**Применение игровых  технологий в начальной школе**

           Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Игра вводит ребёнка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний. Она всегда имеет определённую цель.

            Советский педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

         Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

          Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций.  Используя тот или иной тип игры, мы можем всю учебную деятельность подчинить правилам игры: ввести элемент соревнования, поставить дидактическую цель урока в форме игровой задачи, использовать учебный материал в качестве средства игры.

Педагогические игры можно классифицировать по нескольким принципам:

— по виду деятельности (двигательные, умственные, трудовые, социальные, психологические);

— по характеру педагогического процесса (обучающие, тренировочные, контролирующие, развивающие, обучающие);

— по характеру игровой методики (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации);

— по структуре (игры-упражнения, игры-состязания).

Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский,  А.Н. Леонтьев,  Д.Б. Эльконин и др.

            Игровая  деятельность используется мной в следующих случаях:

-для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета ( урок-игра «Путешествие по стране Знаний», урок – спектакль

   -в качестве урока (занятия) или его части ( введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля) (игры, игровые элементы)- игры «в слова», игры «со словами», «Дополни слово», «Перевёрнутые слова», «Соедини половинки слов».

**Работа в группах.  
Игра** «Незаконченное предложение». Закончи пословицу.  
Добрый человек,…что солнце и луна.  
Не желай зла другим,…сам будешь наказан.  
Добро совершить…никогда не поздно.  
Человек красив…делами.  
Красота сердца…дороже красоты лица.

**Словесные ассоциации. Работа в парах.**  
- Доброта – это… Любовь – это… Счастье – это…

**Ролевая игра**. (инсценирование: отрывки из сказок, произведений, ситуации)  
Применение интерактивных методов в игровой форме на уроках вовлекают в работу всех детей. Даже слабые, стеснительные, неразговорчивые на таких уроках раскрывают свои способности, становятся раскрепощенными, открытыми и доверчивыми. Ребенок учится высказывать, оспаривать свое мнение, сотрудничать, анализировать свою деятельность и своих товарищей, активно формирует речевые умения, навыки чтения, слушания, рассказывания. (толерантность)

**Для развития интеллектуальной мыслительной деятельности учащихся на уроках применяю следующие игры:**

**«Анаграммы».**  
Решите анаграммы  
НИАВД - ДИВАН      СЕОТТ - ТЕСТО     КАОЛД - ЛОДКА  
СЛОТ -СТОЛ              РАКЫШ - КРЫША  
ГИАР –ИГРА                КООН - ОКНО  
                       **«Ребусы».**  
1очка (одиночка)     1бор (разбор)     ш1а (школа)             ф1а (фраза)         2д (парад)  
100Л(стол)                7Я (семья) и т.д.  
                  **«Умозаключения»**  
Выберите из скобок два слова, которые являются наиболее существенными для слова перед скобками.  
Сад              (растение, садовник, собака, забор, земля);  
Река             (берег, рыба, тина, рыболов, вода);  
Чтение         (глаза, книга, картина, печать, очки);  
Игра           (шахматы, игроки, правила, штрафы, наказания);  
Сумма         (слагаемое, равенство, множитель, результат);

**«Звук играет в прятки»**  
Подбери слово так, чтобы заданный звук стоял в разной позиции. (на первом, втором третьем месте.) Звук (р )  -   рот, арбуз, карман, астра.

**«Веселые бусы»**  
Составь из букв, написанных в длинных бусах слова. Запиши получившиеся слова в коротких бусах.

**«Волшебные картинки»**  
Дорисовать фигуры, чтобы получился интересный рисунок (3-5 минут), затем ответить на вопросы: «Кем будет (или чем будет) яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, и т.д.

**Игры-сравнения**  
Лист зеленый, как…  
Ваза глубокая. как..

**«Незаконченные фразы»**  
Карандаш – (грифель)  
Ручка - (стержень)  
Дом - (кирпич)  
Стакан – (стекло)  
Шайба – (клюшка)

**«Пятый лишний»**  
1. Тюльпан, лилия, фасоль, ромашка, фиалка.  
2. Река, озеро, море, мост, болото.  
3. Кукла, медвежонок, песок, мяч, лопата и т.д.

**« Назови одним словом»**  
Метла, лопата…                 Июнь, июль …  
Дерево, цветок…                Окунь, карась… и т.д.

