**Тема: Игровые технологии в начальных классах.**

**Актуальность опыта.**

 Современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка с ограниченными возможностями здоровья, развитию лучших его качеств, формированию разносторонней и полноценной личности. Реализация этой задачи объективно требует качественного подхода к обучению и воспитанию таких детей, организации всего учебного процесса.

 В настоящее время развитие педагогики открывает большие возможности в поиске новых средств, форм и методов обучения и воспитания. Постоянно появляются новые подходы к организации этого процесса. Сегодня каждый педагог ищет наиболее эффективные пути усовершенствования учебного процесса, способы повышения мотивации к учебе учащихся и качества обучения.

 Известно, что для успешного обучения и воспитания детей с ОВЗ необходимо пробудить их интерес к учебным занятиям, активизировать их деятельность. Одним из эффективных средств пробуждения живого интереса является игра.

Актуальность использования игры как средства коррекции обусловлена тем, что игра, являясь основным и любимым детьми занятием, позволяет быстрее и прочнее сформировать нарушенные психические процессы, личностные качества, моторику, интеллект. Среди методов профилактики и коррекции состояний и ситуаций риска в развитии ребенка игра выделяется как деятельность, наиболее полно удовлетворяющая потребностям педагогической практики и самих учеников. Поэтому в работе с детьми, имеющими отклонения в развитии, игра становится не просто универсальным, а оптимальным психолого-педагогическим средством, которое позволяет всесторонне влиять на их развитие. Игра улучшает процесс передачи социально ценных отношений, делая его эмоциональным, позволяет включиться в общение.

 **Новизна представленного опыта работы состоит в актуализации проблемы изучения активных форм в процессе обучения школьников с целью определения основных путей и способов, стимулирующих процесс обучения учащихся с ОВЗ (интеллектуальные нарушения).**

**Цель работы**: рассмотреть игровые технологии как метод повышающий эффективность процесса обучения в начальной школе.

**Задачи:**

 1. Изучить научно-методическую литературу и выявить предмет, специфику и сущность игровых технологий.

2. Проанализировать игровые технологии.

3. Изучить опыт работы по исследуемой теме.

4. Исследовать эффективность игрового воздействия.

5. Апробировать педагогические технологии (игры).

**Объект исследования**: процесс обучения в коррекционной школе VIII вида.

**Предмет исследования**: Влияние игровых технологий на эффективность процесса обучения.

Чтобы решить все поставленные задачи, я использовала такие **методы исследования** как:

* Анализ педагогической и психологической литературы по проблеме исследования;
* Педагогический эксперимент;
* Наблюдение;
* Сравнительный анализ.
* Сравнение результатов деятельности.

На первом этапе работы:

* Изучила научно-методическую литературу по теме «Игровые технологии в обучении».
* Определила место и роль игровых технологий в учебном процессе, т.к. считаю, что сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

На втором этапе работы:

* Рассмотрела классификацию педагогических игр по нескольким принципам, которую предлагает Г.К. Селевко.
* Изучила опыт педагогов по исследуемой теме.
* Провела исследование обучающих, развивающих, воспитательных возможностей игры в работе с учащимися младших классов.
* Выбирала и апробировала педагогические технологии (игры), которые способствовали стимулированию учебного процесса, и проверила на практике их эффективность.

На третьем этапе работы:

* Обобщала и систематизировала полученные данные.
* Делала выводы и подводила итоги.

