«***Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.***

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

 ***В.А.Сухомлинский.***

Начало разработки общей теории игры следует отнести к трудам Шиллера и Г. Спенсера. Значительный вклад в данную теорию внесли К. Бюлер, К. Гросс, 3. Фрейд, В. Вундт, Ф. Бейтендейк, Ж. Пиаже, В. Штерн, Д. Дьюи, Жане, Колоцца, Кейра, Фромм, Й. Хейзинга, А. Валлон, К. Берн и др. Неслучайно в разное время Я.А. Коменский, И.Г. Песталоцци, А. Дистервег, Ж.Ж. Руссо, К.Д. Ушинский, СТ. Шацкий и другие педагоги-гуманисты видели в активизации учебной деятельности не только средство познания окружающей действительности, но и важное условие прочного и сознательного усвоения знаний, развития умственных способностей, расширения кругозора, становления природных и духовных сил личности.

Педагоги и психологи давно обратили внимание на огромное значение игры для всестороннего развития детей. Замечательный русский педагог К.Д.Ушинский считал, что в игре "формируются все стороны души человеческой, его ум, его сердце и его воля и если говорят, что игры предсказывают будущий характер и будущую судьбу ребенка, то это верно в двояком смысле: не только в игре высказываются наклонности ребенка и относительная сила его души, но сама игра имеет большое влияние на развитие детских способностей и наклонностей, а следовательно, и на его будущую судьбу."

В отечественной педагогике и психологии серьезно разрабатывали теорию игры К. Д. Ушинский, П. П. БЛонский, Г. В. Плеханов, С. Л. Рубинштейн, Л. С. Выготский, Н. К. Крупская, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, А. С. Макаренко, М. М. Бахтин, Ф. И. Фрадкина, Л. С. Славина, Е. А. Флерина, Д. В. Менджерицкая, В. А. Сухомлинский, Ю. П. Азаров, В. С. Мухина, О. С. Газмана, С. А. Шмаков и др.

Образовательный процесс в условиях меняющегося современного мира постоянно усложняется и требует от учеников большого умственного и нервно – психического напряжения.

 За период обучения в школе число здоровых детей уменьшается. Поэтому проблема здоровья детей сегодня как никогда *актуальна.* В настоящее время можно с уверенностью утверждать, что именно учитель в состоянии сделать для здоровья современного ученика больше, чем врач. Это не значит, что он должен выполнять обязанности медицинского работника. Просто учитель должен работать так, чтобы обучение в школе не наносило ущерба здоровью учащихся.

 Уже на этапе адаптации к школе пред учителем начальных классов встаёт проблема: как развивать умственную деятельность учащихся, не нанося вреда их здоровью. Оказывается, один из главных секретов хорошего самочувствия учащихся начальных классов и высокой активности в учебном процессе заключается в применении игровой технологии обучения.

 Цель игр, проводимых на уроках – пробудить интерес к познанию, науке, книге, учению. Дидактическая игра по своему назначению – это одно из действенных средств, способных вызвать интерес к занятиям по математике, по русскому языку, по окружающему миру, по обучению грамоте, по литературному чтению.

Я применяю игровые технологии, так как считаю, что игры в сочетании с другими методическими приёмами и формами повышают эффективность обучения. Игры развивают творческие способности учащихся в начальных классах.

«Игровая деятельность - простейшая форма деятельности - своеобразное отражение жизни, средство познания окружающего мира». В активной игровой форме ребенок глубже познает явления жизни, отношения людей. Таким образом, игра не дает общественно значимого продукта. Игровая деятельность всегда мотивированна интересом. Она связана со свободной организацией - ребенок обычно играет в отведенное для этого время, но в пределах этого времени, как хочет, сколько хочет и когда хочет. Целью игровой деятельности является само действие, направленное на определенный результат, определенные знания, умения и навыки. Действия ребенка в игре управляются представлениями о функции той роли, которую он берет на себя.

