третий лишний» (или четвёртый, пятый по мере усложнения материала). Учащимся предлагается найти в данном наборе названий (растения, животные, цветы, фрукты, овощи и т. д.) одно случайно попавшее в этот список. (Слайд с игрой).

Нравятся детям сюжетно – ролевые игры. Их особенность в том, что учащиеся исполняют роли, а сами игры наполнены глубоким и интересным содержанием, соответствующим определенным задачам, поставленным учителем. В процессе такой игры создаются благоприятные условия для удовлетворения широкого круга интересов, желаний, запросов, творческих устремлений учащихся. Перед игрой обязательно рассказывается ее сюжет, распределяются роли, ставятся познавательные задачи, готовится оборудование, делаются записи на доске. В игре в той или иной роли должен участвовать каждый ученик. Если у доски работают несколько учеников, то все остальные выполняют роль контролеров, судей, консультантов.

Познавательные игры – путешествия. В предлагаемой игре учащиеся могут совершать «путешествия» на континенты, в различные страны, климатические зоны и т.д. В игре могут сообщаться и новые для учащихся сведения и проверяться уже имеющиеся знания. Игра – путешествие обычно проводится после изучения темы или нескольких тем раздела с целью выявления уровня знаний учащихся. В этих играх ненавязчиво обогащается словарный запас, развивается речь, активизируется внимание детей, расширяется кругозор.

**Вывод:** таким образом, игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения. В процессе игровой деятельности у школьников появляется интерес к предмету, происходит развитие познавательных процессов, что обеспечивает постепенный переход от пассивно-воспринимающей позиции к позиции сотрудничества ученика и учителя. Если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему адаптации первоклассников к школе.