**Публичное представление собственного инновационного педагогического опыта учителя начальных классов МОУ «Средняя школа №41» г.о. Саранск РМ   
Шишкановой Ольги Владимировны.**

**Тема «Игровая деятельность учащихся как средство реализации требований Федеральных стандартов».**

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенкавливается живительный поток представлений, понятий.Ира – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

В.А.Сухомлинский

**Актуальность опыта**

Государственный образовательный стандарт начального образования второго поколения основан на системно-деятельностном подходе. Который включает: различные организационные формы и учет индивидуальных особенностей каждого учащегося (в том числе одаренных детей и детей с ограниченными возможностями) с целью повышения творческого потенциала, познавательных мотивов и обогащение обеспечивают формы взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности. По теории Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева и их последователей, процессы обучения и воспитания непосредственно не развивают человека самостоятельно, а только тогда, когда они имеют формы деятельности и, имеют соответствующее содержание, в определенных возрастах способствуют формированию определенных видов деятельности. Между обучением человека и психическим развитием всегда находится его деятельность. Таким образом, деятельность выступает в качестве внешнего условия для развития познавательных процессов у ребенка. Это означает, что для развития ребенка необходимо организовать его деятельность. Любая технология имеет средства,чтобы деятельность учащихся активизировалась и была интереснее. К таким технологиям можно отнести игровые технологии, т.к. педагогическая игра – вид деятельности, характеризующийся четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, учебно-познавательной направленностью, которая осуществляет системно-деятельностный подход в обучении.

Основные культурные, информационные и коммуникативные компетенции формируются на уроках в начальной школе. Это означает, что использование игровых технологий важно для реализации системно-деятельностного подхода в обучении.

**Основная идея**

Использование игровых технологий на уроках в начальной школе превращает учебный процесс в процесс совместного творчества ученика и учителя, повышая учебную мотивацию и позволяет организовать продуктивную учебную деятельность на уроке, что является наиболее важным условием обучения. Исходя из этого, ведущей педагогической идеей опыта является улучшение преподавания путем реализации деятельностного подхода, соответственно, целью работы является повышение качества знаний и интереса к обучению в начальной школе, а также создание условий для повышения познавательной активности учащихся на уроках и внеурочных занятиях.

**Теоретическая база опыта.**

Теоретической основой опыта послужили работы философов по проблемам игры, как культурного феномена, диалога культур в процессе социализации личности, свободного образования, о значении игры в интеллектуальном и эстетическом воспитание детей (Ж. Ж. Руссо, И. Кант, Ф. Шиллер, И. Хейзинг, Дж. Мид, К. Берк, И. Гофман, Х. Данкен, В. С. Библер). А также - психологические концепции развития личности, в том числе в игровой деятельности и общении, разработанные зарубежными авторами (В. Штерн, К. Левин, С. Слиозберг, Ж. Пиаже, Э. Берн), положения гуманистической психологии о самоактуализации личности (А.Маслоу), формирующем обучении (К. ​​Роджерс); обоснование прогенеративной роли образования в развитии личности, учение в зонах актуального и ближайшего развития, изученные отечественными авторами (Л.С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов, Ш. А. Амонашвили).

**Новизна опыта**

Опыт по существу не содержит новых открытий. Новизна этого опыта заключается в том, что на основе использования игровой технологии была создана рабочая система для формирования и развития познавательной деятельности учащихся с целью повышения качества знаний и интереса к предметам.

***Новизна также предусматривает:***

• расширение представлений учащихся о возможности использования игры в учебной работе;

• развитие личности учащегося, подготовка к самостоятельной продуктивной деятельности в современном обществе;

• развитие креативного мышления;

• развитие навыков совместной деятельности;

• формирование навыков принятия оптимальных решений в сложной ситуации;

• формирование информационной культуры, умение обрабатывать информацию, использовать ее в игровой деятельности;

**Технология опыта.**

Начальная ступень обучения является одним из важных периодов общего образования, в течение которого младшие школьники должны овладеть навыками обучения, а также овладеть учебным материалом по основным учебным предметам.

В ФГОС НОО говорится, что основная задача, стоящая перед учителем в настоящее время, состоит в том, чтобы сформировать учебную мотивацию среди младших школьников и развить у них универсальные учебные действия. Формирование системы универсальных учебных действий и мотивации к обучению у младших школьников предполагает организацию учебно-познавательной деятельности.

Дети начальной школы, и особенно ученики первого класса, подвижны, эмоциональны, у ребят повышенная утомляемость - это означает, что для смены видов деятельности нужно разнообразить задания. Поскольку основной деятельностью дошкольников была игра, то, придя в школу, происходит смена ведущей деятельности на учебную. И, конечно, возникает вопрос: как сделать переход от одного основного вида деятельности к другому безболезненным? Одним из спасительных средств в этой проблеме является игра.

