**Ребёнок должен играть, даже когда делает серьёзное дело. Вся его жизнь – это игра.** А.С.Макаренко

Игру как метод обучения, передачи опыта старших по­колений младшим люди использовали с древности. Широ­кое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсифика­цию учебного процесса.  
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.  
Одно из приоритетных мест в моей педагогической практике принадлежит игровым технологиям, так как они являются уникальной формой обучения, позволяющей сделать интересной и увлекательной деятельность учащихся на творческо-поисковом уровне. **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.**Учащимся младшего школьного возраста очень нравятся развивающие дидактические игры, заставляющие думать, предоставляющие возможность проверить и развить свои способности, включающие их в соревнование с другими детьми. Участие детей в игровой деятельности на уроке способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества, которые пригодятся детям в их будущей взрослой жизни. В дидактических играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию и прогнозированию, предметная деятельность, логика, формируются умения и навыки делового взаимодействия с другими людьми. Уроки с использованием игр или игровых ситуаций являются эффективным средством обучения и воспитания, поскольку отход от традиционного построения урока и введение игрового сюжета привлекают внимание учащихся всего класса. Содержание игры – это всегда осуществление ряда учебных задач. В игре ученики попадают в ситуацию, позволяющую им критически оценить свои знания в действии, привести эти знания в систему. Подбирая игры и игровые упражнения к уроку, я стараюсь учитывать познавательные интересы и сохранные психические качества личности учащихся своего класса, поэтому предпочтение отдаю таким играм, которые вызывают непосредственный интерес у детей, предоставляют возможность каждому ребенку проявить свои способности, обеспечивают развитие уровня самостоятельности в поиске знаний и формировании умений и навыков. Используя дидактические игры на уроке, я обязательно продумываю систему заслуженного поощрения за успехи, причем, не столько за сам по себе выигрыш в игре, сколько за демонстрацию в ней применения новых знаний, умений и навыков. Планируя урок, я стараюсь использовать игры, которые направлены на развитие разных способностей, потому что детям неинтересно на протяжении всего урока выполнять одни и те же или сходные действия, вследствие которых они быстро устают и урок не приносит желаемого результата. Подбирая игры, всегда слежу за уровнем сложности заданий, потому что использование трудных для учащихся вариантов игры может привести к тому, что у них пропадет интерес. В практике своей педагогической деятельности мне нравится использовать дидактические игры, игры-соревнования, игры-путешествия, деловые игры, сюжетно-ролевые игры, игры с использованием сказочных и литературных персонажей, главное, чтобы игра была интересна и посильна для учащихся, потому что познавательный интерес нужно удовлетворять сразу, пока он не угас. Большинство видов дидактических и развивающих игр я беру из Интернет-ресурсов, многие придумываю сама, опираясь на тему и идею урока, многие идеи к таким урокам подсказывают сами дети. Учащихся младших классов нетрудно заинтересовать математикой, письмом или чтением, ведь самое обычное решение примеров или упражнение на усвоение правил правописания можно преподнести так, что работа эта не покажется детям скучной и утомительной: для этого достаточно придать упражнениям увлекательный характер. Например, пускай один из любимых сказочных персонажей обратится к ребятам за помощью – тут даже самый слабый ученик активно включится в мыслительную деятельность, желая прийти на выручку попавшему в затруднение герою. Можно включить в работу элементы соревнования. Форма игры захватывает детей, и они с удовольствием выполняют задание. Игровую форму занятий на уроках я использую как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций на уроке проходит 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 вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. Вместо обычного вступления учителя предлагаю в начале урока – разгадать (расшифровать) тему урока. Предложить учащимся загадку, ребус, рисунки, карточки с заданием.