Опытом работы делилась с коллегами по работе на заседаниях методического объединения учителей начальных классов школы, на семинарах, провела открытые уроки и внеклассные занятия с использованием игровых технологий.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Тема выступления | Место выступления |
| 1. | «Активные формы ведения современного урока, повышающие уровень познавательной активности»  | ШМО |
| 2 | Открытый урок математики в 4 классе «Арифметические действия в пределах 100» - путешествие в сказку «Гуси-лебеди» |  |
| 3. | « Игровые технологии в начальной школе»  | ШМО |
| 4. | Внеклассное занятие по письму и развитию речи в 4 классе. Викторина «Занимательная грамматика» |  |
| 5. | Сообщение из опыта работы: «Игры и занимательные задания, используемые на уроках обучения грамоте»  | ШМО |
| 6. | Урок письма в 4 классе – игра «Лесная школа» - контрольная работа |  |
| 7. | Классный час «Праздник игрушек» |  |
| 8. | Сообщение из опыта работы: «Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса учащихся на уроках математики»  | ШМО |
| 9. | Внеклассное занятие по развитию речи во 2 классе Экологическая игра: «Путешествие на планету Земля». |  |
| 10. | Открытый урок развития речи в 3 классе - путешествие «В гостях у осени». | «Мастерская пед. опыта» |
| 11. | Внеклассное занятие в 3 классе Занимательная математика- КВН «Решай, смекай, отгадывай» |  |
| 12. | Открытый урок письма в 3 классе «Гласные после шипящих» - путешествие по сказкам К.И. Чуковского |  |
| 13. | «Использование игровых технологий в учебном процессе для формирования прочных знаний и развития творческих способностей учащихся»  | ШМО |
| 14. | Внеклассное занятие в 4 классе по ПДД «Красный, желтый, зеленый» |  |

**Практическая значимость:** Применение данного опыта работы возможно в условиях школ для детей с ОВЗ (интеллектуальная недостаточность) на всех уроках детей 1-4-х классов. Он может быть использован на различных уроках и на разных этапах обучения, а также во внеурочной деятельности. С обучающимися, имеющими как повышенную, так и низкую мотивацию к учебной деятельности, и различный уровень подготовки. Использование опыта дает возможность педагогам повысить эффективность работы по формированию учебных навыков, и, как следствие, добиться повышения качества знаний, средствами игровых технологий у школьников с ограниченными возможностями здоровья.

**Игра и учеба** – две разные деятельности, между ними имеются качественные различия. Школа отводит слишком мало места игре, сразу навязывая ребенку подход к любой деятельности методами взрослого человека. Она недооценивает организационную роль игры. Переход от игры к серьезным занятиям слишком резок, между свободной игрой и регламентированными школьными занятиями получаем ничем не заполненный разрыв. Тут нужны переходные формы. В качестве таковых и выступают ***дидактические игры*.**

Включение в урок игровых технологий делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое  рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества ребенка. В ходе игры дети учатся оказывать помощь товарищам, считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. У детей развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, характер.

      Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, усиливает интерес детей к предмету, к познанию ими окружающего мира. Приемы слуховой, зрительной, двигательной наглядности, занимательные вопросы, задачи-шутки, моменты неожиданности способствуют активизации мыслительной деятельности.

 Применение игровых технологий позволяет добиться решения не только образовательных задач, но сохранить работоспособность и повышать познавательную активность детей, кроме того дает возможность даже самым слабым учащимся принимать участие в коллективной деятельности и чувствовать себя комфортно.

Дидактическая игра представляет собой многоплановое сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей младшего школьного возраста с ОВЗ, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка. **Дидактическая игра в школе** – одно из средств **воспитания умственной активности учащихся.** Выбор игры определяется учебно-воспитательными целями урока. Кроме того, игра должна быть доступной для учащихся, соответствовать их потребностям и интересам. Понятно, что непосильное задание отбивает интерес к игре; очень простое – воспринимается как развлечение. Игра должна быть посильной, но в то же время содержать некоторые трудности, требующие от ученика напряжение внимания, памяти. С помощью игр удается углубить и закрепить полученные знания, развить приобретенные детьми навыки.

Игры уменьшают степень нервно-психологического напряжения, содействует созданию положительных эмоций у учащихся, помогают результативному овладению знаниями.

 Активное **внедрение**  в учебный процесс **разнообразных развивающих игр считаю важнейшей своей задачей.** Любая игра способствует развитию у детей мышления, памяти, внимания, творческого воображения, способности к анализу и синтезу, восприятию пространственных отношений, обоснованности суждений, развитию зрительной памяти, привычки к самопроверке, доводить начатую работу до конца.

**Сочетаю игры и физкультминутки.**

Целенаправленное использование физкультурных минуток в режиме учебных занятий показывает их результативность, а содержательная направленность формирует мотивацию к изучаемому предмету. Такие «минутки» заряжают энергией и повышают интерес к предмету.

 **Когнитивные (**познавательны**е) физкультурные минутки** способствуют развитию познавательных процессов. К ним можно отнести:

 *Дидактические игры с движениями*. Например, на уроках природоведения можно использовать игры «Найди дерево по описанию»,«Вершки и корешки» (с использованием наглядности), «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем»

 *Двигательные действия и задания*. Загадывают загадку, а отгадку учащиеся имитируют в движении.

