***«Игровые технологии на уроках в начальной школе***

 ***в условиях реализации ФГОС»***

 Учитель начальных классов Болдина Ольга Николаевна

 ***«Игровые технологии на уроках в начальной школе***

***в условиях реализации ФГОС»***

*«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости любознательности».*

*(В.А. Сухомлинский)*.

 Проблема современной школы – потеря многими обучающимися интереса к учению. Почему это происходит? Причины этого негативного явления неоднозначны:

* перегрузка однообразным учебным материалом;
* несовершенство методов, приемов и форм организации учебного процесса;
* ограниченные возможности для творческого самоуправления.

 Задачей современной школы должно стать формирование человека, совершенствующего себя, способного самостоятельно принимать решения, отвечать за эти решения, находить пути реализации, т.е. творческого в широком смысле этого слова.

Начальная школа способна решить новые задачи, поставленные перед российским образованием, в первую очередь обеспечить условия для развития ребенка как субъекта собственной деятельности, субъекта развития (а не объекта педагогических воздействий учителя). Именно так формулируются задачи начального образования в Федеральных государственных стандартах общего образования

 Учение – это радость, а не только долг, учением можно заниматься с увлечением, а не только по обязанности. Достижение высоких результатов начального образования по ФГОС невозможно без условий реализации основной образовательной программы, особое место в которых занимает учебно-методическое и информационное обеспечение.

 Актуальность данной темы заключается в определении эффективности внедрения современных игровых технологий в процесс обучения с целью повышения уровня и качества современного образовательного процесса. Выбор данной технологии в первую очередь связан с тем, что я работаю с детьми младшего школьного возраста, а игра занимает значительное место в первые годы обучения детей в школе. Всем хорошо известно, что начало обучения ребенка в школ- сложный и ответственный этап в его жизни. Дети шести - семи лет переживают психологический кризис, связанный с необходимостью адаптации в школе. У ребенка происходит смена ведущей деятельности: до обучения в школе дети заняты преимущественно игрой, а с приходом в школу начинают овладевать учебной деятельностью.

 Как же помочь ребенку? Помогут в этом игры, которые создадут оптимальные психологические условия для успешного развития личности младшего школьника.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно игровую.

 Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету – дидактическая игра:

* помогает снять чувство усталости;
* раскрывает способности детей, их индивидуальность;
* усиливает непроизвольное запоминание.

 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. Этот переход возможен только при интенсивном формировании всех видов универсальных действий.

 В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения относятся игровые технологии.

 *Игровые технологии* являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учебных предметов. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действа активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый обучающимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

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.

В жизни детей **игра выполняет** такие **важнейшие функции**, как:

* развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
* коммуникативную: освоение диалектики общения;
* самореализации (в игре как на «полигоне человеческой практики»);
* терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
* диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
* коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
* межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
* социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм

человеческого общежития.

**Значение игры в обучении.**

 В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела

учебного предмета;

* как элемент более обширной технологии;
* в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технология внеклассной работы.

Проведение уроков в начальной школе диктует целесообразность использования игровых технологий, способствующих активизации познавательной деятельности обучающихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний. С помощью игры можно снять психологическое утомление; ее можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, принятия навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.

Игра способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, даёт возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки. В практике моей работы игра как технология проведения урока заняла прочное место и у меня выработались определенные принципы ее проведения:

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
2. При выборе правил игры, необходимо учитывать особенности детей.
3. Обязательное условие – игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации.
4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя.
5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

 Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования обучающихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

* дидактическая цель ставится перед обучающимися 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.

 Игровые приемы обычно воспринимаются детьми с радостью в силу того, что отвечают возрастному стремлению к игре; в основу их педагог обычно вкладывает привлекательные задачи и действия, характерные для самостоятельных детских игр. Использование столь свойственных им элементов тайны, интриги и разгадки, поиска и находки, ожидания и неожиданности, игрового передвижения, соревнования стимулирует умственную активность и волевую деятельность детей, способствует обеспечению осознанного восприятия учебно-познавательного материала, приучает к посильному напряжению мысли и постоянству действий в одном направлении, развивает самостоятельность.