Разумное разнообразие игр ценно еще и потому, что в этих условиях становится возможным решение образовательных, воспитательных и развивающих задач — достижение дидактических целей формирование характера, черт личности, усвоение норм жизни, отношение детей друг к другу и т.п. В играх различной направленности лучше видны возможности ребенка, его непосредственность и быстрота реакции. Выдающийся педагог Никитин Б.П. выделяет развивающие игры, которые являются одним из средств развития способностей. Развивающие игры - это игры, моделирующие сам творческий процесс и создающие свой микроклимат. Педагог – психолог Е.М. Минский выделяет в отдельную группу познавательные игры. Эти игры предназначены для развития умственных способностей школьников, совершенствования и тренировки памяти, мышления, которые помогают лучшему усвоению и закреплению приобретённых в школе знаний. В познавательных играх на первый план выступает наличие знаний, учебных навыков. Из сказанного вытекает, что игровая деятельность является основой учебного процесса. Она содействует всестороннему развитию психики детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослыми.

Первая, простейшая функция — облегчать учебный процесс, оживлять его. Эту роль выполняют сказоч­ные элементы, занимательные картинки, подбор занимательных текстов и пр.

Вторая функция — «театрализация» учебного процесса: игровые формы вводят ролевой элемент, например вымышленных персонажей. Артистические приемы используются в ролевых диалогах и поли­логах, в чтении по ролям, в инсценирова­нии басен, сказок, в составлении силами са­мих учащихся различных упражнений, за­дач и даже в составлении страниц предпо­лагаемого учебника.

Третья функция — соревновательная. Игра вносит элемент соревнования, кон­курса, возбуждает активность, стремление к лидерству**,** от простейших случаев игра переходит к олимпиадам, к тестирова­нию, к литературному творчеству, к сорев­нованию в качестве и глубине знаний.

Названные три функции игры представ­ляют собой ступени от игры-забавы к иг­ре - увлечению познанием. Это высшая ступень — от игры к творчеству, к научной логике, к опережению школьных прог­рамм».

Дидактическая игра имеет определен­ную структуру, характеризующую игру как форму обучения:

— дидактическая задача;

— игровые действия;

— правила игры;

— результат.

Дидактическая задача определяется целью обучения и воспитательного воздей­ствия. Она определяется педагогом и отоб­ражает его обучающую деятельность.

Игровая задача осуществляется детьми. Дидактическая задача реализуется через игровую задачу, которая решается учащи­мися. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка.

Игровые действия — основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем ин­тереснее для детей сама игра и тем успеш­нее решаются познавательные и игровые задачи.

В разных играх игровые действия раз­личны по их направленности и по отноше­нию к играющим. Это, например, ролевые действия, отгадывания загадок, простран­ственные преобразования и т.д. Они связа­ны с игровым замыслом и исходят из него. Игровые действия являются средствами ре­ализации игрового замысла, но включают и действия, направленные на выполнение ди­дактической задачи.

Перед тем как начать игру, я сообщаю, на каком материале она будет проводиться, предупреждаю о возможных затруднениях, с помощью вопросов выясняю понимание школьниками материала, на котором пост­роена игра. Далее я сообщаю задачу, объ­ясняю правила игры, показываю образец игрового действия. Нельзя начинать игру, не убедившись, что ученики поняли, что на­до делать и что от них требуется. В процес­се игры учитель помогает при затруднени­ях, иногда подсказывает наводящими воп­росами решение, направляет действия иг­рающих.

Перечисляю основные правила проведе­ния игры.

1. Учитель следит за соблюдением пра­вил игры, старается не допускать наруше­ний, подбадривает детей, побуждает к поис­кам ответов на вопрос.

2. Отличительной особенностью игры является ее добровольность, поэтому твор­ческие задания не должны быть обязатель­ными для всех.

3. Важно соблюдать соответствующий темп и ритм ведения игры: быстрый вызы­вает отставание большинства учащихся, медленный порождает потерю интереса.

