**Использование игровых технологий в учебно-воспитательном процессе.**

С.Н.Зиннурова, учитель начальных классов первой квалификационной категории.

МОУ СОШ средняя общеобразовательная школа №86 с углубленным изучением отдельных предметов.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

• в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

• как элемент более общей технологии;

• в качестве урока или его части (введение, контроль);

• как технология внеклассной работы.

Понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованны в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

• дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

• учебная деятельность подчиняется правилам игры;

• учебный материал используется в. качестве ее средства;

• в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

• успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В своей работе большое внимание я уделяю играм, понимая их большую значимость в процессе обучения и воспитания школьников.

Игра для учащихся начальной школы - один из основных видов деятельности ввиду возрастных особенностей. Игра дает возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход. Игра - это и развлечение, она связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости.

При обучении математике я использую дидактические игры, которые включаются в ход урока и помогают детям понять новое, закрепить изученное, переключить внимание, снять напряжение.

Мною придуман ряд дидактических игр по теме «Табличное умножение и деление». Вот некоторые из них.

-«Воздушные шарики».

Предметные картинки: Пятачок, воздушные шары с примерами:

8\*8 8\*9 72:9 72:8 64:8 7\*7 63:7 7\*9 7\*8 56:7

Задание: помогите Пятачку поймать шарики.

1)Решите примеры.

2)Найдите примеры с одинаковым ответом.

3)Составьте пары.

-«Лучший капитан».

Предметные картинки: лодки, мышки.

На лодках примеры:2\*9:3 24:3\*2 21:3\*2 6\*3:9

На мышках ответы:6,16,2,14.

Задание: решите примеры и отправьте мышку в плавание в своей лодке.

-«Считаем камушки».

Предметные картинки: Гном, камушки с примерами и ответами на обороте.

4\*4 (16) 5\*5 (25) 4\*8 (32) 4\*3 (12) 36:4(9) 28:4(7)

Задание: решите примеры.

«Гном купил себе гармошку,

Но дырявую немножко,

Гном по камушкам шагал,

Гномик камушки считал.»

1)Помогите Гному расположить ответы в порядке возрастания.

2)Установите числовую закономерность.

3)Выделите лишний пример.

Также в своей деятельности я практикую уроки-путешествия, уроки-сказки.

Предлагаю отрывок урока закрепления знаний по математике-3 класс.

**Устные упражнения.**

-Отгадайте загадку, назовите время года:

«Пришла, улыбнулась-

Утихли метели.

Позванивать стал

Колокольчик капели .»

Весна-время года, когда в природе все пробуждается ото сна.

-Решите примеры устно и вы узнаете одного из первых вестников весны.

К 49:7\*8

Р 6\*8:4

В 64:8\*12

Е 96:24\*20

О 35\*2:7

Ц 90:2:5

С 13\*2\*3

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 78 | 56 | 96 | 10 | 12 | 80 | 9 |
|  |  |  |  |  |  |  |

Скворцы прилетают к нам в конце марта-начале апреля. Они истребляют огромное количество насекомых –вредителей садов и огородов, а также мух.

**Решение задач.**

«За время выкармливания птенцов пара скворцов уничтожает 6кг насекомых. Сколько кг насекомых уничтожает 18 скворцов?»

Разбор и решение задачи по «Справочнику для начальных классов» Т.В. Шкляровой стр.45.

**Логический материал.**

Привлечь скворцов в сады и парки можно, построив для них скворечники.

Найдите правило нахождения числа, помещенного в окошке скворечника. Назовите число.

56 36 ?

72 27 34 21 48 21

43 19 19

Использование игры помогает сделать урок более интересным и увлекательным. Игра развивает умственную и волевую активность. Являясь сложным и одновременно увлекательным занятием, она требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников, что положительно сказывается на их успеваемости. Использование игровых форм обучения делает учебно-воспитательный процесс более содержательным и более качественным, так как:

— игра втягивает в активную познавательную деятельность каждого учащегося в отдельности и всех вместе и, тем самым, является эффективным средством управления учебным процессом;

— обучение в игре осуществляется посредством собственной деятельности учащихся, носящий характер особого вида практики, в процессе которой усваивается до 90% информации;

— игра — свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для ее участников;

— игра имеет определенный результат и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели;

— в игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет плохих и хороших учеников: есть только играющие); результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;

— обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностное значение;

— состязательность — неотъемлемая часть игры — притягательна для учащихся;

— в игре всегда есть некое таинство — неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа;

— игра занимает особое место в системе активного обучения: она синтетична, так как является одновременно и методом и формой организации обучения, синтезируя в себе практически все методы активного обучения.