Педагогические игры - достаточно обширная группа методов и приемов организации

педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

***По характеру педагогического процесса бывают:***

* *обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;*
* *познавательные, воспитательные, развивающие;*
* *репродуктивные, продуктивные, творческие;*
* *коммуникативные, диагностические и другие.*

***По характеру игровой методики:***

*предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры – драматизации.*

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…»

 Ю.В.Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса:

* удовольствие от контактов с партнерами по игре;
* удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;
* азарт, от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;
* необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;
* удовлетворение от успеха – промежуточного и окончательного;
* если игра ролевая, то удовольствие от процесса – перевоплощение в роль.

 Привлекательность игры заключается в возникновении новых возможностей. Это зависит от типа игры. Очевидно, наиболее привлекательны возможности, соответствующие актуальным потребностям возраста и личности. Проблема игровой мотивации очень важна.

***В структуру игры как деятельности личности входят этапы:***

* *целеполагания;*
* *планирования;*
* *реализации цели;*
* *анализа результатов*, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

***В структуру игры как процесса входят:***

* роли, взятые на себя играющими;
* игровые действия как средства реализации этих ролей;
* игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
* реальные отношения между играющими;
* сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

**Ценность игры в психолого-педагогическом контексте:**

* Игра выполняет важнейшие функции - формирует УУД.
* Активизация и интенсификация учебного процесса.
* Учебно-познавательная направленность.
* Эффективность сочетания с любым учебным материалом.

Игры можно использовать на различных этапах урока: при опросе или проверке домашнего задания, при самостоятельном изучении нового материала, при закреплении его.

 Использование компьютерных технологий в обучении позволяет дифференцировать учебную деятельность на уроках, активизирует познавательный интерес учащихся, развивает их творческие способности, стимулирует умственную деятельность. Со стороны учителя и родителей необходим контроль за содержанием игр и временем работы за компьютером.

 На своих уроках часто использую дидактические и сюжетно-ролевые игры, кроссворды, загадки, ребусы, стараюсь преподнести материал в необычной форме: урок-сказка, урок-путешествие, урок-исследование и другие.

 Уроки с использованием ИКТ особенно актуальны в начальной школе. Ученики 1–4 классов имеют наглядно-образное мышление, поэтому очень важно строить их обучение, применяя как можно больше качественного иллюстративного материала, вовлекая в процесс восприятия нового не только зрение, но и слух, эмоции, воображение. Здесь помогают яркость и занимательность компьютерных слайдов, анимации. Уроки с использованием компьютерных технологий позволяют сделать их более интересными, продуманными, мобильными.

 Спектр использования возможностей ИКТ достаточно широк. Однако, работая с детьми младшего школьного возраста, необходимо помнить заповедь: “Не навреди!”

Организация учебного процесса в начальной школе, прежде всего, должна способствовать активизации познавательной сферы обучающихся, успешному усвоению учебного материала и способствовать психическому развитию ребенка.

Следовательно, ИКТ должно выполнять определенную образовательную функцию, помочь ребенку разобраться в потоке информации, воспринять ее, запомнить, а ни в коем случае не подорвать здоровье. Планируя урок в начальной школе, учитель должен тщательно продумать цель, место и способ использования ИКТ.

**Результат игровых технологий.**

 Игровые технологии – эффективное средство воспитания познавательных процессов и активизации деятельности учащихся. Это тренировка памяти, помогающая учащимся вырабатывать речевые умения и навыки. Игры стимулируют умственную деятельность детей, а так же развивают внимание и познавательный интерес к предмету. Игры способствуют преодолению пассивности на уроках и усилению работоспособности учащихся.

 Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна. При условии адекватного отношения взрослых к детской игре и разумного использования ее мощного психолого-педагогического потенциала, игра способна стать тем оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает:

* успешность адаптации ребенка в новой ситуации развития;
* развитие младшего школьника как субъекта собственной деятельности и поведения, его эффективную социализацию;
* сохранение и укрепление его нравственного, психического и физического здоровья.

*Литература.*

1. Ступеньки творчества, или развивающие игры. М., 1990
2. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. Киев, 1969
3. Журнал “Начальная школа” № 2, 5, 8 – 2008 г.