**Игра, как технология в обучении младшего школьника.**

«Игра – это огромное светлое нежное, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток  представлений и понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

                                                                В.А.Сухомлинский

Все наши дети очень разные: одни яркие, талантливые, другие не очень. Но каждый ребенок должен самореализоваться.

**Мотивация**— начальный этап урока, призванный сконцентрировать внимание учащихся на изучаемом материале, заинтересовать их, показать необходимость или пользу изучения материала. От мотивации во многом зависит эффективность усвоения учащимися учебного материала. Вот здесь на помощь приходит дидактическая игра, которая способствует быстрому включению обучающихся в процесс овладения знаниями.

Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна.

Поэтому игровая технология – самая актуальная для учителя начальной школы, особенно при работе с 1-м и 2-м классами. 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. На уроках обучения грамоте используются игры, совершенствующие слуховое восприятие: “Хлопки”, “Твердый - мягкий”, “Идем на День рождения”. Для уроков математики - игры на отработку состава числа “Домики”, “Собери елочку” и др. Приложение № 2

В своей работе я использую компьютерные развивающие игры для детей разного возраста, которые тренируют память, логику, координацию движений**,** умение планировать свою деятельность, находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи. Игры формируют у ребенка мотивационную, интеллектуальную, операционную готовность.

Считаю, что по сравнению с традиционными средствами обучения, компьютер обладает рядом преимуществ:

* предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности с ним;
* компьютер несет в себе образный тип информации, понятный школьникам, которые еще не очень хорошо умеют читать и писать. Движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка.

Применяю игровые компьютерные программы разной направленности: дидактические, сюжетно-дидактические, сюжетно-режиссерские. Все программы объединены по предметному или развивающему признаку, направлены на развитие познавательного интереса, креативного мышления, психических процессов. Предлагая игры «Лото растений», обогащаю знания детей об окружающем мире. Играя в игры серии «Найди лишнего»», учу детей классифицировать предметы по одному или нескольким признакам (цвет, форма, содержание), развиваю способность формировать и группировать различные предметы, выделять свойства общие для них. Формировать у детей начальные математические представления помогает игра «Математика». Учит детей узнавать буквы, читать, играть со словами игра «Путешествие в страну Букварию». Умение экспериментировать, мысленно поворачивать фигуры на плоскости и в пространстве, способствуют игры серии «Ориентация в пространстве». Игры серии «Конструирование» развивают абстрактное мышление, художественные, творческие способности, фантазию. Способствуют сенсорному развитию, знакомят детей с формой, величиной, цветом, свойством симметрии. Самостоятельно решать игровые задачи в режиме творческого экспериментирования помогают игры серии «Комбинаторика».

Своевременное ознакомление обучающихся с окружающей действительностью, природной, социальной с помощью компьютерных игр дают толчок (импульс) развитию новых форм и содержания традиционных видов детской деятельности, обогащают новым содержанием общение детей с педагогом и детей друг с другом, помогает детям раскрыть свои способности, обогащают педагогический процесс новыми возможностями. Практически в каждый урок стараюсь ввести игру или игровой момент. Реализацию игровых приемов и ситуаций провожу следующим образом: дидактическую цель ставлю в форме игровой задачи, где учебная деятельность подчиняется правилам игры. Учебный материал использую в качестве ее средства. В учебную деятельность включаю элемент соревнования, который помогает переводить дидактическую задачу в игровую. Успешное выполнение дидактического задания связываю с игровым результатом. Это может быть урок – сказка, урок – соревнование, урок – путешествие и др. Игра – это не только удовольствие и радость для ребенка, что само по себе очень важно, с ее помощью можно развивать его внимание, память, мышление, воображение. Играя, ребенок может приобретать, новые знания, умения, навыки, развивать способности, подчас не догадываясь об этом.

К важнейшим свойствам игры относят тот факт, что в игре дети действуют так, как действовали бы в самых экстремальных ситуациях, на пределе сил преодоления трудности. Причем столь высокий уровень активности достигается ими, почти всегда добровольно, без принуждения.

Высокая активность, эмоциональная окрашенность игры порождает и высокую степень открытости участников. Экспериментально было показано, что в ситуации некоторой рассеянности внимания иногда легче убедить человека принять новую для него точку зрения. Если чем-то незначительным отвлекать внимание человека, то эффект убеждения будет более сильным. Возможно этим, в какой-то степени, определяется высокая продуктивность обучающего воздействия игровых ситуаций. Для младшего школьного возраста учение – новое и непривычное дело. Поэтому при знакомстве со школьной жизнью игра способствует снятию барьера между «внешним миром знания» и психикой ребенка. Игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младшего школьника страх неизвестности, постоянно внушаемое уважение к премудростям школьной жизни, что мешает свободному освоению знаний.