 *Развивающие игры.* Например, «Испорченный телефон», «Запомни движения и повтори».

 **Креативные** (творческие) **физкультминутки:**

 *Гимнастика для ума* (с использованием «необычного» физкультурного инвентаря). Например, мячом можно «рисовать», на нем можно качаться, как на качелях, ходить с мячом на голове; фантазируют, на что похожи кегли, скакалка и т п.

 *Оригинальные движения* (придумывание названия выполняемым движениям).

Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету – дидактическая игра:

 - помогает снять чувство усталости;

- раскрывает способности детей, их индивидуальность;

- усиливает непроизвольное запоминание

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

В ходе исследования решила  выбрать и апробировать педагогические игры по характеру игровой методики. Это предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации.

Для того чтобы игра при обучении стала действительно методом обучения, проводила их на уроках систематически и целенаправленно,т.к. единичная игра не даёт никакого развивающего эффекта. Опробованные мною игры имеют для эффективного обучения не меньшее, а большее значение, чем чисто учебные задания. Ведь один из важнейших компонентов учебной деятельности — учебно-познавательная мотивация у детей этого возраста особенно успешно формируется именно в интересной для них учебной игре. **Приведу примеры нескольких видов игр используемых мною на уроках:**

**- игры – упражнения;**

**- игры – путешествия;**

**- сюжетная (ролевая) игра;**

**- игра – соревнование;**

**- имитационная;**

**- интеллектуальная игра.**

 **- игры – упражнения**

Они занимают обычно 10 – 15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях.

**Математика.**  *Игра «Цифровик»*

*Дидактическая задача:*развитие вычислительных навыков

*Игровая задача:*назвать результат действий с числами

*Содержание игры:* «Цифровик» представляет собой циферблат с числами от 0 до 20; в центре – окошко для знаков действий

 ( +, - , х, :) и две стрелки. Учитель, используя стрелки, показывает числа, с которыми нужно произвести действие, а ученики должны быстро назвать результат этого действия.

*Материалы****:*** модель циферблата

*Игра* ***«****Занимательная геометрия»* - цель: развитие пространственных представлений

**Урок письма**. Игра «Как тебя зовут».

 *Дидактическая задача:* закрепления знаний о гласных и согласных звуках.

*Содержание игры:*  Прошу выйти всех детей, имена которых начинаются с гласного звука. Имя каждого ребенка громко называется и класс определяет, с какого звука оно начинается, гласный он или согласный. На следующем уроке приглашаю к себе детей, чьи имена начинаются с согласного звука. Дети с удовольствием вслушиваются в свои имена, сравнивают их. Урок проходит в живой форме, детям интересно, каждый ребенок становится участником игры.

**Игры путешествия**

# Урок – путешествие по математике во 2 классе.

# Тема: «Сложение и вычитание чисел в пределах 20»

 «В гости к Лесовечку»

    Один из способов активизации деятельности учащихся на уроках - это включение в планы уроков следующие этапы-станции:

Письмо и развитие речи.

*Проверяйка.*Проверка домашних заданий и каких-либо умений.

*Вспоминайка.*Повторение правописания букв, орфограмм.

*Словознайка.*Различная работа со словом.

*Знайка.*На этой станции всегда изучается новый материал, обязательный для усвоения.

*Прочитайка.*Работа над правилом, закрепление его. При этом на доске вывешивается текст ( прозаический или стихотворный) и задание к нему.

*Выбирайка.*При закреплении материала предлагается несколько заданий на выбор.

*Угадайка.*Занимательный материал в виде ребусов, загадок и т.п.

*Поиграйка.*Грамматические игры.

*Слушайка.*Разновидность слухового, выборочного диктанта.

*Наблюдайка.*Несколько наблюдений при подготовке к прохождению новой темы.

*Составляйка.*Работа с деформированным текстом, опорными словами.

*Думайка.*Задания повышенной трудности, опережение.

*Узнавайка ( "Знаете ли вы?").*Знакомство с растительным и животным миром, охрана окружающей среды, любопытные сведения из жизни выдающихся людей и т.п. Краткие сведения в связи с темой урока.

