**Использование игровых моментов в обучении детей начальной школы**.

 В обучении младших школьников большая роль должна отводиться игровым моментам и методам обучения. Это обусловлено физиологичес-кими особенностями младших школьников, особенностями их психики. В условиях современного общества, современной школы, требуются новые методы и формы обучения, порой самые нетривиальные. Именно поэтому игровые моменты на уроке, в процессе обучения нельзя рассматривать как антитезу к процессу обучения в общем. К тому же учитель (взрослый) и ученик (ребенок) в условиях современной школы перестали быть оппонентами, ведь очевидно, что партнерство приносит гораздо больший результат, нежели соперничество. Однако само сотрудничество, партнёрство происходит в условиях ограниченного количество учебных занятий, при достаточно жестком условии неукоснительного соблюдения школьной программы. Казалось бы, неразрешимое противоречие! Это противоречие решится, если учитель осмелится на своих уроках применять новые (условно новые, так как большинство - забытые старые) методы, направленные на усиление творческой, активной, поисковой деятельности школьника.

 Конечно, в копилке современного учителя есть и мультимедиа, и разнообразные цифровые ресурсы…Но современному учащемуся это, как правило, уже неинтересно. Школьник, в том числе младшего возраста, большую часть своего времени может проводить за компьютером и разбираться в этом гораздо лучше учителя. Многие учащиеся, не умея толком читать, уже обладают хорошими навыками работы с современной техникой и на основании этого могут демонстрировать завышенную самооценку, что, безусловно, мешает в процессе обучения в школе. Иными словами, на уроке ученику кажется, что данный материал ему уже знаком, и педагог ошибается, если даёт что-то, не совпадающее с точкой зрения ребёнка. Поэтому на уроке учитель оказывается в заведомо невыгодной позиции - ему требуется не только «подать» материал ( с точны соблюдением требований программы), но и удивить школьника, заинтриговать его, подтолкнуть к исследованию, к познанию, к моделированию ситуации, к прогностической, оценочной деятельности. Таким образом, и учитель, и ученик в условиях современного урока оказываются в позициях активных субъектов. Помочь в данной ситуации может игра, точнее, методика применения игровых приемов на уроках.

 Методически игры на уроках с младшими школьниками могут быть различны: прежде всего, выделяются две группы методик: игра, занимающая весь объем занятия, и игра, приводящаяся за короткое время. У каждой методики есть свои особенности, свои плюсы и минусы.

 «Короткая» игра не требует, как правило, серьёзной подготовки и может быть импровизацией. Примером такой игры может быть: «Третий лишний», «Верю-не верю», «Математическое лото», «Грамматическое лото», «Три предложения». При достаточно хорошем владении материалом можно поручить приготовление элементов игры учащимся в рамках опережающего ( или домашнего) задания. Такие игры позволяют настроиться на урок, консолидировать учащихся, внести элемент неожиданности, динамизма, что важно при работе с детьми младшего школьного возраста на уроке.

 Вторая, и более сложная, форма применения игры как метода обучения на уроке в начальной школе - это урок, проходящий в формате игры. То есть моделирование определенной ситуации, определенной проблемы, выработка специфических правил «проживания» данной ситуации или решения конкретной проблемы. При подготовке сценария такого урока нужно учитывать множество факторов - например, степень готовности учащихся, соотношение целей игры со средствами, адекватность применения игровых методов для освоения конкретного материала программы. Таким образом, данная методика «длинной игры» требует серьёзной подготовки мобилизации всех умений и навыков, проживания проблемы и ситуации не только на фактологическом, но и на эмоциональном уровне , причём от всех участников процесса. Примерами данной методики могут служить следующие формы нетрадиционных занятий: деловая игра ( в ходе игры моделируется определенная эпоха или событие, участники получают роли, позволяющие изучить какой-либо аспект проблемы); реконструкция (отличается от деловой игры "эффектом присутствия" и некоторой провокативностью - "так могло бы быть". Ученик может придумать персонажа, его имя, роль в данном контексте и так далее.), урок - повторение (в форме игры по станциям), командные соревнования (интеллектуальная олимпиада, брейн -ринг). Более простая разновидность «длинных» игр – заочное путешествие, творческая лаборатория, историческая (или, например, математическая) гостиная, театрализованное представление. Данные игры особенно актуальны для младших школьников или для учащихся с особенностями развития, так как позволяют прежде всего поработать с эмоциями, ассоциациями, «оживить» материал. В то же время при проведении игровых занятий в подобной (эмоционально-направленной) форме не должно ограничиваться только воссозданием образов, декораций или приобретением впечатлений, эмоций. Важнейшая составная часть занятия - распознание проблемы, создание «смысловых якорей» в сознании, обсуждение полученной информации, решение вопросов, составляющих проблему. Без этого, особенно без обсуждения, теряется дидактический и методический смысл игры, не приобретаются новые знания и умения, не формируются новые навыки и умения.

