**Представление опыта работы учителя начальных классов**

**МОУ «Варшавская средняя общеобразовательная школа»**

**Шартон Ирины Александровны**

*Использование игровой деятельности на уроках в начальной школе.*

*Без игры нет, и не может быть  
полноценного умственного развития.  
Игра – это искра, зажигающая огонек  
пытливости и любознательности”*

*В.А.Сухомлинский*

Главными задачами учителя начальной школы является развитие у детей индивидуальных способностей, ключевых компетенций, умения видеть перспективу применения полученных знаний на практике.

Одним из путей решения этих вопросов является применение современных педагогических технологий в образовательном процессе, позволяющих разнообразить формы и средства обучения, повышать творческую активность учащихся. Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

К таким технологиям я отношу проблемное и развивающее обучение, информационно-коммуникационные технологии, а также *игровые.*

В начальной школе на уроках широко используют игры. Игра – тоже деятельность, но по отношению к образовательному процессу деятельность весьма специфическая.

Учебные результаты игры (знания, умения) выступают побочным продуктом игровой деятельности и целиком зависят от заложенного в неё учебного содержания. Учебная цель здесь определяется и удерживается исключительно учителем. Цель школьника совсем не учебная, эта цель – выиграть, победить соперника или имитировать кого – то, побывать в роли артиста.

Тем не менее, игра занимает заметное место в образовательном процессе начальной школы. Причина этого в том, что на начальных этапах обучения установка на выполнение учебной работы ещё не сформирована, и учителю в этом случае помогает игра, включающая имитацию той или иной деятельности, посредством которой и формируются необходимые знания, способы деятельности, отношения, происходит развитие ребёнка.

Кроме того моей целью является изложение собственного опыта моей многолетней педагогической деятельности.

Работая с детьми младшего школьного возраста, я заметила, что именно игра и игровые упражнения могут сыграть исключительную роль усиления познавательного интереса, обеспечения сложного процесса учения, ускорения развития детей. Ведь психологами доказано, что знание, усвоенное без интереса, не окрашенное собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными. Опыт показал, что играть любят все дети без исключения. Значит, надо чтобы игра стала помощником учителя в образовательном процессе.

Применение игровой деятельности возможно на любом предмете: окружающем мире, математике, русском языке, литературном чтении, а также во внеурочной деятельности.

На уроках мною используются игры и различные развивающие задания. Учащиеся легко вовлекаются в игровую деятельность. Проводить игру можно на разных этапах урока.

Самое главное, надо помнить, что дидактические игры должны постепенно усложняться, тогда в них последовательно будут закрепляться все те знания, которые получают дети. Эти игры требуют особого внимания со стороны учителя, ведь в них, с одной стороны, должно быть правильно и точно передано учебное содержание, а с другой стороны, необходимо придать этому содержанию интересный, эмоциональный характер, чтобы учебная задача выступала как игровая.

На уроках ***математики***  игры помогают активизировать знания детей, проверить усвоение некоторых тем. Можно выделить такие, как:

**«Собери букет»**

За правильный ответ ребёнок получает бумажный цветок, который прикрепляет на заготовку с вазой; выигрывает тот, чей букет пышнее; эта игра очень эффективна для проверки знаний таблицы умножения.

**«Ромашка»**

Отрывая лепесток, ученик читает пример на обратной стороне с названием компонентов и результата действий. Н-р: *15 – 7*, уменьшаемое 15, вычитаемое 7, разность равна 8; применяется в течение всех четырёх лет с усложнением примеров.

**«Волшебные спички»**

Эта игра развивает пространственные представления, логику, мышление; её можно усложнять. Заключается она в том, что даётся фигура, которую надо изменить путём перекладывания, удаления и прибавления определённого количества спичек.

На внеурочных занятиях «Занимательной математики» мы устраиваем целые спичечные турниры, которые дети очень любят.

Ролевую игру **«Почтальон»** мы проводим с детьми накануне праздников.

Ученик, который выполняет роль «почтальона», приносит в класс поздравительные открытки, на которых вместо адреса примеры или простые задачи, а ответ является номером «квартиры» адресата (номера на партах у детей)

Особую роль отвожу такой китайской головоломке, как «**Танграм»**. Считается, что ТАНГРАМ был придуман китайскими мудрецами 4000 лет назад для обучения математике сына Китайского императора. Сущность её заключается в складывании из 7 частей, полученных разрезанием квадрата определённым образом, различных фигурок, а также придумывании новых.

Правила этой игры просты. В состав каждой фигурки должны входить все семь частей; при этом они не должны перекрываться.

Игры, применяемые в процессе изучения ***окружающего мира***, различаются по форме проведения.

***Игры – путешествия*.**

Участники «путешествуют» пешком, на самолёте, на корабле по определённому маршруту, состоящему из этапов – станций. Такими станциями могут быть природные сообщества своего края, природные зоны, части света и др. На каждой станции школьники выполняют задания, отвечают на вопросы и получают соответствующие очки. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

***Конкурс – аукцион.***

Участники соревнуются на лучшее знание какой - либо темы. Например, по теме «Лес – природное сообщество» ведущий объявляет задание перечислить зверей, обитающих в лесу, и выставляет разыгрываемый приз (набор открыток). Игра продолжается до тех пор, пока молоточек ведущего не ударит трижды, а участник, назвавший последним правильный ответ, получает приз.