Из перечисленных станций на уроке использую, конечно, не все, а лишь 5-7, в зависимости от изучаемой темы. Но всегда имею в запасе ту или иную станцию на урок. Названия станций написаны крупными буквами разного цвета на листах ватмана. На доске они держатся с помощью магнитов. Как только мы "проедем" очередную станцию, лист с названием убирается.

М а т е м а т и к а

На уроках математики многие названия станций совпадают, но виды работ уже другие:

*Сосчитайка.*Устный или письменный фронтальный счет.

*Отвечайка* или *Повторяйка.*Дети дублируют друг друга при проверке знаний по изученным темам.

*Помогайка.*Работа в паре.

*Думайка.*Решение задач по выбору, по вариантам.

*Соображайка.*Опережение, задачи повышенной трудности.

*Знайка.*Изучение новог материала.

*Поиграйка.*Математические игры.

*Выбирайка.*При закреплении материала дети выбирают предложенные задания.

   Эти этапы-станции я использую при разработке игр-путешествий с применением транспортных средств и сказочных героев. В играх-путешествиях обогащается словесный запас, развивается речь, активизируется внимание детей, расширяется кругозор, прививается интерес к предмету, развивается творческая фантазия, воспитываются нравственные качества. И главное огромный эффект: ни одного скучающего на уроке! Всем интересно, дети играют, а играя, непроизвольно закрепляют и доводят до автоматизма знания.

**Сюжетная игра.**

Сюжетный урок близок к театральной игре. В сюжет урока ввожу положительных или отрицательных персонажей сказок, мультфильмов, таких, как Веселый Карандаш, Крокодил Гена, Чебурашка, Старуха Шапокляк и т. д. Сюжетные линии могут быть:

«Встреча с героями сказки «Золотой ключик»; «Прогулка в сказочный лес»; «В театре» и т.д. Учебные задания и упражнения вплетаются в сюжет.

На уроках часто использую **уроки – сказки**. Сказка «Золушка»; Сказка «Гуси-лебеди» ит.д.

 На таких уроках дети вместе с учителем совершают путешествие по сказке, попутно выполняя те задания, которые стоят перед ними. Такие уроки проходят на одном дыхании, дети с увлечением работают, активно помогают героям, которые попали в трудные ситуации, выручают их и незаметно для себя знакомятся с новым материалом, повторяют изученный материал. Особенно важно на таких уроках детей поощрять: либо это фишки, которые дети собирают в течении всего урока, либо это медальки, на которых написаны слова «самый активный», «самый умный», «самый талантливый», «самый сообразительный», либо это словесное поощрение: «молодец», «умница», «хорошо», «отлично», «я рада за тебя» и т.д.

Считаю, что в 1-2 классах достаточно провести 2-3 сюжетных урока в неделю.

**Ролевая игра.**

Использую на своих уроках и ролевые игры. Ролевая игра развивает очень важный и необходимый для обучения психический процесс - воображение. В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества ребёнка. В ходе игры дети учатся оказывать помощь товарищам, считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. У детей развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, формируется характер. Сюжетно-ролевые игры носят, преимущественно, коллективный характер. Основные компоненты ролевой игры - тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль. Усваивая разные понятия на уроках, учащиеся становятся «участниками» событий, представляют себя специалистами разных профессий. Ролевую игру можно готовить заранее, можно проводить с одним учеником, с группой учащихся или со всем классом.

 Так, например, на уроке «Окружающий мир» после тем, которые знакомят детей с осенними изменениями в природе, целесообразно провести ролевую игру «Лесное собрание». Дети распределяют между собой роли «медведь, заяц, белка, еж, ящерица, бабочка, дятел и т.д.», выбирают председателя собрания, затем каждый участник игры рассказывает как он готовится к зиме, как ее будет проводить. Остальные животные задают ему вопросы, советуют или возражают. На таких уроках дети обобщают полученные ранее знания. Эти игры помогают детям чувствовать себя на уроках спокойно. К этим играм дети готовятся, подбирают себе аксессуары для игры, готовятся к их исполнению. Эти мини – спектакли привлекают детей возможностью поиграть, нарядиться в необычные костюмы, подвигаться под музыку. Результативность таких игр: они развивают детские взаимоотношения в классе, снижают застенчивость, скованность, помогают вести себя на уроке свободно, помогают ребенку раскрыть свои творческие возможности. Дети с удовольствием ходят в школу, не боятся отвечать на уроках. Вообще, ролевая игра – самостоятельная, свободная деятельность детей, основанная на воображении, активности, творчестве. Поэтому детям нравятся такие игры. Так, одним из видов ролевой игры являются мини – спектакли. Например, беру небольшие тексты Н. Сладкова «Лиса и еж», «Лиса и мышь», и т.д. Такие тексты связаны с темой урока. Я знакомлю детей с текстом, помогаю распределить роли, предлагаю детям дома выучить слова, подготовить костюм или его часть (чаще всего это шапочка для животного) и без специальной подготовки провожу театральное действие. Перед «актерами» стоит одна задача – сыграть свою роль так, чтобы все поняли кто ты и какой ты.

В конце урока подвожу итог и, не скупясь на похвалы, произношу слова одобрения. Это ученику очень важно, ведь чем хуже учится ребенок, тем меньше он в себе уверен, и вот эти слова одобрения дают ему уверенность в себе.

**Игра – соревнование.**

 Для проведения этого вида игры обучающиеся, воспитанники делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. Существенной особенностью игры – соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, а сотрудничество, как правило, определяется конкретными обстоятельствами и задачами. Игра – соревнование позволяет в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы.

Мною используются игры с элементами соревнования.

Игра: «Кто быстрее нарядит «Елочку»

 *Дидактическая задача*: автоматизации вычислительных навыков

 *Содержание игры:* Двое учащихся выходят к доске и по команде учителя начинают решать числовые выражения. Выигрывает тот, кто больше решит примеров и прикрепит шарики (с ответами) на “Ёлочку”.

*Материалы****:*** использую пособие “Елочка”.

 *Игра «Кто быстрее затопит печь»*

*Дидактическая задача*: повторить табличные случаи умножения и деления

*Игровая задача:* решить примеры

*Содержание игры*: на доске изображён домик, к нему ведут три тропинки с примерами. К доске выходят три ученика, каждый из которых идёт по своей тропинке , решая примеры. Выигрывает тот, кто быстрее и без ошибок решит все примеры. Победитель затопит печь в доме, нарисовав дым, идущий из трубы.

*Материалы:*рисунок домика и ведущих к нему тропинок с примерами

*Игра «Математическая эстафета»* - цель: развитие внимания, вычислительных навыков;

*Игра « КВН»* - закрепление и проверка учебных навыков.

 **Игры-драматизации.**

На уроках чтения использую игры-драматизации. Они формируют воссоздающее воображение, делая содержание текста более зрелищным, наглядным. Инсценируя, дети изображают, рисуют героев с помощью интонации, мимики, позы, жестов. Драматизация очень важна для развития речи и эмоционального развития ребёнка. Знакомимся с приёмом драматизации инсценируя сказки.

**Имитационная игра.**

Игры, направленные на имитацию определённого профессионального действия.

*Игра «****Математическая рыбалка****»*

Цель игры: создать проблемную ситуацию, направить учащихся на ее решение, организуя ее поиск. Кто из рыбаков поймал больше рыбы

*Игра «****Иду в гости****»*

Дети делятся на гостей и хозяев. Хозяева сидят за своими партами, у них конверты с карточками, на которых записаны примеры. Гости подходят к любому хозяину, тот дает им карточку. Если гость правильно решил пример, то эту карточку он берет с собой и идет к другому хозяину. У кого больше карточек, тот выигрывает. Игра начинается и заканчивается по сигналу учителя.

**Игры интеллектуального характера.**

Среди интеллектуально развивающих игрособой популярностью у детей пользуются игры-загадки, кроссворды. У них вызывает интерес, как и процесс, так и сам результат. Большим потенциалом в плане воспитания у учеников интеллектуальной активности, любознательности, развития познавательной сферы располагают интеллектуальные игры - аналоги телевизионных программ "Поле чудес", "Что? Где? Когда?" и другие.