4. Во время игры учитель должен про­являть максимум внимания, такта, добро­желательности к учащимся, чтобы неуме­стным замечанием не повлиять на актив­ность и инициативу детей. Если ответ не верен, следует тактично поправить учени­ка. Не нужно стремиться во что бы то ни стало довести до сознания ребенка допу­щенную ошибку, так как это нарушает темп игры и отрицательно действует на иг­рающего.

5. Нежелательно во время игры делать дисциплинарные замечания. В игре млад­шие школьники должны чувствовать себя свободно, непринужденно, испытывать удовлетворение от сознания своей самосто­ятельности.

6. Дидактические игры можно прово­дить как соревнования команд, групп и т.д. В этом случае избираются капитаны ко­манд. Они осуществляют контроль за пра­вильностью ответов, решений и устанавли­вают порядок, очередность ответов. На пер­вых порах роль контролера учитель берет на себя. В последующих играх учитель сле­дит только за правильностью действий ка­питанов. Желательно, чтобы учащиеся по очереди становились капитанами команд.

7. В каждую команду лучше включать школьников с различной подготовкой. Желательно, чтобы не выигрывала одна и та же команда. Проигрывающим один раз при повторной игре нужно дать возмож­ность выиграть, почувствовать себя побе­дителями.

8. Для проведения некоторых игр необ­ходимо выбрать водящего. Это один из уче­ников, которому в процессе игры приходит­ся что-то отгадывать, находить спрятанные предметы, отвечать на вопросы других уча­щихся и т.п., можно выбирать водящего с помощью считалок.

9. Подведение итогов игры. Для игры на уроке отводится примерно 5-8 минут. Затем подводятся итоги, объявляются по­бедители. Учитель напоминает, какой ма­териал надо повторить, чтобы в следующий раз одержать победу. В подведении итогов принимает участие весь класс вмес­те с учителем. Это необходимо для выра­ботки навыков самоконтроля, самооценки. В некоторых играх результаты оценива­ются учителем совместно с капитанами и ведущими. При подведении итогов учи­тель отмечает похвалой как тех, кто закон­чил работу первым, так и тех, кто выпол­нил ее последним, но успешно справился с заданием. Любая игра должна приносить детям удовольствие, радость, особенно в младших классах. Игра может проводиться на разных эта­пах урока. В начале урока цель игры — ор­ганизовать и заинтересовать детей, стиму­лировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы. В конце урока игра может носить поисковый характер.

Для использования игр характерна общая структура учебного процесса, включающая четыре этапа:

1. Ориентация: я представляю тему, даю характеристику игры, общий обзор ее хода и правил.

2. Подготовка к проведению: ознакомление со сценарием, распределение ролей, подготовка к их исполнению, обеспечение процедур управления игрой.

3. Подведение игры: я слежу за ходом игры, контролирую последовательность действий, оказываю необходимую помощь, фиксирую результаты.

4. Обсуждение игры: дается характеристика выполнения действий, их восприятия участниками, анализируются положительные и отрицательные стороны хода игры, возникшие трудности, обсуждаются возможные пути совершенствования игры, в том числе изменения правил.

При подборе и разработке игр нужно исходить из основных закономерностей обучения. Вот главная их них: обучение происходит только при активной деятельности учащихся. Чем разностороннее обеспечиваемая учителем интенсивность деятельности учащихся с предметом усвоения, тем выше будет качество на уровне, зависящем от характера организуемой деятельности - репродуктивной или творческой. Проведение игры требует мастерства от учителя. Перед игрой учитель должен доступно изложить ее сюжет, распределить роли, поставить перед детьми познавательную задачу, подготовить необходимое оборудование, сделать нужные записи на доске. В игре обязательно в той или иной роли должен участвовать каждый ученик класса. В системе уроков по теме важно подбирать игры на разные виды деятельности: исполнительную, воспроизводящую, контролирующую и поисковую. В игре следует продумывать не только характер деятельности детей, но и организационную сторону, характер управления игрой.

Мои наблюдения показали, что активность детей на уроке повышается с применением дидактической игры, так как она способствует развитию воображения, мышления, творчеству учащихся.