Суть использования игровых технологий заключается в том, что игра является характерной и своеобразной формой активности ребенка, благодаря которой он учится и набирает опыт. Игра - это практика развития. Ребенок играет, потому что он развивается, и развивается, потому что он играет. Первая игра учит разумному и осознанному поведению. Это первая школа мысли для ребенка. Детство - время игры. Если вы блокируете игровые навыки ребенка и не позволяете ему играть достаточно, на следующих этапах развития он будет доиграть недоигранное, вместо того, чтобы идти вперед.

Все игры, используемые в процессе обучения, требуют от детей:

• репродуктивной деятельности;

• • исполнительской деятельности;

• преобразовательской деятельности;

• поисковой деятельность;

Чтобы ребенок мог заниматься учебным процессом, переход от игры к обучению должен происходить плавно, поэтому, особенно в первом классе начальной школы, учитель использует много разных игр, применяя игровые приемы на уроках для активизации детей, поддерживать их интерес, стимулировать процесс самостоятельной познавательной деятельности.

Формой перехода от игры к учебе является дидактическая игра.

Дидактическая игра - это особая форма игрового обучения, когда у детей, как правило, непреднамеренно формируются необходимые УУД.

Содержание игры и ее условия должны стимулировать познавательный интерес и активность и способствовать развитию определенных навыков.

Игра может проводиться на любом этапе урока:

• организовывать и интересовать детей, стимулировать их деятельность в начале урока;

• В середине урока игра должна решить задачу овладения темой.

• может иметь поисковый характер в конце урока.

В своей работе я также использую игры на разных этапах урока. Например.

В начале урока математики вы можете провести игру:

«Счастливый стульчик» - целью игры является объединение таблиц умножения и деления.

«Найди свое место» - цель игры встать в порядке возрастания или убывания.

В середине урока русского я использую такие игры, как:

«Лови основу» - цель игры, закрепить главные члены предложения предложения.

«Найди свою пару» - чтобы узнать, как дети научились писать слова с сочетанием - ца, -тся или -ться

В конце урока:

«Угадай слово» - его также можно использовать на уроках русского языка и литературного чтения.

«Найти лишнее слово» - развить способность выделять общий признак в словах, развитие внимания, мысли, памяти.

Кроме того, при проверке домашнего задания по литературному чтению, проводятся игры-спектакли, игра «Поймал - ответь» при пересказе произведений.

Игры, игры - путешествия, игры – спектакли, игры - экскурсии - это далеко не полный перечень того, что делает урок интересным, доступным, понятным, помогает повысить активность детей, усвоить знания и снять напряжение.

На уроке - игре дети гораздо больше заинтересованы, но игра не должна заменять обучение, а интерес к игре - познавательные интересы. Конечно, необходимо учитывать игровые моменты на уроках в начальных классах, но нужно быть осторожным с игрой в учебной деятельности, взвешивая все «плюсы» и «минусы».

Игровая форма занятий создается на уроках с помощью игровых приемов и ситуаций. Используя тот или иной тип игры, мы можем подчинить всю образовательную деятельность правилам игры: ввести элемент соревнования, установить дидактическую цель урока в форме игровой задачи, использовать учебный материал как средство игры.

Педагогические игры можно классифицировать по нескольким принципам:

- по виду деятельности (двигательные, умственные, трудовые, социальные, психологические);

— по характеру педагогического процесса (обучающие, тренировочные, контролирующие, развивающие, обучающие);

— по характеру игровой методики (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации);

— по структуре (игры-упражнения, игры-состязания).

Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы и значением для развития обучающихся в отечественной педагогике занимались Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Игровая деятельность используется мной в следующих случаях:

- для освоения понятия, темы и даже раздела предмета (урок-игра «Путешествие по стране Знаний», урок – спектакль.

- как урок или его часть (введение, объяснение, закрепление, упражнение, контроль) (игры, игровые элементы) - игры «в слова», игры «со словами», «добавь слово», «перевернутые слова», «соедините половинки слов».

**Работа в группах.  
Игра** «Незаконченное предложение». Закончи пословицу.  
Добрый человек,…что солнце и луна.  
Не желай зла другим,…сам будешь наказан.  
Добро совершить…никогда не поздно.  
Человек красив…делами.  
Красота сердца…дороже красоты лица.

