***Выступление по теме «Применение игровых технологий на уроках как средство реализации системно-деятельностного подхода  в начальной школе».***

Учитель начальных классов Потапчик Т.Х.

«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

и любознательности».

(В.А.Сухомлинский)

Приоритетом современного образования становится обучение, ориентированное на самосовершенствование и самореализацию личности. Перед современной школой стоит задача развить инициативу, самостоятельность, творческий потенциал учащихся. В начальной школе происходит смена ведущей деятельности ребёнка от игровой к учебной.

В педагогике в качестве основных видов деятельности  выделяют игровую, учебную и трудовую деятельность.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

Игра способна стать тем инструментом, который комплексно обеспечивает:

-   успешность адаптации ребёнка к новой ситуации развития;

-   сохранение и совершенствование на протяжении всего начального - образования достижений дошкольного периода развития;

- развития младшего школьника как субъекта собственной деятельности поведения, его эффективную социализацию;

- сохранение и укрепление его нравственного, психического физического здоровья и. т. д

Любая игра - одно из средств воспитания умственной активности учащихся. Выбор игры определяется учебно-воспитательными целями урока. Кроме того, игра должна быть доступна для учащихся, соответствовать их потребностям и интересам. Опираясь  на  данные   концептуальные   положения,   определяем   цель применения  технологии  игровых  форм  обучения   –   развитие   устойчивого познавательного  интереса  у  учащихся  через  разнообразные  игровые  формы обучения.

***Особенности использования игровых технологий на уроках в начальной школе.***

     В своей педагогической практике, используя личностно-ориентированный подход в обучении детей младшего школьного возраста, я ставлю цель:  обеспечить развитие и саморазвитие личности обучаемого, исходя из его индивидуальных способностей. Для достижения намеченного использую разнообразные формы и методы организации учебной деятельности, которые позволяют раскрывать субъектный опыт ребенка, в частности, игровые технологии. На мой взгляд, они в большей степени отвечают возрастным требованиям младших школьников, позволяют организовать процесс обучения на принципах сотрудничества и реализовать дифференцированный подход к обучению.

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.

Приведем примеры использования игровых технологий на уроках.

В любой урок можно внести элементы игры.

Закрепление изученного материала можно также проводить с элементами игры. Например, можно провести аукцион знаний. На обсуждение выставляются по очереди лоты (карточки с обозначениями различных математических величин – скорость, время, расстояние; формулы нахождения периметра квадрата, прямоугольника, треугольника, площади прямоугольника, квадрата). Задача учащихся – как можно больше сообщить о данном лоте (информация, выдаваемая учащимися, должна быть дозирована и являться логически законченным высказыванием).

Игровые формы, как методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, доказывая, что образование – не всегда нудное занятие. А при комплексном использовании различных технологий, ориентированных как на развитие творческого потенциала, так и на сохранение здоровья учащихся, можно добиться хороших результатов в достижении поставленной цели.

               Упражнения для устного счёта  предъявлены учащимся в форме различных игр, шифровок, математических диктантов, карточек с примерами.

  Кроме этого, упражнения для устного счёта предлагаю первоклассникам так, чтобы они способствовали развитию различных анализаторов, т. е. воспринимались детьми  либо зрительно, либо на слух, либо зрительно и на слух.

|  |  |
| --- | --- |
| Цель:  - закрепить знание таблицы сложения.  Задачи:  - повторение нумерации чисел в пределах 20;  - закрепление приёмов устных вычислений;  - развитие логического мышления. | Игра «Хлопки» (учитель читает числа или показывает их, дети делают один хлопок – если число однозначное, два хлопка – если число двузначное).  4, 7, 11, 18, 7, 0, 20, 14.   - Запиши двузначные числа в порядке возрастания.  (11,  14,  18,  20)  - Какое число можно назвать лишним?  (11 – состоит из одинаковых цифр, 20 – в числе 2 десятка и 0 единиц)  2)Вычисли. Какое выражение лишнее и почему?  10 + 4        7+10          4+6  5 + 10        10+9          6+10  (лишнее 4+6, сумма равна 10, а в остальных выражениях сумма больше 10)  2)Вычисли. Расположи полученные ответы в порядке убывания.  5+6  (11)     9+4 (13)     6+9  (15)  7+7   (14)    8+4 (12)     8+9   (17)  (17,  15,  14,  13,  12,  11)  Что интересного заметили в полученном числовом ряду?  (пропущено число 16)  Какое выражение с этим ответом можно добавить?  (8+8,  7+9) |

Игра «Нарисуй карту».

Дидактическая цель. Учить детей понимать мысль автора произведения, запоминать детали сюжета.

Содержание. Учитель читает художественное произведение, после чего дети делятся на группы и получают задание – нарисовать карту-схему событий. Выиграет группа, которая лучше всего составит карту произведения.

Например: нарисовать карту к сказке «Колобок». Цветом обозначить характеры персонажей.

Игра «Летает не – летает»

Задача: знать летающих и не летающих представителей животного мира.

Игровые действия: В этой игре учитель будет называть птиц, животных, а ученики, если летает, поднимают руку, если не летает, то руки складывают на коленях.

Игра «Фотограф», в которой я показываю детям полоску с цифрами, знаками, словами ,а ученики должны их запомнить за 5 секунд и «сфотографировать» в тетрадь.

Игра «Выбери три слова» ( Ее можно использовать на закрепление любых тем по русскому языку)

Цель: Проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией.

Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем.

На 9 карточках записаны девять слов:

1-й набор: рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, гриб.

2-й набор: подъезд, склад, ворона, град, съемка, клад, ворота, подъем, воробей.

Двое берут по очереди карточки, выигрывает тот, у кого первого окажутся три слова , имеющую одинаковую орфограмму. I рыбка вьюга чулок II подъезд склад ворона

дубки варенье чучело съемка град ворота

гриб ручьи чум подъем клад воробей

Игра «Детектив».

Один из игроков будет свидетелем: он отвечает на вопросы. Остальные игроки – детективы. Они задают вопросы свидетелю. Каждый детектив должен делать заметки и заглядывать в свой листок. На вопросы детективов свидетель может отвечать «ДА» и «НЕТ».

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 же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями»