Когда мне предложидли сделать выступление на тему О роли игры в обучении младших школников, я подумала что так много уже об этом сказано, что еще что-то говорить не имеет смысла. И тогда я решила децствовать как один из героев романа Борхеса. Тот решил переписать, спустя 300 лет, роман Сервантеса «Дон Кихот». Когда он закончил создавать свое произведение, то все увидели, что он переписал его слово в слово, но, как объяснил сам автор, он каждое слово наделил новым смыслом согласно современным представлениям о мире. Попробую и я.

В педагогической и психологической литературе уже много говорилось о важности использования игры в развитии личностных и интеллектуальных особенностей. Игра – это та форма деятельности детей, которую они охотнее всего принимают и больше всего любят.  В детском возрасте игра – это норма и ребенок должен всегда играть, даже когда делает серьезное дело.  В игре испытываются возможности, просыпаются дремавшие до поры силы, способности получают мощный стимул к развитию. Игра, органически присущая  детскому возрасту, при умелом руководстве со стороны взрослого способна творить чудеса. Ленивого может сделать  трудолюбивым, незнайку знающим, неумелого – умельцем. Помогает включить в активную деятельность детей замкнутых и застенчивых. Словно волшебная палочка, игра может изменить отношение детей к тому, что кажется им порой слишком обычным и скучным.

Еще Пифагор использовал в обучении математики яблоки, как наглядный пример при обучении счету. Игра –это такой вид деятельности, для которой не требуется дополнительной энергии. Уставшие после уроков дети охотно идут на занятия, зная, что там будет много игр и свободного взаимодействия с учителем и одноклассниками.

Ребенок имеет возможность в игре открыто выражать свои чувства, неуспешный-почувствовать себя в роли успешного ученика. Ребенок научается взаимодействовать со сверстниками в реальном, а не виртуальном мире, учится выражать свои чувства и эмоции, и , конечно же, способствует развитию стратегического мышления, что так необходимо взрослым в современном мире. Стратегическое мышление - это умение превзойти соперника, находить пути для сотрудничества, умение убедить других в своей правоте, умение находить и раскрывать инфрмацию. Все эти навыки и формируются в процессе игры. Положительные эмоции, которые сопровождают ребенка в процессе игры- исследования, дидактической игры, как паттерн закрепляются на подсознательном уровне. И когда в дальнейшем ему придется попадать в ситуацию исследования и принятия решений, он не будет испытывать страха за ошибку, страха за неправильное действие или ответ, на подсознании сработает интерес,умение применять знания в новых условиях, который был заложен тогда, когда он играл со своими одноклассниками. Это и естьУУД, которые так требуют от нас новые ФГОСы.

Для того чтобы ребенку закрепить тот или иной навык, необходимо многократность повторений. Доказано, что людей, и даже у животных, непрервное повторение чего-либо: предметов, звуков и т.д. приводит к снижению эффективности задач, требующих внимания. У здорового человека монотонная среда обычно вызывает дискомфорт, раздражение и попытки изменить её. А мы с вами хорошо знаем, к чему могут привести попытки изменения среды у школьников.

Для ребенка имеет значение новизна событий. Поэтому дети не могут долго играть одной и той же игрушкой или заниматься одним каким-то делом. Внимание детей привлекают новые предметы и явления, а также любые изменения в окружающем их мире. Яркий свет, громкий звук, чьи-то шаги, светящийся экран, внезапное прикосновение – всё это заставляет детей остановиться, посмотреть, послушать.

К нам на занятия приходят дети, испытывающие некоторые затруднения в учебном процессе. Поэтому нам необходимо организовать свою работу таким образом, чтобы ребенок, не испытывая особых затруднений, не расходуя дополнительной энергии, эффективно развивал психические функции так необходимые в учебном процессе и закреплял навыки, приобетенные на занятиях в основной школе.

 Важное значение в работе с нашими детками, особенно младшего школьного возраста занимает развитие сенсомоторики, поскольку она влияет на процесс обучения ребенка. Установление межанализаторных связей и успешный синтез зрительной, слуховой и кинестетической информации обеспечивают правильное соотнесение звуков устной речи с буквами на письме и чтении. Развитие двигательной функции активизирует развитие центров памяти и речи, чем лучше ребенок двигается, тем лучше он обычно говорит.

Для повышения эффективности работы по развитию сенсомоторики большое значение имеет следующее условие – *использование в образовательном процессе различных приемов*: дидактические игры, игры с песком, водой,

кубиками, конструктором, мозаиками. Что нам и продемонстрируют сегодня в работе.

Еще один новый «неновый» формат игры –квест – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком; при этом важнейшими элементами игры являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Естественно такой формат работы не является инновационным, вспомним наши игры по станциям, однако его позиционирование как *квеста* сразу интригует детей.

Итак, психолог и философ Пиаже полагал, что игра необходима для закрепления нового навыка. Ну а согласно нашим новым веяниям и тому, что наша жизнь и работа в обществе – это непрерывный поток решений, игра помогает развить навыки поиска и применения новых знаний. Этого, кстати, от нас требуют и ФГОСы.

Спасибо за внимание.