Игровые ситуации лишь активизируют деятельность учащихся, делают восприятие более активным, эмоциональным, творческим. Поэтому использование дидактических игр дает наибольший эффект в классах, где преобладают ученики с неустойчивым вниманием, пониженным интересом к предмету, для которых математика кажется скучной и сухой наукой. Каждая дидактическая игра имеет правила, которые определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игры, способствуют созданию на уроке рабочей обстановки. Поэтому правила дидактических игр должны разрабатываться с учетом цели урока и индивидуальных возможностей учащихся. Этим создаются условия для проявления самостоятельности, настойчивости, мыслительной активности, для возможности появления у каждого ученика чувства удовлетворенности, успеха. Кроме того, правила игры воспитывают умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива. Существенной стороной дидактической игры являются игровые действия, которые регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры. Очень часто игровые действия предваряются устным решением задачи. Учитель как руководитель игры направляет ее в нужное дидактическое русло, при необходимости активизирует ее ход разнообразными приемами, поддерживает интерес к игре. Основой дидактической игры, которая пронизывает собой ее структурные элементы, является познавательное содержание. Познавательное содержание заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы, поставленной игрой. Оборудование дидактической игры в значительной мере включает в себя оборудование урока. Это наличие технических средств обучения, диапозитивов и диафильмов. Сюда также относятся различные средства наглядности: таблицы, модели, а также дидактические раздаточные материалы, флажки, которыми награждаются команды-победители. Дидактическая игра имеет определенный результат, который является финалом игры, придает игре законченность. Он выступает, прежде всего в форме решения поставленной учебной задачи и дает школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся или в усвоении знаний, или в их применении.

Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой, и отсутствие основных из них разрушает игру. Без игрового замысла и игровых действий, без организующих игру правил, дидактическая игра или невозможна, или теряет свою специфическую форму, превращается в выполнение указаний, упражнений.

Для стимулирования деятельности учащихся на уроке использую следующие приёмы:

1. Чёткая, конкретная формулировка цели урока и постановка цели различных этапов урока. Например, при опросе учащихся у доски активизации внимания класса способствует целевая установка учителя. Ребята знают, что надо прокомментировать, оценить ответ, задать вопросы отвечающему.

2. Организация обратной связи на каждом этапе урока.

3. Решение дидактической задачи организационного этапа урока, т.е. настрой учащихся на активную работу.

4. Применение различных форм устной работы.

5. Постановка учебной проблемы.

С учётом возрастных особенностей обучающихся создаю ситуации, вызывающие удивление, в среднем – вызывающие затруднения.

Так, например, «удивительные задания» на урок нам приносят «Нуль» – находчивый, умный, любознательный, «Царица математики»; различные геометрические фигуры. Поддержание постоянного интереса к предмету обеспечиваю через содержание и формулировку заданий, форму подачи материала:

* Найди лишнее число в каждом ряду.
* Зачеркни его.
* Оставшиеся числа, расставь в порядке возрастания.
* Подставив вместо чисел соответствующие буквы, расшифруй слово.
* Запиши его.

6. Организация дифференцированного и индивидуального подхода.

В индивидуальной работе с учеником опираюсь на его зону ближайшего развития, т.е. школьнику предлагаю такие задачи, которые на данном этапе развития он не может решить самостоятельно, но в сотрудничестве с учителем, при совместном поиске ученик чувствует себя соавтором, у него раскрываются потенциальные возможности, и воспитывается вера в собственные силы.

7. Создание проблемных ситуаций.

Проблемные задания выполняют мотивационную функцию, позволяют повторить ранее усвоенные вопросы, подготовить к усвоению нового материала и сформулировать проблему, с решением которой связано «открытие» нового знания. Поэтому нахожу, конструирую полезные для учебного процесса противоречия, проблемные ситуации, привлекаю школьников к их обсуждению и решению.

8. Создание ситуации успеха.

Похвала учителя стимулирует ученика лишь в том случае, когда задание ощущается им как достаточно трудное и в поощрении учителя ученик «прочитывает» высокую оценку своих возможностей и способностей. И напротив, похвала учителя за легкое задание может снизить мотивацию ученика, ибо он будет склонен думать, что учитель невысоко оценивает его возможности. Одним из эффективных способов формирования и сохранения положительной мотивации у младших школьников является создание ситуаций успеха.

Чтобы каждый ребёнок смог стать успешным, подчеркиваю даже самый небольшой успех, продвижение вперёд. Приведу примеры некоторых игр, которые часто использую в своей педагогической деятельности на различных уроках.