- Расставьте карточки, начиная с самой большой. (сантиметр)

- Постройте пирамидку. (алфавит)

Интересным игровым упражнением для ребят являются магические квадраты, игровое упражнение «Реши правильно и прочти».  На доске находятся плакаты с цифрами и буквами. Ученик решает столбик примеров, а рядом с ответом записывает букву, ему соответствующую. Работу можно провести со всем классом, группой учащихся, индивидуально.

- «Кто больше?» Ребятам предлагается из данного слова составить слова. Игра «Незаконченное предложение». Закончи пословицу.   
Добрый человек,…что солнце и луна.   
Не желай зла другим,…сам будешь наказан.   
Добро совершить…никогда не поздно.   
Человек красив…делами.   
Красота сердца…дороже красоты лица.   
Словесные ассоциации. Работа в парах.   
- Доброта – это… Любовь – это… Счастье – это…   
Воспроизведение информации.   
Например, воспроизведение отрывка из сказки Х.К.Андерсена « Ромашка».   
Ролевая игра. (инсценирование: отрывки из сказок, произведений, ситуации) , роль консультанта на уроке.   
Применение интерактивных методов в игровой форме на уроках вовлекают в работу всех детей. Даже слабые, стеснительные, неразговорчивые на таких уроках раскрывают свои способности, становятся раскрепощенными, открытыми и доверчивыми. Ребенок учится высказывать, оспаривать свое мнение, сотрудничать, анализировать свою деятельность и своих товарищей, активно формирует речевые умения, навыки чтения, слушания, рассказывания.   
Для развития интеллектуальной мыслительной деятельности учащихся на уроках применяю следующие игры:   
«Анаграммы».   
Решите анаграммы   
НИАВД - ДИВАН АТСЕН - СЕНАТ   
СЕОТТ - ТЕСТО КАОЛД - ЛОДКА   
СЛОТ -СТОЛ РАКЫШ - КРЫША   
ГИАР -ИГРА КООН - ОКНО   
«Вставьте пропущенную букву и число».   
1 В 5 ?   
А 3 Д ?   
«Ребусы».   
1очка (одиночка) 1бор (разбор)   
ш1а (школа) ф1а (фраза) 2д (парад)   
100Л(стол) 7Я (семья) и т.д.   
«Умозаключения»   
Выберите из скобок два слова, которые являются наиболее существенными для слова перед скобками.   
Сад (растение, садовник, собака, забор, земля);   
Река (берег, рыба, тина, рыболов, вода);   
Чтение (глаза, книга, картина, печать, очки);   
Игра (шахматы, игроки, правила, штрафы, наказания);   
Сумма (слагаемое, равенство, множитель, результат);   
«Языковые пропорции».   
Чёрное – белое = огонь – … (вода).   
Война – смерть = … – жизнь (мир).   
«Звук играет в прятки»   
Подбери слово так, чтобы заданный звук стоял в разной позиции.(на первом, втором третьем месте.) Звук р - рот, арбуз, карман, астра.   
«Веселые бусы»   
Составь из букв, написанных в длинных бусах. Слова. Запиши получившиеся слова в коротких бусах.   
«Волшебные картинки»   
Дорисовать фигуры, чтобы получился интересный рисунок (3-5 минут), затем ответить на вопросы: «Кем будет (или чем будет) яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, и т.д.   
«Что бывает таким?»   
круглым высоким   
тяжелым прочным   
красным злым и т.д.   
Игры-сравнения   
Лист зеленый, как…   
Ваза глубокая. как..   
«Незаконченные фразы»   
Карандаш – (грифель)   
Ручка-(стержень)   
Дом-(кирпич)   
Стакан – (стекло)   
Шайба – (клюшка)   
«Пятый лишний»   
1. Тюльпан, лилия, фасоль, ромашка, фиалка.   
2. Река, озеро, море, мост, болото.   
3. Кукла, медвежонок, песок, мяч, лопата и т.д.   
« Назови одним словом»   
Метла, лопата… Июнь, июль …   
Дерево, цветок… Окунь, карась… и т.д.   
Все эти игры и многие другие способствуют формированию познавательных компетенций на уроках литературы, русского языка, познания мира.   
На уроках математики применяю при закреплении, повторении, объяснении нового материала следующие игры:   
«Кто быстрее» (собрать из геометрических фигур предметы)   
«Найди ошибку» (100,200,300,500,600,400,700,900,800,1000)   
«Чей домик» (10, 20, 20, ?,40,?и т.д.)   
«Когда это было», «Соберем урожай», «Кто больше» (примеры)   
«Интеллектуальная разминка».   
Сколько пальцев на 2 руках?   
Сколько недель в месяце?   
Порядковый номер пятницы в неделе?   
Наименьшее двузначное число?   
Какого числа последний день года?   
« Продолжите числовые ряды»   
1. 2 3 4 5 6 7… …   
2. 9 8 7 6 5 4… …   
3. 28 29 30 31 32 33 34… …   
4. 3 5 7 9 11 13 … …   
«Провоцирующие задачи».   
На 2 руках 10 пальцев. Сколько пальцев на 10 руках?   
Крышка стола имеет 4 угла. Сколько будет углов у крышки, если один из них отпилить? 5.   
Шесть рыбаков съедят 6 судаков за 6 дней. Сколько судаков съедят 12 рыбаков за 12 дней? 24.   
У палки 2 конца. Сколько получится концов, если один из них отпилить? 4.   
Такие игры закрепляют знания детей, развивают логическое и конструктивное мышление, навык счета в уме.   
Таким образом, игровые технологии позволяют преподать материал в доступной, интересной, яркой и образной форме, способствуют лучшему усвоению знаний, вызывают интерес к познанию, формируют познавательные компетенции учащихся. Игра позволяет сделать урок интересным, качественным, реализует интеллектуальный и творческий потенциал учащихся.