Все игры, которые используются в дидактических целях, можно разделить на два вида в зависимости от основного содержания игровых действий. В одном случае основу содержания игры составляет дидактический материал, действия с которым облекаются в игровую форму.

*Во втором классе по окружающему миру*, по теме «В гости к осени» я провожу игры «Отгадай растение» и «Отгадай животное». Цель игр – расширить знания детей об осенних изменениях в жизни растений и животных.

 **«Отгадай растение»**

**Содержание:** Учитель показывает осенние листья, ученики отгадывают, с какого дерева или кустарника этот лист. Для такой игры можно использовать плоды, семена растений, шишки хвойных деревьев.

**«Отгадай животное»**

**Содержание:** Учитель рассказывает о жизни животных осенью, о том, как они готовятся к зиме. Кто из учеников быстрей отгадает, о каком звере идет речь?

Осенью у нас забот немало. Надо позаботиться о надежном убежище, где можно спокойно проспать до весны. Но чтобы спокойно спать, нам нужно накопить запас жира за лето и осень. Жир это запас на всю зиму.(Медведь).

 В сказках говорят, что мы самые хитрые. Если бы не зоркие глаза, острый слух, то никакая хитрость не спасет от волков и охотничьих собак. Мы к зиме меняем шубку на более теплую и пушистую. (Лиса).

Я очень интересный зверь. Только я умею строить на речках плотины, сооружать хатки для житья. Замерзнет пруд а я буду сидеть в своей хатке и грызть кору и молодые ветки деревьев.(Бобёр).

Такие игры способствуют расширению кругозора детей.

В другом случае дидактический материал вводится как элемент в игровую деятельность, которая является как по форме, так и по содержанию основной. *В первом и во втором классе по математике* я провожу следующие игры: «Незадачливый математик», «Точно по курсу».

 **«Незадачливый математик»**

Цель: Закреплять приёмы сложения и вычитания в пределах 10.

Содержание: На доске записываются примеры с пропущенными цифрами и знаками:

 2 + 6 = 1 8 = 9

 - 2 = 8 7 - = 5

 9 3 = 6 8 + 1 =

 Чуть в стороне прикалываются вырезанные из цветной бумаги кленовые листики с записанными на них цифрами. И знаками (2,8,10, 9, +, - ) и фигурка медвежонка.

 Предлагаю следующую ситуацию: медвежонок решал примеры и ответы записывал на кленовых листиках. Подул ветер – и листики разлетелись. Очень расстроился медвежонок: как же теперь ему быть? Надо помочь ему вернуть листики, с ответами на свои места. Дети по вызову учителя выходят к доске, ищут листики с правильными ответами и заполняют ими пропуски.

**«Точно по курсу».**

Цель: Закреплять приёмы сложения и вычитания в пределах 10.

 Содержание: На доске записываются примеры без ответов:

 5-3 = 7+2 = 1+5 =

 10-2 = 4+3 = 6-3 =

 6+4 = 9-5 = 10-5 =

 Внизу на доске под примерами выставляются кораблики. На парусе каждого из низ записаны цифры (8, 2, 10, 9, 7, 3, 4, 6, 5), которые являются опытами к данным примерам. Количество корабликов соответствует числу примеров, записанных на доске. Вызванные учащиеся выходят, берут любой кораблик приставляют к тому примеру, который соответствует ответу, записанному на парусе корабля.

Данные игры помогают мне формировать навыки сложения и вычитания в пределах 10, развивают память, внимание, мышление учащихся.

*По обучению грамоте в первом классе* я провожу игру со словами – «Доскажи словечко».

Рисовать решил я дом, открываю свой… (Альбом).

Рисовать умеет наш деревянный…(Карандаш).

Гриб, медведь, лиса, корзина- все слеплю из…(пластилина).

Весело проходит игра «Грамматическая арифметика».

Череп-п+муха= черемуха

Часть-ь+ушко-о+а= частушка

Черный-ый+о+слива-а=чернослив.

