**Развивающие игры на уроках окружающего мира.**

**Среди целей и задач обучения и воспитания современной школы:**

* обучение учащихся чтению, счёту, письму и речи в рамках школьных программ и совершенствование этих умений;
* развитие умения общаться и сотрудничать;
* развитие и совершенствование интеллектуальных умений;
* развитие эмоциональной и волевой сферы;
* развитие мотивационно-потребностной сферы;
* формирование положительной Я-концепции.

Для достижения данных целей необходимо решение проблемы активизации познавательной активности младших школьников.

Познавательная активность - качество, характеризующее интеллектуальные способности школьника к учению. Как и другие способности, они проявляются и развиваются в деятельности.

Учебный курс «Окружающий мир» позволяет формировать мировоззрение школьников на первой ступени обучения благодаря интеграции содержания естественных и гуманитарных наук. Весь учебный курс является благодатной почвой для развития познавательной активности.

Познавательный интерес, как и всякая черта личности и мотив деятельности школьника, развивается и формируется в деятельности, и прежде всего в учении. Активизация познавательной деятельности ученика без развития его познавательного интереса не только трудна, но практически невозможна. Вот почему в процессе обучения необходимо систематически возбуждать, развивать и укреплять познавательный интерес учащихся и как важный мотив учения, и как стойкую черту личности, и как мощное средство воспитывающего обучения, повышения его качества.

Формирование познавательных интересов учащихся в обучении может происходить по двум основным направлениям.

С одной стороны, способствует этому само содержание учебного предмета.

С другой, развитие происходит путём определённой организации познавательной деятельности учащихся. Составляющие её многообразны. Мы остановимся сегодня на использовании дидактических игр как на одном из способов познавательной активности.

Структурными компонентами дидактической игры являются: дидактическая задача, игровая задача, игровые действия и правила, результат.

Дидактическая задача определяется содержанием программного учебного материала и воспитательными целями. Игровые действия составляют сюжет дидактической игры, причём не всегда практические внешние действия, когда нужно что-то тщательно рассмотреть, сравнить, разработать и другое. Это чаще всего сложные умственные действия, выраженные в процессах целенаправленного восприятия, наблюдения, сравнения, припоминания ранее усвоенного.

Разработанные нами правила игры направляют деятельность детей, обеспечивают выполнение ими поставленной задачи, они помогают учителю управлять игрой, имеют обучающий, организационный и дисциплинирующий характер. Выполнение правил требует усвоение способов и культуры общения, ответственности, точности. Игры, в которых дети объединяются в команды, формируют коллективизм, дружбу, переживания за успехи товарищей.

Проектируя свою деятельность мы поставили перед собой следующие задачи:

1. изучить и систематизировать психолого-педагогическую и методическую литературу;
2. спрогнозировать развитие познавательной активности у обучающихся;
3. смоделировать и апробировать структуру занятий с использованием игровых технологий;
4. проанализировать эффективность использования дидактических игр.

Проект является долгосрочны (рассчитан на 4 года), предметным, внутришкольным. Реализация проекта предполагает 4 основных этапа: подготовительный – предусматривает решение первых двух задач, практический этап - моделирование и апробация структуры занятий, контрольно-оценочный – анализ эффективности использования дидактических игр.

В работе мы опирались на технологические концепции игровых методов (Г.И. Щукиной, Г.К.Селевко, А.И. Сорокиной). В своих теоретических работах и практическом опыте уделяли огромное место игре К.Д.Ушинский, С.Л. Рубинштейн, В.А. Сухомлинский, А.С.Макаренко.

Итогом реализации проекта должно стать повышение качества знаний и повышение познавательной активности.

В ходе реализации второго этапа происходит моделирование и апробация занятием с применением дидактических игр.

В первом классе, учитывая психо-физиологические особенности, обучающихся используется игра как дидактический приём с большой долей наглядности: игры-загадки, игра-поиск, игры-поручения, игры-сказки, анимированные кроссворды и другие. Мною разработаны сценарии игр «В стране сказочных животных», Экологический марафон, «Экскурсия по цветочной галерее», «Соблюдай правила дорожного движения», «Каким я вижу мир , в котором я живу», «Легенды и предания о возникновении мира».

Игры проводятся на различных этапах урока:

- организационный момент, сообщение темы и целей урока (кроссворды, загадки, ребусы);

- при проверка домашнего задания (Игра-лото, графический диктант или тестовые задания;

- изучение нового материала **(**просмотр слайдов или фильма с обсуждением, игры-предположения.);

- физкультминутка (имитация движения того или иного животного);

- закрепление изученного(игры-поручения, игры-поиски).

Основная форма работа во время игры – фронтальная, с чёткой инструкцией учителя.

Например: при изучении темы «Что и кто?» проводится игра-поручение «Живой уголок». Первоклассники получают поручение поместить животное в соответствующие условия проживания, подобрать корм и средства ухода. Игра – сказка с использованием принципа матрёшки по теме «Планета Земля».

Во втором классе игровые приёмы усложняются, могут проводится в течение целого урока – это игры-путешествия, игры – заочные экскурсии, настольные игры: кроссворды, чайнворды, лото. В этом возрасте обучающиеся осуществляют воспроизводящую, творческую, поисковую деятельность. Я разработала сценарий игры «Поле чудес «Редкие животные»», «Пять звёзд (о здоровом образе жизни)», «Путешествие в мир растений», «Ярмарка профессий», «Школа путешественника».

Например: при изучении темы «Город, где мы живём» - обучающиеся выступают в роли фотокорреспондентов, журналистов, редакторов, экологов и в ходе урока создают газету.

В третьем классе используются сюжетно-ролевые игры.

Игра «Зимовье зверей», познавательная игра «Эти удивительные птицы», «Своя игра «Удивительный мир растений и животных», «Создание Красной книги Белохолуницкого района», «Ярилов день – праздник Солнце», «Азбука здоровья».

Для того, чтобы сделать уроки более красочными, яркими, привлекающими внимание детей я применяю на своих уроках элементы информационных технологий, использую информацию из Интернета, провожу занятия с использованием интерактивной доски и мультимедийного проектора.

Преимущества использования дидактических игр.

1. Игра – средство познания действительности.
2. Повышается активность детей.
3. Игра – школа социальных отношений.
4. Игра обеспечивает межличностное общение.
5. В игре происходит развитие познавательных процессов.

Недостатки:

1. Трудно оценить работу каждого ученика на уроке.
2. Много времени уходит на подготовку дидактической игры.

Проект является инновационным на технологическом уровне. Реализация проекта находится на стадии моделирования и апробации.