**На уроках математики применяю при закреплении, повторении, объяснении нового материала следующие игры:  
\***«Кто быстрее» (собрать из геометрических фигур предметы)  
\* «Найди ошибку» (100,200,300,500,600,400,700,900,800,1000)  
\* «Чей домик» (10, 20, 20, ?,40,?и т.д.)  
\* «Когда это было», «Соберем урожай», «Кто больше» (примеры)  
\* «Интеллектуальная разминка».  
\* Сколько пальцев на 2 руках?  
\*  Сколько недель в месяце?  
\*  Порядковый номер пятницы в неделе?  
\* Наименьшее двузначное число?  
\* Какого числа последний день года?  
\* « Продолжите числовые ряды»  
1.         2 3 4 5 6 7… …  
2.         9 8 7 6 5 4… …  
3.         28 29 30 31 32 33 34… …  
4.         3 5 7 9 11 13 … …

**«Провоцирующие задачи».**  
На 2 руках 10 пальцев. Сколько пальцев на 10 руках?  
Крышка стола имеет 4 угла. Сколько будет углов у крышки, если один из них отпилить? 5.  
Шесть рыбаков съедят 6 судаков за 6 дней. Сколько судаков съедят 12 рыбаков за 12 дней? 24.  
У палки 2 конца. Сколько получится концов, если один из них отпилить? 4.

**Тестовые вопросы.** Целесообразно использовать этот прием при закреплении учебных навыков. Например:  ученику необходимо быстро ответить на вопросы учителя.

   На доске записано число 36.

1) Назовите число: а) большее 36; б) меньшее 36.

2) представьте число 36 в виде суммы: а) двух равных слагаемых; б) двух неравных слагаемых; в) трех неравных слагаемых; г) трех равных слагаемых.

3) назовите дополнение числа 36: а) до 100; б) до 1000.

4) представьте число 36 в виде произведения: а) двух равных множителей; б) двух неравных множителей

**Хорошо-плохо**

Описание: универсальный приём ТРИЗ, направленный на активизацию мыслительной деятельности учащихся на уроке, формирующий представление о том, как устроено противоречие.

Формирует:

умение находить положительные и отрицательные стороны в любом объекте, ситуации;

умение разрешать противоречия (убирать «минусы», сохраняя «плюсы»);

умение оценивать объект, ситуацию с разных позиций, учитывая разные роли.

                      Вариант 1

Учитель задает объект или ситуацию. Учащиеся (группы) по очереди называют «плюсы» и «минусы».

                      Вариант 2

Учитель задает объект (ситуацию). Ученик описывает ситуацию, для которой это полезно. Следующий ученик ищет, чем вредна эта последняя ситуация и т. д.

                    Пример1.

Класс делится на две команды. Первая будет находить «плюсы» в предложенном объекте или ситуации, вторая – «минусы». Отвечаем по очереди, до первой остановки.

У: Сегодня идет дождь. Это хорошо. Почему?

Д: Потому что быстрее вырастут грибы.

У: То, что грибы быстро вырастут, плохо, почему?

Д: Потому что люди не успеют их собрать, они станут червивыми.

У: То, что грибы станут червивыми, хорошо. Почему?

Д: Это хорошо для червячков, они смогут вырастить больше потомства... и т. д.

Русский язык является одним из сложных предметов в школе. Поэтому необходимо еще в начальной школе развить у учащихся интерес к этому предмету, сделать его как можно более интересным и увлекательным. В этом могут помочь дидактические игры, их периодическое использование на уроках.

 Они значительно активизируют мышление, внимание, память, повышают интерес к изучаемому материалу, обеспечив при этом легкость его усвоения. Благодаря игровым технологиям увеличивается прочность полученных знаний, и качество самого обучения возрастает.

На каждом уроке дети с нетерпением ждут заветных слов учителя: ”А теперь давайте поиграем”. Но дидактическая игра - дело серьезное. И тему по программе надо изучить, и словарный запас обогатить, и наблюдение провести, и проследить, чтобы всем было интересно. Поэтому содержание дидактической игры - это всегда осуществление ряда учебных задач: повышение грамотности учащихся, активизирование их внимания, совершенствование памяти, расширение кругозора. Дидактические игры помогают разнообразить урок. Особенно целесообразны дидактические игры на этапах повторения и закрепления. На уроке можно использовать индивидуальные, групповые или коллективные дидактические игры. Наибольший интерес у ребят вызывают коллективные или групповые (командные) дидактические игры – игры-соревнования.