**МАТЕМАТИКА**

**1. *Игра «Чудесный мешочек».***

*Материал игры:* Мешочек с геометрическими фигурами или телами:

круги, квадраты, прямоугольники, треугольники, кубы, брусы, шары.

**Вариант 1**. Учитель показывает круг и спрашивает:

«Что это?» и т. д.

**Вариант 2.** «Возьми в мешочке любую фигуру, не доставая, только на

ощупь определи, что это за фигура, назови её, достань, а ребята пусть

проверят, правильно ли ты эту фигуру назвал».

**Вариант 3**. Учитель говорит: «Найди на ощупь в мешочке квадрат. Покажи

ребятам». Выигрывает тот, кто безошибочно выполнил все задания. Он и

получает звёздочку. В конце игры можно подсчитать, какой ряд получил

больше звёздочек, сколько всего ребят из класса получили звёздочки.

**2. «Логические концовки»**

Дидактическая цель: развивать логическое мышление.

Содержание: вооружись логическим мышлением, учащиеся должны закончить и фразы:

Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).

Если 2 больше одного, то один... (меньше двух).

Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).

Если правая рука справа, то левая... (слева).

**3. «Мальчики – Девочки»**

*Цель*: Развитие внимания, быстроты мыслительных операций, памяти.

Описание: По щелчку на экране появляются кружки разного цвета с примерами.   
Задание: Если кружок синего цвета, то ответ хором называют мальчики, если красного – девочки. Выигрывают, те кто меньше допустил ошибок. Если кружок другого цвета, в классе тишина.

**РУССКИЙ ЯЗЫК**

**1. «Волшебный мешочек»** Эта игра позволяет развивать тактильные ощущения, формулировать их словами. Игра может быть использована, например, при изучении темы «Прилагательные как часть речи» в качестве введения в тему.

Учитель предлагает учащимся мешок, в котором находится один или несколько предметов. Учащиеся должны опустить в мешок руку и, не доставая предметов из мешка, определить, что там находится и дать как можно больше описаний своих тактильных ощущений, например, круглый, гладкий, мягкий, маленький, резиновый.

На основе этих слов можно дать определение прилагательного и его значения в речи и перейти к изучению прилагательных.

Аналогично проводится работа по теме «Существительное как часть речи».

**2.  «Исправь ошибку»**

Эта игра позволяет отрабатывать орфографическую зоркость, находить ошибки в текстах, повторять правила, уметь применять их на практике, способствовать выработке навыка орфографического письма.

Учитель предлагает текст или набор слов, с ошибками в некоторых словах. Задания могут подразделяться по уровню сложности:

С указанием количества ошибок.

Без указания количества ошибок.

С ограничением по времени или ввести элементы соревнования между учениками.

Учитель или сам предлагает слова или выбирает их из детских работ, что позволяет отработать наиболее частые ошибки, допускаемых учащимися.

Учащиеся должны обнаружить ошибки и оформить результаты работы в указанном виде (исправить прямо в тексте, выписать слова с ошибками и т.д.).

**3. «Кто больше придумает слов из данного слова?».**

*Например: грамотей (герой, море, тема, март, гора, рот, маг, торг, гам).*

**4.  «Получи слово»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| родабо =  БОРОДА | рпички = | годапо= |
| лотозо = | онбуль = | лнцесо = |
| ловаго = | тровос = | лосыво = |
| ныбли = | рьбабо = | цаули = |
| нарикфо = | рытоко = | харьглу = |

Поменяй буквы местами так, чтобы получились слова.

**ЛИТЕРАТУРНОЕ ЧТЕНИЕ**

**Например:**

**1.  Найди «Лишнее слово»**

- подбери антоним, который завершил бы русскую народную пословицу.

Ученье — свет, а неученье — ... *(тьма).*

Знай больше, а говори ... *(меньше).*

В учебе корень горек, зато плод ее ... *(сладок).*

Не бойся врага умного, бойся друга ... *(глупого).*

Лучшая вещь — новая, лучший друг — ... *(старый).*

Мир строит, а война ... *(разрушает).*

**2. «Буквенная  арифметика»**

Описание:Ученикам предлагается выполнить действия с буквами и слогами и получить в результате слова.

 1) КАР + ТО + ФЕЛЬДШЕР – ДШЕР = …  
  2) ЧЕРНЫЙ – ЫЙ + О + СЛИВА – А = …  
  3) ТОВАРНЫЙ – НЫЙ + ИЩИ = …  
  4) ЧАСТЬ – Ь + УШКО – О + А = …  
  5) КВА + РАК – АК + ТИРА = …  
  6) КЕДР – ДР + РОСИНКА = …  
  7) КОРЬ – Ь + ИДОЛ – Л +Р = …

**3. « Шарада»**

Начало деревом зовется,

Конец - читатели мои,

Здесь в книге целое найдется,

И в каждой строчке есть они.

