***Романтеева Елена Бориславовна***

***Муниципальное казённое образовательное учреждение***

***Москаленского муниципального района Омской области***

 ***«Гимназия имени Горького А.М.»***

***учитель начальных классов***

***т.89088035338***

***ФОРМИРОВАНИЕ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ***

***С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ***

Важнейшей задачей современной системы образования является формирование «универсальных учебных действий», умение учиться. В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям. Главная задача меня, как педагога, заключается в том, чтобы создать условия, когда обучение ребёнка заменит монотонную деятельность по запоминанию на активную самостоятельную работу. Эта деятельность устанавливается тогда, когда ребёнка ставят в ситуацию выбора, когда он сам решает, как поступить. Делая выбор, преодолевая сиюминутные желания и поступаясь собственными интересами в пользу другого, чтобы порадовать его, ребёнок получает удовлетворение от того, что поступил правильно. В младшем школьном возрасте основным видом деятельности детей является игра, которая предоставляет им большие возможности для общения и обучения. Учебная деятельность должна «вырастать» из игровой. Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребёнка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным. В игре также формируется личность, обогащается её внутреннее содержание. Актуальность проблемы заключается в том, что в различных ситуациях перед ребёнком стоит выбор, который необходимо сделать как можно правильнее. Для ребёнка младшего школьного возраста это большая задача. По результатам диагностики, проводимой мною на начальном этапе работы с классом, я выявила проблемы в обучении связанные с низкой школьной мотивацией. Дети учатся неохотно, малоактивны. Это является результатом не только того, что дети пришли ко мне «слабые» в плане психо- физического развития, но и вследствие перегрузки учебным материалом, однообразием форм и организации учебного процесса. Как активизировать деятельность ребёнка, сделать так, чтобы процесс обучения стал эффективным?

Мною была поставлена цель: сделать  процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Чтобы учение было в радость, ведь учением можно заниматься с увлечением, а не только по обязанности.  Я считаю, что игровые технологии способствуют развитию познавательной активности на уроках, их можно использовать на всех уроках в начальной школе . Это связано с тем, что начальная школа - новый этап в жизни детей: из детского сада - в школу, в мир учителей, новых предметов,  учебников. Моя задача - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению. Мне приходится решать такую задачу почти каждый день. Важно сделать почти ежедневные встречи с новым материалом не скучными и обыденными, а радостными и интересными. Вот здесь на помощь  приходят уроки - игры, уроки - путешествия. Разумно и уместно используя подобного рода уроки наряду с традиционными формами, я увлекаю детей и тем самым создаю почву для лучшего восприятия большого и сложного материала. На таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что  те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться к уроку). После каждого подобного урока я слышу от детей фразу: « Давайте ещё поиграем», что свидетельствует об успешности урока. В своей работе игровую деятельность использую в следующих случаях: в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элемента (иногда весьма существенного) более обширной технологии; в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); как технологии внеклассной работы. Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся. К таким технологиям можно отнести проблемное обучение, коммуникативные технологии, игровые технологии. Педагогическая игра - вид деятельности, характеризующийся чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, учебно-познавательной направленностью. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учебных предметов. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации. Таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Игровые приёмы, которые я использую, направлены на развитие в детях навыков анализа событий вокруг них, формирование личности школьника, его социальных и нравственных отношений с окружающим миром через развитие лучших качеств: доброты, честности, трудолюбия, дружелюбия. С помощью поучительных историй я стимулирую мышление, фантазию детей, подталкиваю их к осознанию эмоций и переживаний окружающих. Главным компонентом проблемно-игровой технологии явля­ется активный, осознанный поиск ребёнком способа достижения результата на основе принятия им цели деятельности и самостоя­тельного размышления по поводу предстоящих практических дей­ствии, ведущих к результату. Моей заботой является обеспечение активности ребёнка любого возраста в деятельности. Достигается это, прежде всего, через мотивацию (яркую, доступную, реально - жизненную); участие ребёнка в выполнении интересных, в меру сложных действий; выражение сущности этих действий в речи; проявление соответствующих эмоций, особенно познавательных; использование экспериментирования, решения творческих задач, их варьирования с целью освоения детьми средств и способов по­знания (сравнения, измерения, классификации и др.) и примене­ние их в детских видах деятельности.

Существует несколько направлений проблемно-игровой технологии:

1. Проблемные ситуации, вопросы

2. Логико-математические сюжетные игры

3. Логические и математические игры

4. Творческие задачи, вопросы и ситуации

5. Экспериментирование и исследовательская деятельность.

Мною используется первое направление.

 Проблемная ситуация в условиях применения проблемно-иг­ровой технологии логико-математического развития детей рас­сматривается не только как средство активизации мышления, но и как средство овладения поисковыми действиями, умением фор­мулировать собственные мысли о способах поиска и предполага­емом результате. Одно из основных назначений проблемной си­туации и проблемного обучения — способствовать развитию творческих способностей ребёнка. Виды дидактических игр, которые я использую: игры-упражнения, игры-путешествия, игры-соревнования, игры-предположения. Можно выделить следующие функции игр: функции межнациональной коммуникации, функция самореализации ученика в игре, диагностическая функция игры, игротерапевтическая, функция коррекции в игре. При использовании игровых технологий необходимо соблюдение следующих условий: соответствие игры целям урока, доступность для учащихся данного возраста, умеренность в использовании игр на уроке. Понятие «игровые педагогические технологи» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса. Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых, успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.  Значение игровых технологий невозможно исчерпать. Её феномен состоит в том, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. Игровые технологии формируют коммуникативные УУД познавательные УУД , личностные УУД, регулятивные УУД. Игра побуждает учеников к учебной деятельности. В её структуру входит целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов. Применение игровых технологий в обучении делает процесс познания наиболее доступным и увлекательным, а усвоение знаний более качественным и прочным. Используя в своей работе игровые технологии, я отметила положительную динамику в учебной деятельности. Дети стали проявлять интерес к обучению, более правильно выражать свою точку зрения, учатся работать коллективно, уважать и принимать чужое мнение. Считаю, что работу в данном направлении нужно продолжать и совершенствовать для эффективности процесса обучения.