Эти игры способствуют развитию воображения и мышления учащихся.

В начальных классах уже сама постановка учебной задачи для детей может осуществляться с использованием игровых моментов.

Хорошее начало урока математики организует работу учащихся в течение всего урока. Для этого я, прежде всего, провожу организационный момент и занимательный устный счёт, в который включаю веселые задачи. Например, в первом классе при изучении темы «Сложение и вычитание в пределах 10», я применяю следующее:

1) Пять малышек – медвежат

 Мама уложила спать.

 Одному никак не спится,

 А скольким сон хороший снится?

2) Три ромашки – желтоглазки,

 Два весёлых василька

 Подарили маме дети,

 Сколько же цветов в букете?

3) В кузове моём лежат

 Два опёнка, пять маслят,

 Пара рыжиков румяных.

 Сколько всех грибов, ребята?

Данная игра помогает мне формировать навыки сложения и вычитания в пределах 10, развивают память, мышление у учащихся.

Педагог Ю.З. Гильбух описывает уроки-игры, характеризуя их такими положительными качествами, как ярко выраженная мотивация деятельности, добровольность участия и подчинения правилам, заинтриговывающая неопределенность исхода и более высокая по сравнению с обычными уроками обучающая, развивающая и воспитательная результативность. Автор разделяет их на учебно-ролевые и соревновательные. Для первых характерно максимальное включение воображения. Они разделяются на несколько видов:

* с принятием учащимися определенных ролевых функций - масок;

Для примера привожу следующую игру по *математике*:

**«В какой дом отнести телеграмму?»**

 Дидактическая цель:

 Формировать вычислительные навыки в пределах 100 .

 Оборудование: рисунки на доске домиков, под которыми записаны примеры.

 Содержание: учитель сообщает, что ребята соседнего второго класса были на экскурсии на почте и придумали интересную игру в почтальонов. Они зашифровали путь движения почтальона от почты к первому дому примером. Под другими домами записали только два числа. В игре надо разгадать шифровку (поставить знак “+” или “-“), чтобы получился пример с ответом, равный номеру одного из домов. Поставив правильно знак, можно определить, какому дому предназначена следующая телеграмма.

№ 36

№ 45

№ 43

№ 41

№ 39

№ 35

№ 37

 **27…12 49…14 27…14 50…5 51…14 27…19 50…12**

№ 46

№ 44

№ 40

№ 42

№ 38

 **ПОЧТА**

 **17+18**

 **83…39 19…17 94…50 28…15 70…28 19+17**

Данная игра способствует формированию вычислительных навыков в пределах 100, развивает мышление, память, воображение у детей.

Весело проходит игра по инсценировке стихотворения «Птичья школа» Б. Заходера. (*Обучение грамоте и литературное чтение*).

На старой липе во дворе большое оживление.

Повесил кто-то на заре такое объявление:

Открыта школа для птенцов! Занятие с пяти часов.

Здесь можно даже летом учиться всем предметам!»

И ровно в пять часов утра слетелась птичья детвора:

Воробушки, галчата, чижи , стрижи, щеглята

Сороки, воронята.

Пищат, галдят, клюются, толкаются, дерутся.

Но вот влетел учитель в класс, и суматоха улеглась.

Сидит смирнее голубей на ветках молодёжь.

Учитель старый воробей, его не проведешь

Он справедлив и очень строг.

-Итак, друзья, начнем урок!

У нас по расписанию сейчас чистописание

Воробышки и галочки сидят, выводят палочки.

Второй урок родной язык.

-Запомним, пишется «чирик»

Теперь займемся чтением любимых детских книжек.

Читаем с выражением поэму «Чижик-пыжик».

Но тут звонок раздался

-Молодцы! Летите по домам птенцы!

Эта игра развивает воображение, творческое мышление.

* с использованием сказочного сюжета;

Сказки любят все, но особенно дети. Их я включаю в *уроки математики при повторении или закреплении изученной темы.* Именно для такой работы предназначены сказки: «Победа знаний», «Герой планеты Фиалка».

