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

Блохина Надежда Геннадьевна

учитель начальных классов

С внедрением в систему образования ФГОС НОО изменились цели и задачи стоящие перед учителем. Современное образование ориентировано на формирование и развитие способностей ученика самостоятельно ставить учебную задачу, формулировать алгоритм её решения, оценивать полученный результат, т.е. научить учиться. ФГОС ставит задачу формирования у младших школьников учебной мотивации, развитие у них универсальных учебных действий, что предполагает организацию учебно-познавательной деятельности.

В педагогической литературе учебно-познавательная деятельность рассматривается как взаимопроникновение учебной и познавательной деятельности, их взаимосвязи и взаимообусловленности. Основной чертой учебно-познавательной деятельности является то, что она требует научения знаниям, умениям и мышлению.

В структуре учебно-познавательной деятельности выделяют следующие компоненты:

- сосредоточение внимания ученика на учебной ситуации;

- ориентировка его в деятельности;

- постановка цели деятельности;

- выполнение учебных действий;

- контроль и корректировка учебных действий;

- оценка полученных результатов.

С первых учебных дней школьники включаются в учебно - познавательную деятельность, при организации которой важно: привить младшему школьнику потребности и навыки самостоятельного пополнения знаний; развитие умений и навыков логически рассуждать; развитие познавательных способностей учеников и умений использования всех источников познания.

Таким образом, перед нами стоит задача: организовать такие условия, чтобы учебно-познавательная деятельность младших школьников осуществлялась полноценно, и, способствовала развитию всех сфер. Очевидно, что прочные знания, умения и навыки формируются у младших школьников только при наличии определенных теоретических знаний, а добросовестное отношение детей к учению опирается на их потребность, желание и умение учиться, которые возникают в процессе реального выполнения учебной деятельности.

Дети младших классов, а особенно первоклассники, подвижны, эмоциональны, у ребят повышенная утомляемость – значит, требуется смена видов деятельности, разнообразие заданий. Поскольку ведущей деятельностью детей – дошкольников была

игра, то придя в школу, происходит смена ведущей деятельности на учебную. И конечно возникает вопрос: как же сделать так, чтобы переход от одной ведущей деятельности к другой происходил безболезненно?

Одним из спасительных средств в этой проблеме является игра.

Еще Сухомлинский говорил: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это светлое огромное окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». Но и на сегодняшний день актуальность игровых технологий не угасла. Сущность применения игровых технологий заключается в том, что игра является характерной и своеобразной формой активности ребёнка, благодаря которой он учится и приобретает опыт. Игра есть практика развития. Ребенок играет, потому что развивается, развивается, потому что играет. Игра первая учит разумному и сознательному поведению.

Это первая школа мысли для ребёнка. Детство — время игры, и если

блокировать игровые способности ребёнка, не давая ему наиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное, вместо того, чтобы идти вперёд.

В связи с этим возникает вопрос о том, как процесс обучения сделать ярким, увлекательным, без принуждения.

Педагог-новатор В. В. Волина утверждает, что «когда учиться интересно, легко учиться. А счастливого ребенка легче учить и воспитывать, легче развивать его духовный потенциал…» Очевидно, что для осуществления этих задач целесообразно учебно-познавательную деятельность использовать во взаимодействии с игровой деятельностью, которая позволяет возбуждать интерес к знаниям, делает обучение увлекательным.

При подборе и проведении игр необходимо учитывать следующие требования:

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей
3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения
4. Необходима продуманность системы оценивания за участие и результат игры
5. При проведении игры большое значение имеет динамичность, эмоциональная привлекательность.
6. Смысл игровых действий должен совпадать со смыслом и содержанием поведения в реальных ситуациях с тем, чтобы основной смысл игровых действий переносился в реальную жизнедеятельность.
7. Игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы.
8. По окончании игры необходимо проведение обсуждения хода игры и ее итогов.

Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других – иные.

* По характеру различают обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие, творческие, коммуникативные профориентационные игры;
* По количеству участников – индивидуальные, парные, коллективные, массовые игры;
* По виду деятельности – физические (двигательные), интеллектуальные, трудовые, психологические игры;
* По форме – путешествия, поручения, соревнования, предположения, загадки, беседы, настольно-печатные, словесные, сюжетно-ролевые, предметные, коллективные дидактические, компьютерные игры;

В своей практической деятельности я использую разные виды игр.

Все игры, используемые в ходе учебного процесса, требуют от детей:

• воспроизводящей деятельности;

• исполнительской деятельности;

• преобразовательской деятельности;

• поисковой деятельности;

Игры, требующие от детей исполнительской деятельности

С помощью этой группы игр дети выполняют действия по образцу или указанию.

В процессе таких игр ученики знакомятся с простейшими понятиями, овладевают счётом, чтением, письмом. В этой группе игр можно использовать такие задания: придумать слова, числовые выражения, выложить узор, начертить фигуру подобную данной.

Игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводящую деятельность

К этой группе относятся игры, способствующие формированию вычислительных навыков,

навыков правописания. Это «Математическая рыбалка»,

«Кот-буквоед», «Лабиринт», «Как добраться до вершины», «Заполни окошечко», «Определи курс корабля»

Игры, требующие от детей преобразующей деятельности.