Для учащихся с высоким уровнем подготовки ( или в рамках внеурочной деятельности) очень оправданно применение методики деловой игры с элементами творчества. В данном случае важно корректно сформулировать проблему, над которой будет вестись работа. Игра подобного рода включает в себя не только чётко определённые роли участников, но и даёт простор для самовыражения младших школьников . Таким образом, за счёт некоторой провокативности и модернизованности (например, можно дать простор фантазии, позволив стать на время не учащимся, а человеком другой эпохи или позволив выработать свои правила сложения математических чисел, или даётся возможность раскрасить известные достопримечательности по своему усмотрению ) соединяется оценка и воссоздание конкретной проблемы, формируется отношение к ней, проблема проживается на многих уровнях. Такие игры хорошо готовить с использованием методов социального партнёрства, методами проектирования и пр. При кажущейся громоздкости именно этот вид игр («длинные» игры) даёт наибольший результат, но и рассчитан на учащихся с высоким уровнем подготовленности или, по крайней мере, способными к диалогу, к адекватному переживанию эмоций, настроенными на партнёрство, а не на соперничество.

 Безусловно, самое главное при планировании и проведении занятия в игровой форме - помнить о цели, которая стоит перед учителем и классом. Цель определяет и методику проведения игры. Возможно, требуется только включение детей в учебный процесс, тогда это игры-минутки, или необходимо закрепление материала - тогда уместны и ролевые игры, и командные. При подготовке к игре особую роль играет не только общий замысел и стратегия, но и материальное обеспечение занятия, включение всех участников в процесс. Игра - не только эмоциональное вовлечение определённого количества непосредственных игроков, но и настрой, общая деятельность класса. Без поддержания деятельности класса игра как метод преподавания вырождается в некую театрализованную постановку, не приносящую задуманного, познавательного результата. Поэтому чрезвычайно важен оценочный этап, на который учителя часто жалеют времени, увлекшись декоративными приёмами. На оценочном этапе проводится вывод всего класса из игрового состояния, анализ проведённого занятия, оценка и самооценка участников, обсуждается сам ход и результативность игровых действий учеников. Можно предоставить заключительное слово, раздать карточки для анализа игры, выслушать экспертную группу, провести общую рефлексию, анкетирование, голосование и пр.

 Игра не может быть единственным методом обучения. Ей как методу присущи некоторые недостатки. Требуется чёткое следование правилам, отработка завершающего этапа игры (рефлексия как подведение итога), готовность ( в том числе эмоциональная) следовать игре. При проведении сложного типа игр (например, деловой игры) при недостаточной подготовленности учащихся возможна потеря нити игры, не понимание ее целей и замысла. Младшие школьники перестают понимать, для чего проводится данная игра и увлекаются чисто игровыми моментами. Не все школьники могут включаться в игру, остаются пассивными слушателями ( зрителями). При недостаточной готовности учителя к игровым методикам игра может не соответствовать целям и задачам урока, и, соответственно, не принести нужного результата (из- за этого многие учителя вообще не используют игровые приемы на практике). Самый большой недостаток игры как метода обучения - несоответствие итогов игры и оценочной шкалы знаний. Зачастую недостатком игры считается невысокий уровень научности материала, невысокий познавательный уровень деятельности, но при достаточно системной работе учителя подобные недостатки преодолимы. С помощью хорошо подготовленной (и методически оправданной) игры можно «подать» материал любой сложности. Препятствием для проведения игры может стать эмоциональный настрой участников, межличностные конфликты, неготовность младших школьников к игре вообще, нежелание следовать правилам игры .

 Игра на уроке - активная форма учебной деятельности. Главная цель- не только красиво «показать» необычный педагогический приём, но и эмоционально прожить проблему, сформировать осознанное, мотивированное отношение к предлагаемому материалу. Игра на уроке - не развлечение, а метод, требующий не только достаточного количества времени на подготовку, эрудиции, вовлечённости всех участников процесса. Ученики не только воспроизводят материал, но и преобразуют его. Методически оправданное использование игровых приемов на уроке способствует налаживанию социального контакта между учителем и учеником, помогает активизировать творческий потенциал, «наполнить» урок реальными и достаточно острыми эмоциями, сблизить младшего школьника и учителя, помочь ребенку адаптироваться к школе, сформировать положительную оценку к образовательному процессу, чего так не хватает современным школьникам. Игра как метод помогает усвоить программный материал естественным для учащегося (то есть фактически ещё для ребёнка) образом, создаёт для всех участников процесса обучения новую реальность, наполненную не стереотипами, а интересом и познанием, экспериментом и жаждой нового, реализацией способностей и активным обучением. Тогда вопрос - игра или учение - не будет решаться ни школьниками, ни взрослыми столь однозначно, потому что первое отнюдь не исключает второе.