(**Ответ**:«Бук-вы».)

 Первый слог в удивлении я восклицаю,

Второй слог я с книжной полки снимаю,

Когда же первый со вторым соединится,

То получится мельчайшая частица.

(**Ответ**:«А-том».)

 Часть танца - слог мой первый,

Вино - мой слог второй,

На целом перевозят

Чрез реку бечевой.

(**Ответ**:«Па-ром».)

**ОКРУЖАЮЩИЙ МИР**

1." **Какие мы деревья? "**

Игра может быть использована в 1 классе по программе А. А. Плешакова при закреплении темы "Растения зимой и немного о животных" и в 3 классе при изучении темы "Зона лесов". Игра проводится эффективно, если до её проведения организовать экскурсию в парк, где дети могут наблюдать деревья в природе. **Цель игры:** Закрепить знания детей о лиственных и хвойных растениях, расширять кругозор детей.

**Материал:** Учитель должен иметь мяч или мягкую игрушку.

**Содержание:** Учитель называет дерево и бросает мяч детям, которые сидят за партой. Он может называть лиственные и хвойные деревья.

**НАПРИМЕР:** липа, кедр, дуб, лиственница, сосна, ясень, берёза, ель, вяз, осина, пихта, ива, тополь, клён, ольха.

Дети ловят мяч и возвращают его учителю вместе с ответом. Они называют, к какой группе относится данное растение /к лиственным или хвойным/.

Дети не должны думать более 10 секунд. Если ребёнок не знает, или затрудняется назвать ответ, то он возвращает мяч учителю. Учитель бросает его другому ребёнку.

**НАПРИМЕР:** дуб — лиственное, сосна — хвойное ...

Игра с мячом может проводиться по темам: "Разнообразие животного мира", "Съедобные и несъедобные грибы", "Зимующие и перелётные птицы", "Разнообразие растительного мира", "Дикие и домашние животные ", т.е. по всем темам, где есть классификация. Например: щука — рыба, лягушка — земноводное, ворона — птица...

2. **«Да – нет»**

Игра проводится на уроках природоведения во 2 классе после прохождения темы "Разнообразие животного мира".

**Цель игры:** уметь выделять основные признаки животных, учить детей анализировать и выбирать главные, отсекающие вопросы; расширять кругозор детей; уметь распределять животных по основным группам; учить детей работать в группе.

**Содержание:** Учитель делит детей на 3 - 4 группы. Дети садятся кружком и должны работать сообща, в группе.

Учитель загадывает для каждой группы животное. Детям даётся (по желанию учителя) 10, 8, 7, 5 попыток. Если ребята играют не первый раз, то количество попыток должно уменьшаться. Первый раз - пробный, учитель учит детей играть, а затем загадывает командам животное. Дети задают вопросы, на которые учитель может ответить только словами "да" или "нет". Команды задают вопросы учителю по очереди.

**НАПРИМЕР:** Животное — лось.

Вопросы детей: Ответы учителя:

Это насекомое? Нет.

Это зверь? Да.

Он живет в наших лесах? Да.

Он хищный? Нет.

Он травоядный? Да.

У него длинный хвост? Нет.

Он быстро бегает? Да.

Это лось? Да.

Примечание: Количество правильных ответов может быть записано на доске по командам.

Такая игра может проводиться по темам: «Растения», «Комнатные растения» и т.д.***Темы «Режим дня школьника»,«Личная и общественная гигиена»***

Введение в учебную деятельность элементов игры или развивающих игр позволяет ребёнку легче адаптироваться к учебной деятельности, развивать потребность в знаниях, способность анализировать, классифицировать, обобщать объекты, понятия и явления, развивать непроизвольное внимание, повышать мотивацию учебно-познавательной деятельности, развивать самоконтроль и самооценку

Подводя итог вышесказанному, важно отметить, что игра как средство обучения является игровой формой и объединяет познавательное и занимательное. Именно это сочетание обеспечивает переход от одной деятельности к другой, позволяет обучающимся начальной школы овладеть знаниями по предметам - играя, влияет на развитие ряда психических процессов, оказывает большой воспитательный эффект. Так, например, правильно организованная, методически выдержанная дидактическая игра способна плодотворно влиять на развитие психических процессов, оказывать воспитательное воздействие.

«Дети охотно всегда чем-нибудь занимаются. Это весьма полезно, а потому не только не следует этому мешать, но нужно принимать меры к тому, чтобы всегда у них было что делать».

                                                                Я.Коменский