В этих играх нужно преобразовать слова, числа, задачи в другие, логически связанные с ними.Игры «Числа перебежчики», «Придумай слова из слова», «Собери круговые примеры»

Игры, включающие элементы поисковой деятельности.

Дети должны выявить закономерность, которая является ключом к данному заданию.

Ученики очень любят игры данной группы. Им нравится сравнивать, анализировать.

Находить общее и различия, интересен поиск недостающего: «Определи закономерность», «Найди ключ», «П о какой т ропинке ты п о й д е ш ь » .

В своей практике я стараюсь на всех уроках использовать игры. Продумываю поэтапное распределение игр на уроке.

Если в начале урока, цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока игра

Должна решить задачу усвоения темы. В конце урока игра может носить поисковый характер.

Следовательно, игра может быть проведена на любом этапе урока, а также на уроках разного типа.

Например, на уроках обучению грамоте, на этапе мотивации к учебной деятельности очень часто использую игру «Доскажи словечко». Первоклассникам очень нравится отгадывать слова.

• Я сижу, едва не плача,

Очень трудная …..(задача)

• По коридору топот ног,

То зовет всех класс …(звонок)

• Ясными ночками

Гуляет мама с дочками.

Дочкам не твердит она:

- Спать ложитесь поздно!

Потому что мать – луна,

А дочурки - …..(звезды).

• Крыша в шапке меховой,

Белый дом под головой.

Двор в снегу. Белы дома.

Ночью к нам пришла …(зима).

Так же на этих уроках я использую разнообразные игры, направленные на

формирование правильного, сознательного чтения и безошибочного письма.

**1. Игра «Чей голосок?»**

- Как поют комарики? (З-з-з…)

- Как рычит собака? (Р-р-р…)

- Как воздух выходит из шарика? (С-с-с…) и т.д.

**2. Игра «Угадай-ка»**

Загадываю загадки, отгадки в которых начинаются с изучаемой буквы. Например:

На бахче у нас растёт, Яркий, сладкий, налитой,

Как разрежешь, сок течёт, Весь в обложке золотой.

Свеж и сладок он на вкус, Не с конфетной фабрики -

Называется … (арбуз). Из далёкой Африки. (апельсин)

Для девчонок и мальчишек рисовать решил я дом.

Есть, друзья, немало книжек. Открываю свой … (альбом)

Это ж первою была,

Я сама её прочла. (азбука)

**3. Игра «Твёрдый – мягкий»**

Яназываю слова с изучаемыми звуками. Дети поднимают синий квадратик, если

слышат твёрдый согласный звук, зелёный квадратик – если слышат мягкий согласный

звук. Например: сон, лень, сосна, встань, нитка, книга, Наташа, Дина, Нина.

**4.Игра «На что похожа буква?»**

Предлагаю детям пофантазировать, на что похожа буква М?

Взявшись за руки, мы встали

И на М похожи стали.

Палочка и палочка,

Между ними галочка.

И понятно сразу всем:

Получилась буква М.

**5. Игра «Скороговорки»**

Мыла Мила мишку с мылом, Крошка кошка на окошке

Мила мыло уронила. Кашку кушала по крошке.

Уронила Мила мыло, У Кондрата куртка коротковата.

Мишку мылом не домыла. Коля колет колья.

**6. Игра «Капитаны»**

На магнитной доске расположены изученные гласные буквы, например,: а, о, у, и, ы.Отправляясь в плавание, капитан (поочерёдно, 2-3 ученика) ведёт корабль по морю и останавливается то около одной, то около другой пристани. При этом он даёт гудок, соответствующий слогу, например: нннаа, ннноо и т.д.

**7. Игра «Кто больше?»**

- Придумайте слова, в которых звуки [с], [с’] в начале, в середине, в конце слова;

- Назовите предметы в классе, в названии которых есть звуки [с], [с’].

**8. Игра «Кто больше запомнит слов».**

Читаю текст, в котором все слова начинаются с изучаемой буквы. Дети должны запомнить как можно больше слов.

Например:

Носорог нашёл наволочку.

Нюхал.

Надкусил–невкусно. Напялил на носорожью ножищу. Не залезает. Нахлобучил на нос. Надевал набекрень, наискосок, наклонял налево, направо.

Никак!

–Нет! Нам, носорогам, непонятный наряд не нужен! – насупился носорог.

**9. Игра «Слоговой аукцион»**

Учитель просит детей придумать слова с изученными слогами. Например: тарелка, тапочки, танец, Таня, таракан.

Таким образом, можно говорить о том, что игровые технологии представляют собой ступени от игры-забавы к игре-увлечению познанием. И высшей ступенью является – от игры к творчеству, к научной логике, к опережению школьных программ.

Результат как обязательный структурный элемент игры проявляется в том, что игра – это эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;

- тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;

- стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

- способствует преодолению пассивности учеников;

- способствует усилению работоспособности учащихся.

Использование игровых технологий способствует:

- повышению интереса, активизации и развитию мышления;

- использованию знаний в новой ситуации;

- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;

- идет передача опыта старших поколений младшим;

- является естественной формой труда ребенка, приготовлением к будущей жизни;

- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

Игровые технологии используются в педагогической практике давно, но с приходом ИКТ в образовательный процесс они взошли на новую ступень, так как специально подобранные компьютерные дидактические игры позволяют повысить показатели эффективности процесса обучения. В этом и заключается новизна игровых технологий.