*Игра «Снеговик». Впишите в клетки названия предметов, из которых сделан снеговик, и вы узнаете, как называется первый месяц весны.*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

***Интеллектуальная*** *игра по теме «Слова, обозначающие предмет»*

Условия игры: а) нельзя ошибаться; б) нельзя повторяться; в)после слов «Раз, два, три!» слово засчитываться не будет. Если допускается три ошибки или три повтора, игра прекращается. Побеждает тот, кто правильно назовет последнее слово. Надо быть очень собранным и внимательным.

**I тур**

1.Назови слово-предмет мужского рода.

2. Назови слово-предмет среднего рода.

3. Назови слово-предмет женского рода.

*Поздравления тем, кто вышел во второй тур. Вручение небольших призов.*

**II тур**

Нужно вспомнить и назвать слова–предметы, которые употребляются только во множественном числе. (очки, грабли, санки, весы, брюки, ножницы, шорты и т.д.)

**Финал**

Нужно вспомнить и назвать слова , которые читались бы одинаково как справа на лево, так и слева направо. (Шалаш, наган, дед, комок, топот, заказ, боб и т.д.)

**На своих уроках я использую игры на разных этапах.**

**Организационный момент.** Игры помогают снять усталость, поднять эмоциональный тонус, мобилизовать внимание, переключить с конфликтной ситуации, возникшей на перемене, и т.п.
**Введение в тему.**

При изучении темы “Компоненты при умножении (делении)”. На этапе “введение в тему”, учащиеся составляют слова из слогов (произведение, множитель).

****

Урок письма. Учащиеся разгадывают слова (части речи)



 **Тема урока *-*** может быть дана в виде загадки, ребуса, шарады.

Урок развитие речи. «Отгадав загадку, вы узнаете, что мы будем изучать на уроке».
У меня длинней иголки, чем у елки,
Очень прямо я расту
В высоту.  (Тема урока: « Хвойные деревья. Сосна».)
 **Объяснение нового материала**.

При изучении темы «Звук [р], [р`] и буква Р» я использую звуковые эффекты: Стук в дверь. В класс к ребятам приходит письмо о помощи от старика и старухи; игровые элементы: Забрасываем невод. (Учитель бросает мяч и задает вопрос, учащиеся отвечают и отдают мяч обратно) - с проведением игры «Ты мне, я тебе». Забрасываем второй раз невод - работа по картинке, по рядам. Забрасываем третий раз, невод - Приходит рыбка, и дети разгадывают загадку о рыбке. Приплыла золотая рыбка и подарила старику дом. Только угадайте, кто живет в этом доме? Что за гостья к нам пришла? Знакомство с буквой Р. После целых рядов вопросов и заданий проводится игра-чистоговорка. Затем после работы с букварем проводятся игры на смекалку (Ребусы. Какую букву вставить: … «Найди слова в слове» ….). В заключении «строим дом настроения» - всем вручаем рыбку.

Обучение грамоте. Игра «В гости Тиму и Тому»

**Повторение.**

Обучение грамоте. Игра «**Звук заблудился»**

Тает снег. Течет ручей.

На ветвях полно врачей (грачей)

 Игра**«Кто, в теремочке живет?**

**Закрепление изученного.**

Обучение грамоте. Например: при изучении буквы «М, м» использую игру, которая называется «**Назови слово с нужным звуком**». Эту игру провожу в конце урока после того, как проведен звуковой анализ слов. Можно для игры выбрать любой звук из состава проанализированных на уроке слов.

***Мышки*** – закрываю первую клеточку схемы слова. Читаем «*мммышки*» выделяя первый звук. Выделяем его [м].

Затем дети приводят примеры слов, в которых этот звук находится в разных позициях. Например: «*молоко*», «*мак*», «*замок*», «*сом*».

Уверена, что будут дети, которым будет нужна моя помощь. Чтобы ребенок не огорчался, я предложу ему: «Отлично, но давай скажем еще раз чтобы был хорошо слышен звук [м], «мак» - и повторяя вместе с ребенком интонационно подчеркивая нужный звук.

В момент, когда я замечаю, что словарный запас детей постепенно истощается меняю задание: «А теперь, будем называть слова с мягкой парой звука [м] – со звуком [м']. «*мммишка*», «*ммммясо*», «*семмммь*».

 Игра «Назови слово с нужным звуком» проводится на каждом уроке. Дети называют слова с любым звуком. Проведение этой игры очень важно и для расширения словарного запаса детей, активизации их словаря.

