**ГАВРИЛОВА МАРИЯ ЕВГЕНЬЕВНА,**

учитель начальных классов МБОУ «СОШ № 27» г. Чебоксары,

Россия, e-mail: red\_shrk@mail.ru

**МАРТЬЯНОВА ЭЛЬВИРА ЗОСИМОВНА,**

учитель начальных классов МБОУ «СОШ № 27» г. Чебоксары,

Россия, e-mail: Martyanovaez@mail.ru

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

**Аннотация:** в статье рассматриваются возможности использования игровых технологий на уроках в начальной школе.

**Ключевые слова:** начальная школа, ФГОС НОО, игровые технологии.

В ФГОС НОО мы можем ознакомиться с требованиями к результатам, к которым должны прийти к концу 4 класса. Наша задача - достичь этих результатов. Поэтому необходимо изменять условия, в которых обучаются дети, использовать в ходе обучения те технологии, которые приведут к желаемым результатам. Любая из технологий способна привлечь внимание обучающихся, активизировать их деятельность. Большую роль в здесь играет учитель.

В настоящее время педагоги все меньше используют на уроках игровые технологии. Игровые упражнения применяются в основном в 1 классах для сохранения интереса детей к учебной деятельности, снятия утомления на уроке. Далее значимость использования игровых технологий необоснованно снижается, т.к. с каждым годом увеличивается объем изучаемого материала, учитель экономит время, исключая игровые упражнения из этапов урока.

Игра как форма организации учебной деятельности необходима, т.к. играя:

* даже те дети, которые обычно на уроке пассивны, начинают проявлять познавательную активность;
* у детей формируется стойкий интерес к знаниям;
* у обучающихся развивается учебная мотивация;
* появляется стремление действовать творчески;

Используя во время урока дидактические игры, учитель попутно решает и воспитательные задачи. Играя, дети учатся быть терпеливыми, учатся соблюдать правила, доводить начатое дело до конца.

В начальной школе практически все учителя широко используют групповые формы работы. Играя, дети учатся работать сообща, быть толерантными, адекватно воспринимать критику в свой адрес, приобретают навыки выступлений перед публикой. Эти универсальные учебные действия прописаны в стандартах.

Главное требование к дидактической игре – это соблюдения принципа творческой деятельности и «от простого к сложному».

Выбирая ту или иную игру, нужно учитывать:

* возрастные и психологические особенности детей;
* соответствие игры содержанию учебной программы.

Прием дидактической игры можно применять на любом этапе урока, а так же во внеурочной деятельности.

Существует множество игровых форм и методов обучения:

* игры-упражнения – применяются для развития познавательных способностей учащихся, способствуют закреплению учебного материала. Это кроссворды, ребусы, викторины.
* игры-путешествия применяются, если нужно закрепить учебный материал. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

Для формировании устных и письменных вычислений и умений решать задачи можно использовать игру «Определи маршрут корабля».

Цель: Закрепление приемов сложения и вычитания двузначных чисел без перехода через разряд

Средства обучения: Рисунки кораблей.

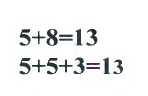
Содержание игры: Учитель прикрепляет к магнитной доске рисунок корабля и схематично изображает (кружками) пристани, обозначая каждую из них своим номером, а под ними записывает примеры, в которых зашифрованы маршруты к другим пристаням.

Учитель вызывает поочередно учеников (моряков) 1-й команды. Первый ученик решает пример, записанный под кораблем, показывает стрелкой, к какой пристани причаливает корабль. Он ведет свой корабль к той пристани, где находится ответ этого примера. Второй ученик решает пример, записанный под пристанью, и ведет корабль к другой ,где находится ответ второго примера. Далее учитель открывает на доске другие примеры для 2-й команды. Игра продолжается. Затем подводятся итоги соревнования.



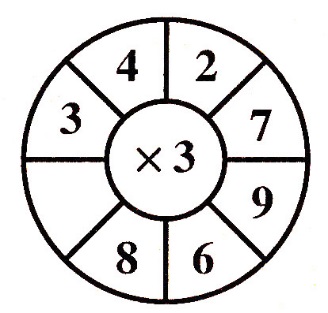
Для объяснения приема сложения однозначных чисел с переходом через десяток уместно провести игру «Украсить елочку шарами». Детям предлагается рассмотреть пример под рисунком и нарисовать на первом ярусе елочки число шаров, равное первому слагаемому. На втором и третьем ярусах нужно нарисовать такое их число, которое равно второму слагаемому. При этом количество шаров на втором ярусе должно дополнять количество шаров на первом до 10. На третьем ярусе дети должны изобразить остальные шары. В этой игре ученики осознают приемы сложения на основе наглядности. Характерной чертой объяснительно-иллюстративного метода является выполнение действий по образцу.