**«Победа знаний»**

**Дидактическая цель:** Закреплять знания детей о новых единицах измерения длины (километр, метр, дециметр.), умение преобразовывать в более крупные единицы.

**Содержание:**

Это было давно. В некотором царстве, в некотором государ­стве на престол взошел неграмотный король: в детстве он не любил математику и род­ной язык, рисование и пение, чтение и труд... Вырос этот король неучем. Стыдно перед на­родом. И порешил король: пусть все в этом государстве будут неграмотными. Он закрыл школы, но разрешил изучать только военное дело, чтобы завоевать побольше земель, стать богатым.

Вскоре армия этого государства стала большой и сильной. Она беспокоила все близлежащие страны, особенно доставалось маленьким.

Короля-неуча звали Пуд. Он стал предво­дителем своей разбойничьей армии. По соседству с государством неучей нахо­дилась страна Длина. Ее король был умным и образованным человеком: знал арифметику, различные языки; кроме того, великолепно владел военной наукой.

Армия в этой стране была небольшая, но хорошо обученная. Славилась она своей разведкой и бегунами на длинные дистанции.

Король Пуд подошел со своими войсками к государству Длина и разбил лагерь около границы. Как спасти государство? Его король, зная, что Пуд и его подчиненные не умеют считать и не знают, что значат слова *кило* (тысяча), *санти* (сто), *деци* (десять), решил провести военную операцию.

Через два дня перед лагерем войск Пуда появилась на повозке большая фанерная кукла. Часовые ее не хотели пропускать, но кукла сказала, что она — подарок, от государ­ства Длина королю Пуду. Часовые вынужде­ны были пропустить куклу.

Повозка с куклой въехала в лагерь. Пуд с приближенными рассмотрели куклу и удивились ее размерам и умению говорить человеческим голосом.

Кукла сказала, что ее зовут Кило и что у нее есть младшие братья Метр и Дециметр.

Солнце все ниже и ниже. На землю опусти­лась ночь. Когда весь лагерь Пуда заснул, кукла раскрылась, и из нее вышли 1000 кукол по имени Метр, а из каждой из них — по 10 кукол, которых звали Дециметр, из каждого Дециметра — по 10 воинов-Сантиметров. Они окружили спящее вражеское войско и уничтожили его. Только король Пуд спасся бегством (позже его найдут в другом коро­левстве).

Так умный король, любящий науки, побе­дил неуча — короля Пуда. И все соседние государства стали жить в мире и дружбе.

**Герой планеты «Фиалка»**

**Дидактическая цель:** Формирование умения находить площадь прямоугольника.

**Содержание:**

Сегодня на всей Земле шумел праздник. Впервые в истории человек отправлялся к планете «Фиалка», на которой жили разум­ные существа.

Прошло полчаса полета. И вдруг из ма­шинного отделения послышался шум, не предусмотренный инструкциями. К счастью, аварии не было. На корабле оказался мальчик Коля. Что делать? Космонавты решили сооб­щить о происшедшем в центр управления по­летом и продолжать экспедицию.

Наконец экипаж достиг неизвестной пла­неты. В нескольких километрах от места приземления расположился удивительный город; все дома в нем были шарообраз­ной формы. Жители Фиалки не умели вы­числять площадь прямоугольника. Земляне решили помочь им, а заодно проверить, на что способен их безбилетный пассажир.

Коля испугался: математику он не любил, домашние задания всегда списывал у товари­щей. Но выхода не было. С трудом он вспом­нил, что квадратик со стороной 1 см имеет площадь 1 кв. см, 1м — 1 кв. м и т. д. Как же найти площадь прямоугольника? Коля нари­совал прямоугольник, в котором поместилось 12 маленьких квадратиков. Вдоль большей стороны 4 квадратика, а вдоль меньшей 3. Затем Коля изобразил еще 1 прямоугольник. В нем поместилось 30 квадратиков, длина прямоугольника равнялась 10 квадратикам, а ширина 3.