**Словесные ассоциации. Работа в парах.**  
- Доброта – это… Любовь – это… Счастье – это…

Ролевая игра. (инсценировка: отрывки из сказок, произведений, ситуаций)

Использование интерактивных методов в игровой форме на уроках вовлекает всех детей в работу. Даже слабые, застенчивые, молчаливые на таких уроках раскрывают свои способности, становятся раскрепощенными, открытыми и доверчивыми. Ребенок учится выражать, оспаривать свое мнение, сотрудничать, анализировать свою деятельность и своих товарищей, активно формирует речевые умения, навыки чтения, слушания и повествования. (толерантность)

**Для развития интеллектуальной мыслительной деятельности учащихся на уроках применяю следующие игры:**

**«Анаграммы».**  
Решите анаграммы  
НИАВД - ДИВАН      СЕОТТ - ТЕСТО     КАОЛД - ЛОДКА  
СЛОТ -СТОЛ              РАКЫШ - КРЫША  
ГИАР –ИГРА                 КООН - ОКНО  
                       **«Ребусы».**  
1очка (одиночка)     1бор (разбор)     ш1а (школа)             ф1а (фраза)         2д (парад)  
100Л(стол)                7Я (семья) и т.д.  
                  **«Умозаключения»**  
Выберите из скобок два слова, которые являются наиболее существенными для слова перед скобками.  
Сад              (растение, садовник, собака, забор, земля);  
Река             (берег, рыба, тина, рыболов, вода);  
Чтение         (глаза, книга, картина, печать, очки);  
Игра           (шахматы, игроки, правила, штрафы, наказания);  
Сумма         (слагаемое, равенство, множитель, результат).

**«Звук играет в прятки»**  
Подбери слово так, чтобы заданный звук стоял в разной позиции (на первом, втором третьем месте.) Звук (р )  -   рот, арбуз, карман, астра.  
**"Веселые бусы"**

Составьте из букв, написанные в длинных бусах, слова. Напишите полученные слова в коротких бусах.

**"Волшебные картинки"**

Нарисуйте фигуры, чтобы сделать интересный рисунок (3-5 минут), затем ответьте на вопросы: «Кем будет (или чем будет) яйцо, курица, мальчик, желудь, семечко, гусеница, мука, железо, кирпич и т. Д.

**Игры-сравнения**  
Лист зеленый, как…  
Ваза глубокая. как..

**«Незаконченные фразы»**  
Карандаш – (грифель)  
Ручка - (стержень)  
Дом - (кирпич)  
Стакан – (стекло)  
Шайба – (клюшка)

**«Пятый лишний»**  
1. Тюльпан, лилия, фасоль, ромашка, фиалка.  
2. Река, озеро, море, мост, болото.  
3. Кукла, медвежонок, песок, мяч, лопата и т.д.

**« Назови одним словом»**  
Метла, лопата…                 Июнь, июль …

Дерево, цветок…                Окунь, карась… и т.д.

 На уроках математики применяю при объяснении нового материала, закреплении, повторении следующие игры: **\***«Кто быстрее» (собрать из геометрических фигур предметы)  
\* «Найди ошибку» (100,200,300,500,600,400,700,900,800,1000)  
\* «Чей домик» (10, 20, 20, ?,40,?и т.д.)  
\* «Когда это было», «Соберем урожай», «Кто больше» (примеры)  
\* «Интеллектуальная разминка».  
\* Сколько пальцев на 2 руках?  
\*  Сколько недель в месяце?  
\*  Порядковый номер пятницы в неделе?  
\* Наименьшее двузначное число?  
\* Какого числа последний день года?  
\* « Продолжите числовые ряды»  
1.         2 3 4 5 6 7… …  
2.         9 8 7 6 5 4… …  
3.         28 29 30 31 32 33 34… …  
4.         3 5 7 9 11 13 … …

**«Провоцирующие задачи».**  
На 2 руках 10 пальцев. Сколько пальцев на 10 руках?  
Крышка стола имеет 4 угла. Сколько будет углов у крышки, если один из них отпилить? 5.  
Шесть рыбаков съедят 6 судаков за 6 дней. Сколько судаков съедят 12 рыбаков за 12 дней? 24.  
У палки 2 конца. Сколько получится концов, если один из них отпилить? 4.

**Тестовые вопросы.** Целесообразно использовать этот прием при закреплении учебных навыков. Например:  ученику необходимо быстро ответить на вопросы учителя.

   На доске записано число 36.

1) Назовите число: а) большее 36; б) меньшее 36.

2) представьте число 36 в виде суммы: а) двух равных слагаемых; б) двух неравных слагаемых; в) трех неравных слагаемых; г) трех равных слагаемых.

3) назовите дополнение числа 36: а) до 100; б) до 1000.

4) представьте число 36 в виде произведения: а) двух равных множителей; б) двух неравных множителей

**Хорошо-плохо**

Описание: универсальный приём ТРИЗ, направленный на активизацию мыслительной деятельности учащихся на уроке, формирующий представление о том, как устроено противоречие.