В практике своей педагогической деятельности использую разнообразные игровые технологии: обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие. Очень нравятся детям тренажёры, flash-игры, сама их с большим удовольствием делаю для детей презентации, но на уроках часто использую не только электронные игры, но и игры на развитие моторики, двигательные.

При обобщении и повторении блока изученных тем применяю игру-соревнование «Самый умный» или «Брейн - ринг». Для проведения подобных игр, заранее подбираю вопросы, требующие краткого ответа.   
Очень гармонично на уроках в начальной школе используются предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные игры, игры- драматизации. Уроки закрепления изученной темы стараюсь проводить в нетрадиционной форме: урок–соревнование, урок–конкурс, урок–путешествие, урок–КВН, урок–путешествие. В своей работе я часто использую настольно-печатные игры, игры-лабиринты, лото, которые беру в детских развивающих журналах. Для каждого хода в таких играх подбираю задания, соответствующие теме и цели урока. Достоинство таких игр в том, что их можно использовать на любом этапе урока, играть в них можно много раз, меняя задания и тематику, играть можно на любом учебном предмете. Детям очень нравятся такие игры, как «Спасатели», «Путешествие в сказку», «Путешествие по стране Арифметике» и другие.  
К.Д. Ушинский писал: *«***Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни».**Во многих дидактических играх, которые я использую на уроках, заложен элемент соревнования между группами, который усиливает эмоциональный характер игры. В этом случае дети  стремятся не только сами хорошо выполнить задание, но и побудить к этому своих товарищей, помочь им. С помощью различных ребусов, кроссвордов на одном дыхании проходит работа над словарными словами. Хорошему и быстрому запоминанию слов с непроверяемыми гласными помогают загадки. Загадки помогают развивать образное и логическое мышление, умение выделять существенные признаки и сравнивать, тренируют быстроту и гибкость ума, сообразительность. Игры «в слова» обогащают лексический запас ребенка, приучают быстро находить нужные слова, актуализируют пассивный словарь. Большинство таких игр стараюсь проводить с ограничением времени, в течение которого выполняется задание (например, 3-5 мин.). Это позволяет внести в игру соревновательный мотив и придать ей дополнительный азарт**.** Для развития воображения и творчества детей использую игры на составление рассказов, например, «Рассказ по картинкам»: предлагаю учащимся придумать рассказ, используя ряд картинок, придумать продолжение, можно усложнить задание, добавив ряд иллюстраций, на первый взгляд, не связанных между собой. Одна из сложных задач, стоящих перед учащимися начальной школы – научиться правильно и красиво писать. В этом мне помогают пальчиковые игры, основанные на инсценировке каких-либо рифмованных историй, сказок при помощи пальцев. В ходе "пальчиковых игр" ребенок, повторяя движения, достигает хорошего развития мелкой моторики рук.  