Вначале дети называют только предметы, постепенно я ввожу дополнительные условия игры: называть можно только те слова со звуком [м], которые обозначают вкусные вещи, которые обозначают предметы в нашем доме и т.д.

 Нужно помнить, что к каждой игре учитель должен специально готовиться, так как запас его слов должен быть значительно больше, чем у детей. Только в этом случае можно по-настоящему руководить игрой, вовлекая в нее всех учеников. В принципе, эта игра является, конечно, серьезным учебным заданием. В игру его превращает, во-первых, стиль его проведения, а во-вторых, элемент соревновательности. Поэтому за каждое правильно названное слово ребенок получает в награду фишки, и в конце подсчитываем их и определяем победителя.

**Обобщение изученного.**

Обучение грамоте. Игра «Полянка»

*Оборудование*: буквы: л, П, п, Б, б, а, о, к, наборное полотно в виде полянки (цветы, травка, кустики выполнены как кармашки, в которые можно вставить буквы из разрезной азбуки так, что бы была видна только часть буквы).

*Инструкция*. На нашей поляне буквы играют в прятки. Найдите эти буквы. Составьте из них слова.

Игра «Хлопочки»

Хлопните, если услышите изучаемый звук.

**Проверитьзнания обучающихся.**

***«Заселяем домики»*** - цель: проверка знания состава числа;

Математика. Например, даю самостоятельную работу в виде игры "Кто первый добежит до финиша?". А раз это игра, учащиеся чувствуют себя свободно, поэтому уверенно и с интересом приступают к работе. Хорошо подготовленным учащимся предлагаю решить задачу по краткой записи, составив по ней выражение; слабо успевающим ученикам - составить задачу по краткой записи и закончить ее решение. Объясняю цель игры: тот, кто решит задачу быстро и правильно, может считать себя спортсменом. На таких уроках ставится цель: привить любовь к математике учащимся с разными математическими способностями.

Большинство занимательных упражнений строятся мною на материале различной трудности. Это даёт возможность осуществлять индивидуальный, дифференцированный подход к учащимся с ОВЗ, обеспечивая участие в одной игре учащихся с разным уровнем знаний.

Перечисленные мною игры и занимательные задания представляют собой систему. С одной стороны, проводя на уроке уже знакомую детям игру, я меньше затрачиваю времени на пояснение содержания и правил игры. С другой стороны, постепенно усложненная игра, проведенная в различных формах, воспринимается детьми как новая и интерес к ней не пропадает. В процессе правильно организованной игры, дети выполняют большое количество занимательных упражнений в быстром темпе. Хочется отметить, что игры в движении – профилактика гиподинамии. Поддержание и укрепление физического здоровья учащихся напрямую связано с их двигательной активностью.

 Все игры предполагают при их завершении выявление победителя в лице или группы. В специальной (коррекционной) школе, как показала практика, значимость выигравшего коллектива правильно оценивается уже учащимися первого класса. Групповая игра – соревнование служит хорошим воспитательным средством.

Подведение итогов работы проходит при активном участии всего класса. Важный эмоциональный момент – поздравление победителя: вручение вымпела, жетонов и т. д. забвение этого условия ведёт к угасанию интереса, к потере игровой задачи.

 **Роль учителя в процессе обучения детей через игру.**

Опираясь на свой педагогический опыт считаю, что при обучении детей через игру роль учителя остается очень существенной, но качественно иной: он ведет урок, задает наводящие вопросы, делает так, чтобы интерес к игре у детей не пропадал, подсказывает, но для учащихся педагог выступает в роли равноправного партнера по учебному общению. На своих уроках пользуюсь демократическим стилем общения.

 **Исследование** обучающих, развивающих, воспитательных **возможностей игры** в работе с **учащ**имися младших классов **показало**, что игра, как и любое другое средство обучения не решает все проблемы учебного процесса. Использование дидактических игр на уроках имеет как свои положительные, так и отрицательные стороны.

Проведя сравнительный анализ: урока-игры и традиционного урока я отметила «плюсы» и «минусы» урока-игры:

**Положительные стороны: Отрицательные стороны:**

* Активность внимания детей. - Часто игровой азарт заслоняет Расширение кругозора. познавательные цели.
* Развитие интереса к предмету. - Требует значительных затрат времени и усилий учителя при подготовке
* Развитие творчества, фантазии.
* Воспитание некоторых нравственных качеств.
* Создание повышенной мотивации к учению.
* Формирование коммуникативных качеств.
* Нет ни одного «зевающего» на уроке.