— Что же делать? — думал Коля.— Сто­роны прямоугольника равны 4 и 3 квадра­тикам, а площадь 12, стороны прямоугольни­ка равны 10 и 3 квадратикам, а площадь 30. Знаю! — закричал мальчик.— Чтобы узнать площадь прямоугольника, надо длину умно­жить на ширину.

Коля доложил командиру корабля о вы­полнении задания.

Эту сказку можно использовать не только при закреплении материала, но и при изуче­нии нового — площади прямоугольника. Уче­ник может выступить в роли Коли, сделать пусть небольшое, но открытие. Элементы проблемного обучения в форме сказки-игры вызывают у детей большой интерес.

* с фантазированием;

Весело и живо проходит игра по математике во втором классе «Путешествие по городам»

**Путешествие по городам.**

 Дидактическая цель. Закреплять приёмы сложения и вычитания в пределах 20 с переходом через десяток.

 Оборудование: рисунок самолёта (или ракеты).

 Содержание: учитель чертит до урока на доске схемы городов и ниже их записывает номера примерами. Ученики должны определить путь движения самолёта от меньшего номера города к большему и показать путь движения от города к городу стрелкой. Все ученики самостоятельно решают примеры, а затем по вызову учителя поочерёдно выходят к доске и показывают стрелкой. Схема путешествия.

 **Мурманск 12-8**

 **Санкт – Петербург 14 – 9 Нижний Новгород 16-8**

 **Москва 17-8**

 **Смоленск 11-5 Пенза 15-8**

 **Курск 16-6**

Эта игра помогла мне закрепить у учащихся приёмы сложения и вычитания в пределах 20 с переходом через десяток, развивать у них память, мышление, воображение.

Применение дидактических игр позволило сделать обучение младших школьников более интересным, занимательным, активизировать мыслительную деятельность и воображение, повысить уровень внимания и памяти. Использование дидактических игр стимулирует активность каждого ребёнка, повышает качество процесса обучения младших школьников.

Игры можно использовать на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля.

Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов.

Все вышеперечисленное и определило выбор направления моей работы «Дидактическая **игра как** средство активизации познавательной деятельности младших школьников»

Помня слова А.С.Макаренко о том, что "хорошая игра похожа на хорошую работу", каждому учителю необходимо научиться умело использовать игру на уроке.

# Информационные источники:

1. Альтхиуз Д., Дум Э. «Цвет, форма, количество. Опыт работы по развитию познавательных способностей детей школьного возраста.» - Просвещение, 1994-64 с.

2. Ерофеева Т.И. и др. «Математика для школьника: Книга для воспитателя детского сада». М - Просвещение, 1992 – 191 с.

3. Жикалкина Т.К. «Игровые и занимательные задания по математике для 2 класса четырёхлетней начальной школы» Пособие для учителя – 2-е издание, дораб. – М.: Просвещение, 1989 – 63 с.

4. Истомина Н.Б. «Активизация учащихся на уроках математики в начальных классах» Пособие для учителя – М.: Просвещение, 1995 – 64 с.

5. Изучение трудных тем по математике в 1-3 классах. Из опыта работы учителей г. Москвы/ сост. Н.Г.Уткина – М.: Просвещение, 1992 – 159 с.

6. Никитин Б.П. «Ступеньки творчества или развивающие игры» - 3-е изд., доп. М.: - Просвещение, 1999 – 160 с.

7. Подласый И.П. «Педагогика» - М.: Просвещение, 1996 – 432 с.

8. Смоленцева А.А. «Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием: книга для воспитателей д. сада – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение 2003 - 95 с.

9. Тальцина Н.Ф. «Формирование познавательной деятельности мл.шк.» Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1988 – 175 с.

**Уровень активности детей без применения игры и с использованием игровых технологий.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Без применения игры,% | С использованием игровых технологий, % |
| Обучение грамоте | **50** | **75** |
| Математика | **53** | **85** |
| Окружающий мир | **45** | **90** |
| Литературное чтение | **58** | **82** |
| Русский язык | **47** | **70** |