**Желтова Ольга Николаевна, учитель начальных классов**

**муниципального казенного образовательного учреждения**

**средней общеобразовательной школы № 4**

**города Мирного Архангельской области**

**Взаимодействие игровой и учебно-познавательной деятельности**

**младших школьников**

Дети младших классов, а особенно первоклассники, подвижны, эмоциональны, у ребят повышенная утомляемость – значит, требуется смена видов деятельности, разнообразие заданий. Поскольку ведущей деятельностью детей – дошкольников была игра, то придя в школу, происходит смена ведущей деятельности на учебную. И конечно возникает вопрос: как же сделать так, чтобы переход от одной ведущей деятельности к другой происходил безболезненно? Одним из спасительных средств в этой проблеме является игра.

Еще Сухомлинский говорил: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это светлое огромное окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». Но и на сегодняшний день актуальность игровых технологий не угасла.

 Сущность применения игровых технологий заключается в том, что игра является характерной и своеобразной формой активности ребёнка, благодаря которой он учится и приобретает опыт. Игра есть практика развития. Ребенок играет, потому что развивается, и развивается, потому что играет. Игра первая учит разумному и сознательному поведению. Это первая школа мысли для ребёнка. Детство — время игры, и если блокировать игровые способности ребёнка, не давая ему наиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное, вместо того, чтобы идти вперёд.

 Все игры, используемые в ходе учебного процесса требуют от детей:

* воспроизводящей деятельности;
* исполнительской деятельности;
* преобразовательской деятельности;
* поисковой деятельности;

*Игры, требующие от детей исполнительской деятельности*

С помощью этой группы игр дети выполняют действия по образцу или указанию. В процессе таких игр ученики знакомятся с простейшими понятиями, овладевают счётом, чтением, письмом. В этой группе игр можно использовать такие задания: придумать слова, числовые выражения, выложить узор, начертить фигуру подобную данной

*Игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводящую деятельность*

К этой группе относятся игры, способствующие формированию вычислительных навыков, навыков правописания. Это «Математическая рыбалка», «Кот-буквоед», «Лабиринт», «Как добраться до вершины», «Заполни окошечко», «Определи курс корабля»

Игры, требующие от детей преобразующей деятельности.

В этих играх нужно преобразовать слова, числа, задачи в другие, логически связанные с ними. Игры «Числа перебежчики», «Придумай слова из слова», «Собери круговые примеры»

*Игры, включающие элементы поисковой деятельности.*

Дети должны выявить закономерность, которая является ключом к данному заданию. Ученики очень любят игры данной группы. Им нравится сравнивать, анализировать. Находить общее и различия, интересен поиск недостающего: «Определи закономерность», «Найди ключ», «По какой тропинке ты пойдешь».
В своей практике я стараюсь на всех уроках использовать игры. Продумываю поэтапное распределение игр на уроке. Если в начале урока, цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока игра должна решить задачу усвоения темы. В конце урока игра может носить поисковый характер. Следовательно, игра может быть проведена на любом этапе урока, а также на уроках разного типа.

Например, на уроках обучению грамоте, на этапе мотивации к учебной деятельности очень часто использую игру «Доскажи словечко». Первоклассникам очень нравится отгадывать слова.

* Я сижу, едва не плача,

 Очень трудная …..(задача)

* По коридору топот ног,

То зовет всех класс …(звонок)

* Ясными ночками

Гуляет мама с дочками.

Дочкам не твердит она:

- Спать ложитесь поздно!

Потому что мать – луна,

А дочурки - …..(звезды).

* Крыша в шапке меховой,

Белый дом под головой.

Двор в снегу. Белы дома.

Ночью к нам пришла …(зима).

Так же на этих уроках я использую разнообразные игры, направленные на формирование правильного, сознательного чтения и безошибочного письма.

**1. Игра «Чей голосок?»**

 - Как поют комарики? (З-з-з…)

 - Как рычит собака? (Р-р-р…)

 - Как воздух выходит из шарика? (С-с-с…) и т.д.

 **2. Игра «Угадай-ка»**

 Загадываю загадки, отгадки в которых начинаются с изучаемой буквы. Например:

 На бахче у нас растёт, Яркий, сладкий, налитой,

 Как разрежешь, сок течёт, Весь в обложке золотой.

 Свеж и сладок он на вкус, Не с конфетной фабрики -

 Называется … (арбуз). Из далёкой Африки. (апельсин)

 Для девчонок и мальчишек Рисовать решил я дом.

 Есть, друзья, немало книжек. Открываю свой … (альбом)

 Это ж первою была,

 Я сама её прочла. (азбука)

 **3. Игра «Твёрдый – мягкий»**

Яназываю слова с изучаемыми звуками. Дети поднимают синий квадратик, если слышат твёрдый согласный звук, зелёный квадратик – если слышат мягкий согласный звук. Например: сон, лень, сосна, встань, нитка, книга, Наташа, Дина, Нина.

 **4.Игра «На что похожа буква?»**

 Предлагаю детям пофантазировать, на что похожа буква М?

 Взявшись за руки, мы встали

 И на М похожи стали.

 Палочка и палочка,

 Между ними галочка.

 И понятно сразу всем:

 Получилась буква М.

 **5. Игра «Скороговорки»**

Мыла Мила мишку с мылом, Крошка кошка на окошке

 Мила мыло уронила. Кашку кушала по крошке.

 Уронила Мила мыло, У Кондрата куртка коротковата.

 Мишку мылом не домыла. Коля колет колья.

 **6. Игра «Капитаны»**

На магнитной доске расположены изученные гласные буквы, например: а, о, у, и, ы. Отправляясь в плавание, капитан (поочерёдно, 2-3 ученика) ведёт корабль по морю и останавливается то около одной, то около другой пристани. При этом он даёт гудок, соответствующий слогу, например: нннаа, ннноо и т.д.

 **7. Игра «Кто больше?»**

 - Придумайте слова, в которых звуки [ с ] , [ с' ] в начале, в середине, в конце слова;

 - Назовите предметы в классе, в названии которых есть звуки [ с ], [ с' ].

 **8. Игра «Кто больше запомнит слов».**

Читаю текст, в котором все слова начинаются с изучаемой буквы. Дети должны запомнить как можно больше слов. Например: Носорог нашёл наволочку. Нюхал. Надкусил – невкусно. Напялил на носорожью ножищу. Не залезает. Нахлобучил на нос. Надевал набекрень, наискосок, наклонял налево, направо. Никак! – Нет! Нам, носорогам, непонятный наряд не нужен! – насупился носорог.

 **9. Игра «Слоговой аукцион»**

 Учитель просит детей придумать слова с изученными слогами. Например: тарелка, тапочки, танец, Таня, таракан.

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.

Использование игровых технологий способствует:

- повышению интереса, активизации и развитию мышления;

- использованию знаний в новой ситуации;

- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;

- идет передача опыта старших поколений младшим;

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

- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

 Игровые технологии используются в педагогической практике давно, но с приходом ИКТ в образовательный процесс они взошли на новую ступень, так как специально подобранные компьютерные дидактические игры позволяют повысить показатели эффективности процесса обучения. В этом и заключается новизна игровых технологий.