**Игровые формы обучения в начальной школе**

 **Учитель начальных классов МБОУ «СОШ №18»**

 **Воронина Ольга Митрофановна**

 А.С.Макаренко считал, что «… ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра».

         Цель  игры  - побудить интерес к познанию, науке, книге, учению.

И если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности.

         Игра учит. Следовательно, это средство обучения.

 К.Д.Ушинский писал: «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание… в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями».

 Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности

**1. Педагогические игры достаточно разнообразны по:**

- дидактическим целям;

- организационной структуре;

- возрастным возможностям их использования;

- специфике содержания.

**2. По характеру педагогического процесса бывают:**

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;

- репродуктивные, продуктивные, творческие;

- коммуникативные, диагностические и другие.

**3. По характеру игровой методики делятся на:**

- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры – драматизации.

 **4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.**

При раскрытии сущности  игровой технологии следует выделить следующие компоненты:

• мотивационный;

• ориентационно-целевой;

• содержательно-операционный;

• ценностно-волевой;

• оценочный.

Эти компоненты включают ряд структурных элементов, которые представлены в таблице*.*

***Компоненты игровой технологии
во взаимосвязи со структурными элементами игры***

|  |  |
| --- | --- |
| **Компонент игровой технологии** | **Структурные элементы игры** |
| Мотивационный | Установочный момент, игровая ситуация |
| Ориентационно-целевой | Задачи игры |
| Содержательно-операционный | Правила игры, игровое действие |
| Ценностно-волевой | Игровое состояние |
| Оценочный | Результат игры |

 **Установка на игру** обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов.

Например: *«Давайте представим себе, что наша экспедиция оказалась на Северном полюсе…*

  **Игровая ситуация** может разыгрываться в вымышленном пространстве со слов «*Представьте, что мы оказались в* сказочном лесу, в акватории океана… В игровой ситуации участвует определенное количество учеников (группа, класс), которые выполняют определенные действия

 Следующим структурным элементом игры являются **игровые задачи,** которые соединяются с **учебными задачами,** выступающими в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение школьников.

 Например:

***1.Решите анаграммы***

НИАВД – ДИВАН

СЕОТТ – ТЕСТО

СЛОТ –СТОЛ

РАКЫШ – КРЫША

ГИАР –ИГРА

КООН – ОКНО

***2.Выберите из скобок два слова, которые являются наиболее существенными для слова перед скобками.***

Чтение (глаза, книга, картина, печать, очки);

Игра (шахматы, игроки, правила, штрафы, наказания);

Сумма (слагаемое, равенство, множитель, результат);

Река (берег, рыба, тина, рыболов, вода).

 Игровые правила реализуются в **игровых действиях.**

 Во время игры у ребенка возникает определенное **игровое состояние** – важный элемент игры. Игровое состояние поддерживается проблемностью ситуации, элементами соревновательности и занимательности, используемыми аксессуарами, присутствием юмора и элементов дискуссии, свободной творческой атмосферой, ситуацией выбора.,

 Таким образом, можно говорить о том, что **игровые технологии** представляют собой ступени от игры-забавы к игре-увлечению познанием. И высшей ступенью является – от игры к творчеству, к научной логике, к опережению школьных программ.

 Результат как обязательный структурный элемент игры проявляется в том, что игра- это

- эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации   деятельности учащихся;

- тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;

- стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

- способствует преодолению пассивности учеников;

- способствует усилению работоспособности учащихся.

Многие игры и упражнения строятся на материале различной трудности, это дает возможность осуществлять индивидуальный подход, обеспечивать участие в одной игре учащихся с разным уровнем знаний.

Игру и игровой момент можно использовать на различных уроках, и на различных этапах.

Характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами.

В.А. Сухомлинский говорил, 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».

 Подводя итог выше изложенному можно отметить  что:

- игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;

- несут здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;

-являются естественной формой труда ребенка, приготовлением к будущей жизни;

-способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

«Минусы»  при использовании игровых технологий следующие:

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;

- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;

-увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание;

- невозможность использовать на любом материале;

- сложность в оценки учащихся.

«Учитель и ученики растут вместе». Так пусть игровые технологии позволяют расти как ученикам, так и учителю.

 Конфуция