И хотя положительных сторон больше - необходимо, включая в урок игру, соблюдать меру, тщательно продумывать положительный эффект и негативные моменты, которые могут возникнуть в ходе игры.

Рассматривая: какое обучение эффективней- с игрой или без нее также провела сравнительный анализ традиционного урока и урока игры.

 **Сравнительный анализ показал:**

|  |  |
| --- | --- |
| Традиционный урок | Урок-игра |
| 1.Выполнена работа на 80 % -2.В течение урока были опрошены не все. –3.За урок получили оценки, пять человек: 3 у доски и 2 с места. +4.Во время урока все задания выполнялись ради оценки. –5.Использованы различные методы и формы работы. +6.Несколько человек иногда отключались от процесса учения. –7.В работе анализируются допущенные ошибки. +8. Прививается интерес к предмету. + | 1. Вся запланированная работа выполнена. +2. Работал весь класс. +3.Оценки получил весь класс. Но оценки поставлены недостаточно объективно + -4.При выполнении заданий присутствовал игровой азарт и подменял интерес к самим заданиям. + -5.Часто игровой азарт - «быть первым» - заслонял познавательную сторону работы. -6.Иногда наблюдались виды эгоистического подавления ребенком- лидером остальных детей -7.Учителю свободно удается управлять внимание детей. +8. Прививается интерес к предмету. + |

Провела опрос детей – на каком уроке интереснее?

На уроке-игре детям гораздо интереснее. Я считаю, использование игровых технологий на уроках в начальной школе позволяет добиться лучшего усвоения учебного материала учащимися. В реальной практике обучения все виды игр могут выступать и как самостоятельные, и как взаимно дополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом обучающихся, воспитанников и другими педагогическими факторами.

Игровые технологии, я считаю, являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересным и увлекательным не только работу обучающихся, воспитанников на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предмета. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребёнка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

**Результатом систематического использования игровой деятельности как технологии** стало участие учащихся в конкурсах различного уровня. Дети принимают активное участие в конкурсах и олимпиадах по предметам в рамках предметных недель. И они не просто участвуют, но и побеждают!

Поводя итоги могу сказать, что главное значение этих игр в следующем:

* Значительно повышается познавательный интерес младших школьников/
* Каждый урок становиться более ярким, необычным, эмоционально насыщенным;
* На уроке игра позволяет младшему школьнику испытать радость умственного напряжения, преодоления интеллектуальных трудностей, которое доставляет решение учебных задач.
* Активизируется учебно-познавательная деятельность младших школьников;
* Развивается положительная мотивация учения, произвольное внимание, увеличивается работоспособность.
* Повышается качество знаний.

1. Ценность игр заключается в том, что дети в значительной мере самостоятельно учатся,

дидактических, где активно помогая, друг другу и взаимно себя проверяют.

2. При использовании игр и игровых ситуаций, на уроках возможны самые разнообразные приемы и формы работы. Все зависит от профессионализма и творчества учителя.

3. Использование игр в процессе обучения превращает их в категорию процесс образования погружен в процесс общения, а активность обучающихся сравнима или даже превосходит активность педагога.

Из всего выше сказанного, я могу сделать вывод, что игровые технологи являются неотъемлемой частью педагогического процесса в работе с младшими школьниками.

Список литературы:

1.Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: книга для учителя / Н.П. Аникеева. - Новосибирск Агентство печати и информации «Момент истины», 1994. - 95С.

2.Баранов, С.П. Педагогика / С.П. Баранов, Л.Р. Болотина, В.А. Сластенин. - М.:Просвещение, 1982.3.Выготский Л.С. Педагогическая психология. М., Педагогика. 1991.

4.Кларин М.В. Образовательные возможности игры // современная педагогика. - 1985, №3

5.Минич О.А., Хаткевич О.А. Педагогические игры. М.2005, С.3

6.А.Б. Плешакова // Современные проблемы философского знания. Пенза,2002. Т. Вып.3.

7.Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. М., 19987

8.Хейзинга Й. Статьи по истории культуры. М., 1997.

9.Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999.