Формирует:

умение находить положительные и отрицательные стороны в любом объекте, ситуации;

способность разрешать противоречия (устранять «минусы», сохраняя при этом «плюсы»);

способность оценивать объект, ситуацию с разных точек зрения, учитывая разные роли.

Вариант 1

Учитель устанавливает объект или ситуацию. Учащиеся (группы) по очереди называют все «за» и «против».

Вариант 2

Учитель устанавливает объект (ситуацию). Ученик описывает ситуацию, для которой это полезно. Следующий ребенок ищет, насколько вредна эта последняя ситуация и т. д.

                    Пример1.

Класс делится на две команды. Первая будет находить «плюсы» в предложенном объекте или ситуации, вторая – «минусы». Отвечаем по очереди, до первой остановки.

У: Сегодня идет дождь. Это хорошо. Почему?

Д: Потому что быстрее вырастут грибы.

У: То, что грибы быстро вырастут, плохо, почему?

Д: Потому что люди не успеют их собрать, они станут червивыми.

У: То, что грибы станут червивыми, хорошо. Почему?

Д: Это хорошо для червячков, они смогут вырастить больше потомства... и т. д.

**3. Результаты опыта**.

Я провожу игровые мероприятия как часть учебных занятий и внеклассных мероприятий.

Для меня очень важно организовать процесс так, чтобы игра передавала положительные эмоции детям и чтобы ученики были полностью вовлечены в игровой процесс, поскольку это формирует у детей психические качества: внимание, память, наблюдательность, сообразительность. и, таким образом, школьные материалы лучше усваивается.

Ребенок учится взаимодействовать в группе, становится чутким, справедливым, помогает в трудных ситуациях, поэтому игра является отличным средством для сплочения команды.

Таким образом, игры являются незаменимым средством обучения детей преодолению различных трудностей в умственной и нравственной деятельности.

Проведение мною игры в классе имеет очень хорошие результаты среди учеников начальной школы.

Во-первых, игра является эффективным способом воспитания познавательных интересов и активизации учащихся.

Во-вторых, игра - это тренировка памяти, которая помогает ученикам развить речевые навыки.

В-третьих, игра стимулирует умственную активность учащихся, развитие внимания и познавательный интерес к предмету.

В-четвертых, игра помогает преодолеть пассивность учеников и

увеличить их работоспособность.

Прежде всего, я хотел бы сделать вывод, что игровые технологии действительно помогают реализовать требования ФГОС НОО.

Если учесть требования к формированию личностных результатов, уроки включают в себя:

1) овладение начальными навыками адаптации в мире, который динамично меняется и развивается;

2) принятие и освоение социальной роли учащихся, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного значения обучения;

3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои действия, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

4) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;

5) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;

6) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных социальных ситуациях, умения не создавать конфликты и находить решения в спорных ситуациях;

7) формирование установки к безопасному, здоровому образу жизни, наличие мотивации к творческому труду, работа на результат, бережное отношение к материальным и духовным ценностям.

Если мы рассмотрим требования к формированию предметных результатов, то проведенные занятия обеспечивают:

1) готовность слушать собеседника и вести диалог; Готовность признать возможность различных точек зрения и право каждого человека на свою собственную точку зрения; Высказывать свое мнение и доказывать свою точку зрения и свою оценку событий.

2) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;

3) готовность конструктивно разрешать конфликты с учетом интересов сторон и сотрудничества;

4) определение общей цели и путей ее достижения; умение согласовывать разделение функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, правильно оценивать собственное поведение и поведение других;

Если рассмотреть требования к формированию предметных результатов (русский язык, родной язык), то на занятиях предусматривают:

1) формирование позитивного отношения к правильной устной и письменной речи, как показателям общей культуры и гражданской позиции человека;

2) овладение учебной деятельностью с помощью языковых единиц и умение использовать знания для решения познавательных, практических и коммуникативных задач.

**Литература.**

1.Федеральный государственный  образовательный стандарт начального общего образования.

2       2 Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии, 1966. № 6

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

4 Занько С. Ф. и др. Игра и ученье.  М., 1992.

5 Игры -обучение, тренинг, досуг… / Под ред. В.В. Летрусинского. — М., 1994.

6 Минкин Е. М. От игры к знаниям. — М., 1983.

7 Педагогическое творчество в школе (из опыта учителей России) / Под ред. В.Ф. Кривошеева — М., изд-во НИИ школ МО РСФСР, 1992. — 114 с.

8. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. — М.: Народное образование, 1996.

9. Бабанский Ю. Н. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. М.,   1985.

10  Берн Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди. М., 1996.

11  Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. М., 1997

12  Шмаков С.А. Игры учащихся — феномен культуры. М., 1994