Особую группу представляют игры на природе, проводимые во время экскурсий, прогулок.

Многие игры включают в себя отгадывание **загадок, ребусов,** решение **кроссвордов, викторину**. Часто эти элементы выступают в качестве самостоятельных структурных частей урока. Особенно часто это бывает при повторении, закреплении пройденного материала. Использование занимательного материала оживляет опрос, активизирует мыслительную работу школьников.

Применение игровых упражнений и творческих заданий на уроках ***русского языка и литературного чтения***, помогают повысить эмоциональный уровень ребёнка, способствуют формированию позитивного отношения к учёбе.

В 1 классе использую на уроках игры типа:

**«Угадайка!»** (угадать вид спорта по аксессуарам, предложение по интонации, положение данного звука в слове и т.п);

**«Составляйка!»** (составить слово с помощью звуковых моделей, предложение из разбросанных слов и т.п.);

**«Превращайка!»** ( Н-р: изменить имена «пассажиров» трамвая (даны картинки: змея, заяц) так, чтобы в них появился звук [й’]. Ответ: змейка, зайка)

Со второго класса игры усложняются, особую роль уделяю тем, которые активизируют мыслительную деятельность и развивают не только *предметные умения*, но и *метапредметные универсальные учебные действия*: умение сравнивать, анализировать, группировать, обобщать.

**Игры на сообразительность**.

**«Продолжи ряд слов»**

Дана группа слов, надо найти закономерность и продолжить ряд. Н-р: *молоко, половник, золотой, головной…(слова с –оло-)*

**«Убери лишнее»**

В таких играх ребёнку необходимо проанализировать данные слова, установить, по какому признаку они объединены, убрать лишнее. Н-р: *кошка, лиса, заяц, белка; красивый, умный, весёлый, спелое*

**«Сюрприз»**

Записаны «заколдованные слова», в каждое из которых вставлен лишний слог. Нужно «расколдовать» слово, почитав правильно. Н-р: ***ко****ра****за***, ***гу****ли****сь****,* ***поро****ла****сёнок***

**Игры на расширение словарного запаса ребёнка**.

**«Чей хвост?»**

Даны названия животных. Надо добавить название хвоста. Н-р: *ёж-* ***ежиный****, слон –* ***слоновий*** *и т.д.*

**«Один – много»**

Даётся слово в единственном числе, ребёнок подбирает слово, стоящее во множественном. Н-р: *лисёнок –* ***лисята****, синица –* ***синицы****, телёнок –* ***телята***

**«Фразеологический зверинец»**

Добавить слово-название животного, которое входит в состав крылатого выражения. Н-р: *Упрям как …(осёл). Надут как …(индюк). Болтлив как …(сорока*)

**Типографские игры.**

**«Оформители»**

На уроках литературного чтения, начиная с 1 класса, при знакомстве с новым произведением, дети «работают» оформителями обложек. «Помощниками» являются сначала только заменители слов (геометрические фигуры определённой окраски для показа жанра произведения и его содержания); Н-р: Сказка о природе – это круг зелёного цвета, рассказ о Родине – красный прямоугольник. Название произведения – синяя полоска, фамилия автора – красная полоска.

Когда дети хорошо овладеют навыком чтения, название и фамилию автора записывается буквами.

Ещё одна игра **«Весёлый наборщик».**

Варианты этой игры разнообразны: даны буквы, составить слова на определённую тему; дано слово, из него составить различные слова; дано слово, на каждую его букву надо придумать как можно больше слов и т. п.

**Игры с пословицами**.

**«Собери пословицу»**

Даются слова из пословицы. Надо её составить и объяснить смысл

**«Восстанови пословицу»**

Даются начало и конец пословиц, необходимо восстановить, соединив начало и концовку.

**Инсценировка.**

Как можно обойти вниманием такой замечательный вид игры, как инсценировка!

Здесь развиваются память, умение общаться, проявить свою непосредственность, взаимоотношение с партнёром, я уже не говорю о пересказе и понимании прочитанного. Мои дети иногда устраивают целые представления, используя игрушки, поделки, раскраски.

Все перечисленные игры хороши тем, что позволяют учитывать индивидуальные особенности детей, давать им игровые задания в точном соответствии с их уровнем знаний, незаметно для класса помогать в игре слабому ученику (создавать ситуацию успеха).

Конечно, я привела только ряд игровых упражнений, которые помогают мне достичь хороших результатов в обучении детей. Но я могу утверждать, что благодаря применяемым на уроках, игровым технологиям, мне удаётся привить интерес к учёбе, к познанию нового, пробуждать в детях желание идти вперёд, преодолевать трудности.

Второй год я участвую в реализации ФГОС. Теперь я имею возможность применять опыт своей работы в соответствии с новыми стандартами. Во многом мне помогает программа, по которой я работаю (Школа XXI века). УМК содержит различные виды игровых упражнений развивающего характера. (Слайд)

Результаты своей работы я отслеживаю с помощью мониторингов, диагностик по предметам.