**Использование игровых технологий во внеурочной деятельности в начальной школе**

Мигачёва Т.А., воспитатель ГБОУ СО «Санаторная школа-интернат г.Петровска»

 «В целях обеспечения реализации основной образовательной программы начального общего образования в организации, осуществляющей образовательную деятельность, для участников образовательных отношений должны создаваться условия, обеспечивающие возможность: обновления содержания основной образовательной программы начального общего образования, а также методик и технологий её реализации в соответствии с динамикой развития системы образования, запросов детей и их родителей (законных представителей), а также с учётом особенностей субъекта Российской Федерации».

 В настоящее время в свете модернизации образования и перехода на новые ФГОС особое внимание уделяется развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий, т.е. применяемой педагогической технологией. К таким технологиям можно отнести игровую технологию.

 Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

 Цель игровой технологии: создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от уровня развития детей.

 «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». (В. А. Сухомлинский).

Игра может быть включена в любой вид деятельности. В процессе игры дети сами стремятся к преодолению трудностей, ставят задачи и решают их. Игра - не только развлечение, а особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности. Игра - это средство, где воспитание переходит в самовоспитание.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

Игра способна стать тем оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает:

* Успешность адаптации ребенка в новой ситуации развития;
* Развитие младшего школьника как субъекта собственной деятельности и поведения, его эффективную социализацию;
* Сохранение и укрепление его нравственного, психического и физического здоровья.

Согласно Г.К.Селевко по характеру игровой методике педагогические игры делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры драматизации.

 По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии: различают игры с предметами и без них, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, с различными средствами передвижения.

Огромно значение игр во внеурочной деятельности. Игровая деятельность помогает сплотить детский коллектив. Включаясь в активную деятельность, дети приучаются к соблюдению правил, справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других. Использование игр как средства воспитания стимулирует познавательный интерес ребёнка. Дети реализуют свои творческие возможности, а также получают новые знания в непринуждённой форме и закрепляют полученные.

 Внеурочная познавательная деятельность младших школьников может быть организована не только в форме факультативов, олимпиад, научных и познавательных кружков, но и в форме использования игровых технологий.

 Значение игровой технологии во внеурочной деятельности при решении задач ФГОС состоит в том, что она может быть использована в качестве способа, приема, метода, средства обучающего диалога при решении социальных, нравственных задач.

 Воспитательная роль игры состоит в том, что игры приучают детей жить и работать в коллективе, считаться с интересами товарищей, приходить им на выручку, соблюдать установленные правила, выполнять требования дисциплины. Проведения занятий в группе продленного дня включают в себя:

1. Игры – пятиминутки
2. Игры - задания для развития мышления.

1) Придумать слова с заданной буквой:

-начинающиеся на букву « А»

2) Перечислить объекты с заданным признаком: белого (зеленого, красного) цвета; прямоугольной формы.

 Школа после уроков - это мир творчества, проявления и раскрытия каждым ребёнком своих интересов, своих увлечений, своего «Я». Ведь главное, что здесь ребёнок делает выбор, свободно проявляет свою волю, раскрывается как личность.

 При осуществлении задач нравственного воспитания и самовоспитания широко применяются такие формы: круглый стол, пресс-конференции, устный журнал, диспуты, вечера вопросов и ответов, беседы на этические темы, о самовоспитании, обзор литературы по различным проблемам, издательские конференции, литературно-музыкальные композиции, практические занятия типа -- «Культура общения», телемост, заочные путешествия, акции милосердия, поисковая деятельность и другие.

 Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

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

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Игровые технологии // Энциклопедия образовательных технологий В 2 ч. / науч. ред. Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 2005. Ч. 1. - С. 127-130. – 556 с.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / М-во образования и науки Рос. Федерации. – 4-е изд., перераб. – М. Просвещение, 2016. – 53 с. – (Стандарты второго поколения).
3. Профессиональный стандарт педагога. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ №544н от 18 октября 2013 г.
4. Шелухина С.М. Программа воспитания школьников “Игровые технологии в процессе воспитания”.https://urok.1sept.ru
5. Краснопёрова Т.А. Игровая технология в организации внеурочной деятельности как средство развития познавательной активности младших школьников.