В процессе проведения дидактических игр на уроках можно встретиться с различными трудностями – у ребенка может что-то не получаться, чего-то он не сможет понять, от чего-то он станет отказываться, поэтому, чтобы избежать самых грубых ошибок, я стараюсь при подборе и проведении игры следовать **«золотым правилам»:** **Хвалите за успехи и не ругайте за неудачи:** стараюсь отмечать все достижения ребенка во время игры и не заострять внимание на недостатках, даже, если действия детей неудачные, обязательно стараюсь найти что-нибудь, за что их можно похвалить. Большое значение имеет форма, в которой оцениваются результаты игры: прежде всего, оценка не должна быть формальной – в основе любой оценки должно лежать положительное отношение к детям, так как основная форма оценки – похвала. Стараюсь ни в коем случае не упрекать ребенка в том, что он не умеет делать то, что с легкостью делают другие дети – успехи детей нельзя сравнивать. **Не спешите подсказывать:** не исключено, что в ходе игры у детей что-то не получается, но я не спешу им помогать, давая готовый ответ, просто прошу выполнить еще раз, указывая, в каком направлении следует искать решение.  
**Не получается – пропустите игру, но обязательно вернитесь к ней в другой раз:** иногда случается, что выполнить какое-то задание всё-таки не удается, стараюсь не зацикливаться на нем – лучше отложить игру и снова вернуться к ней через несколько дней. **Каждая игра должна быть только в радость:** стараюсь не допускать во время проведения игры возникновения негативных эмоций, когда чувствую, что игра не нравится детям, они все чаще отвлекаются, начинают допускать ошибки, стараюсь переключить внимание детей на другое занятие. **Учет индивидуальности каждого ребенка:** когда дети играют, всегда старюсь наблюдать за ними, как они это делают, это помогает мне наиболее удачно подбирать дидактические игры для использования, как для групповой, так и для индивидуальной работы, чтобы развивать в ребенке его «слабые» качества и наиболее полно использовать «сильные» стороны.

В игре, в той или иной роли, участвует каждый ученик класса. Если у доски работает несколько учащихся, то все остальные исполняют  роли контролёра или судьи. Таким образом, можно с уверенностью сказать, что  включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что все учащиеся, увлеченные игрою, не заметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки.  
Применение игровой технологии даёт возможность  сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного материала.Дидактические игры я использую на всех этапах урока: например, в начале урока дидактическая игра может применяться для подготовки учеников к восприятию учебного материала, в середине - с целью активизации учебной деятельности младших школьников или закрепления и систематизации новых понятий.   
**Ценность дидактических игр** заключается в том, что дети в значительной мере самостоятельно учатся, активно помогая друг другу и взаимно себя проверяя, значительно повышается познавательный интерес, каждый урок становится более ярким, необычным, эмоционально насыщенным, на уроке игра позволяет младшим школьникам испытать радость умственного напряжения, преодоления интеллектуальных трудностей, которое доставляет решение учебных задач, активизируется учебно-познавательная деятельность младших школьников.  
  
 При использовании игр и игровых ситуаций, на уроках возможны самые разнообразные приемы и формы работы. Все зависит от профессионализма и творчества учителя.