**Для закрепления** знания таблицы умножения и деления на 3 подходит **игра «Волшебный круг».**

**Для** игры надо изготовить карточку, то есть вырезать из картона круг диаметром 8 см, обклеить его с двух сторон белой бумагой и разделить на 8 одинаковых секторов, оставив в середине круг диаметром 3 см. С одной стороны этого пособия записана таблица умножения на 3, а с другой - таблица деления на 3. Дети работают с такой карточкой в паре или самостоятельно. По ней воспитатель может быстро проверить знания



Дидактическая игра «Одним словом» может пригодиться для уроков русского языка. Её цель - активизировать словарный запас детей, развивать умение обобщать словосочетания в одно понятие.

Учащимся предлагается заменить сочетания слов и предложения одним словом, имеющим слоги ча, ща, чу. щу.

1. Кусок дерева - …(чурбан).
2. Раза по полчаса -…(час).
3. Густой непроходимый лес - …(чаща).
4. Хищная рыба с большими острыми зубами - …(щука).
5. Из чего делают тяжелые сковородки -… (чугун).
6. Прикрывать глаза от солнца - … (щуриться).
7. Посуда, в которой кипятят чай - …(чайник)
8. По ним мы определяем время- … (часы)

С большим интересом дети играют в эту игру «Конструктор». Она способствует развитию словарного запаса слов у ребенка.

Например, составить 10 слов из слова «математика » (математик, тема, кит, мак, мама, атака, метка, макет и др.); из слова «космонавтика» (космонавт, кит, вата, сон, нос, воск, коса, тон, нота, кот); из слова «достопримечательность» (нос, сон, прима, рот, чат, дом, мечта, сода, и др.)

Дидактические игры можно использовать и на уроке окружающего мира.

Игра «Угадай по описанию». Учитель размещает на доске изображения растений и животных. Затем перечисляются признаки этих объектов, а учащиеся должны отгадать их.

Например: ярко-синий цветок, растет во ржи (василек); растение, у которого желтые цветы, а листья с одной стороны теплые, мягкие, с другой - холодные, гладкие (мать-и мачеха); хищное животное серого цвета (волк); крупное неуклюжее животное бурого цвета (медведь); рыжее животное с пушистым хвостом, которое живет в норе (лиса).

Есть интересная игра «Поменяйтесь местами». Учитель говорит: «Поменяйтесь местами те, ...». Учени­ки, выполнившие названное действие или те, кто согласен с утверждением, меняются друг с другом местами. Остальные участники игры остаются на местах. В ходе игры учитель определяет настроение учащихся, степень усвоения учебного материала, применения знаний в реаль­ной жизни, уровень сформированности навыков личной гигиены.

Темы «Режим дня школьника», «Личная и общественная гигиена» в 1 классе.

Поменяйтесь местами те, ...:

* у кого сейчас хорошее настроение;
* кто сегодня утром делал зарядку;
* кто всегда поддерживает порядок в своей комнате;
* кто ежедневно выполняет по утрам физические упражнения;
* кто иногда забывает почистить утром зубы;
* кто самостоятельно следит за своей одеждой;
* кто содержит в порядке свои книжки и тетрадки;
* кто ложится спать в 10 часов;
* кто смотрит телевизор более двух часов в день;
* кто ежедневно гуляет на свежем воздухе не меньше часа;
* кто с утра никогда не опаздывает в школу;
* кто составил свой режим дня; т.д.

Используя игровые технологий на уроках, учитель вовлекает в работу практически всех детей. Даже те обучающиеся, которые обычно стесняются отвечать, инертны, становятся более открытыми и развивают свои способности.

Литература

1. Волина В.В. Игровые технологии на уроках русского языка. 1-4 классы: игры со словами, разработки уроков. – Волгоград, 2009.
2. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. – Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.
3. Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе: [Пед. вузы]/ А.Б.Плешакова // Современные проблемы философского знания. – Пенза, 2002.