ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ
« БРЯНКОВСКИЙ УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС №10»

*«Преемственность применения игровых технологий*

*на уроках в 1 классе*

*как условие успешной адаптации»*

Подготовила

 учитель начальных классов

Артемьева М. С.

 Брянка 2022г.

Первый год обучения особенно трудный для ребенка: меняется привычный уклад его жизни, он адаптируется к новым социальным условиям, новой деятельности.

В первый класс приходят очень разные дети. У каждого ребенка своя картина мира, свои страхи, стереотипы поведения. Поэтому задача учителя начальных классов – создать для ребенка комфортные, благоприятные условия для учебы, когда всем интересно, уютно, тепло от общения с учителем и одноклассниками, когда каждый ребенок чувствует любовь и уважение к себе.

 Как сказал В.А.Сухомлинский :«Школа не должна вносить резкого перелома в жизнь детей. Пусть, став учеником, ребенок продолжает делать сегодня то, что делал вчера. Пусть новое появляется в его жизни постепенно и не ошеломляет его лавиной впечатлений**» (слайд 2)**

 **В.А. Сухомлинский**

**Притча «Все в твоих руках» (слайд 3)**

Прежде чем я начну, прошу послушать притчу.

«Жил-был мудрец, который знал все. Один человек захотел доказать, что мудрец знает далеко не все. Зажав в ладонях бабочку, он спросил: «Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках: мертвая или живая?» А сам думает: «Скажет живая – я её умертвлю, скажет мертвая – я её выпущу». Мудрец, подумав, ответил: «Все в твоих руках».

 В наших с вами руках, уважаемые коллеги, сделать так, чтобы ребенок, впервые переступивший порог школы, чувствовал себя любимым, нужным, а главное – успешным. Успех, как известно, рождает успех. В наших руках возможность помочь детям подготовиться к школе, создать в школе атмосферу, которая поможет первоклассникам пережить адаптационный период и вступить в школьную жизнь с хорошим психологическим настроем, с желанием учиться, познавать мир и строить межличностные отношения.

В школе не должно быть неудачников. Главная заповедь учителя – заметить даже самое маленькое продвижение ученика вперёд и поддержать его успех. Наша задача - сделать процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Решить эту задачу можно, используя в своей работе игровые технологии.

Константин Дмитриевич Ушинский считал: «Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным — вот задача первоначального обучения». **(слайд 4)**

Я работаю в начальных классах. **У меня сейчас 1 класс** и могу точно сказать, что в этом возрасте, дети очень любят играть, поэтому упор в своей работе делаю на **игровые технологии.** И сегодня я презентую вам опыт использования игровых методов на своих уроках.

В основе игровой технологии лежит игра. Предлагаю вам немножко поиграть. На каждую букву слова «игра» придумайте наречие, которое характеризовало бы это понятие. Давайте сравним: **(слайд 5)**

 И – интересно;

 Г – грандиозно;

Р - результативно, разумно;

 А – актуально.

 Игровая технология – это, действительно, интересно, грандиозно, результативно и актуально. И я, своим выступлением это вам докажу**.**

 В современной педагогике существуют интересные разработки игровых технологий. На сегодняшний день представлен широкий выбор развивающих и дидактических игр. Существуют они как в натуральном виде, так и в электронном. Учителю несложно подобрать занимательные задания для учеников, используя современные технологии.

 Неоспоримым является тот факт, что на своих уроках с использованием игровых технологий ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания. В составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится, как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Игра на уроке – это метод обучения, а не средство развлечения учащихся. В дидактических играх закрепляются все те знания, которыми овладел ученик. При разработке игры я смотрю за тем, чтобы учебные задания предлагались таким образом, чтобы дети воспринимали их именно как задания, но при выполнении их все-таки играли. Продолжительность каждой игры не более 10 минут. Но за это время активизируется словарный запас детей, расширяется их кругозор, развивается творческая фантазия, воспитываются нравственные качества. А самое главное – ни одного невнимательного ребенка на уроке! Всем интересно. Игра помогает формировать положительные привычки, преодолевать детское упрямство, лень, страхи, капризы, непослушание.

  Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Чтобы использовать игровые технологии на уроке, педагогу необходимо знать и уметь подобрать педагогическую игру.

 Педагогические игры имеют следующую классификацию:  **(слайд 7)**

 1. По характеру педагогического процесса:

 -обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;

- репродуктивные, продуктивные, творческие;

- коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.

2. Также важна классификационная модель по структурным элементам урока, в зависимости от дидактических целей игры, её возьмем как основную**: (слайд 8)**

- игры для изучения нового материала;

- игры для закрепления;

- игры для проверки знаний;

- обобщающие игры;

- релаксационные игры – паузы (физминутки)

 3. По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические**. (слайд9)**

4. Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Вот лишь важнейшие из предлагаемых типов: предметные, сюжетные –ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. **(слайд 10- 11).**

5. По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные, комнатные, уличные, на местности. При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников на: групповые, индивидуальные, диалоговые (парные), массовые**. (слайд 12)**

7. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам. К этим играм применимо понятие «учебная игра». Учебная игра как специальный вид деятельности является средством обучения, основной педагогический смысл и назначение которого – создать условия для саморазвития учащихся. **(слайд 13 - 14).**

 **Остановимся более подробно на некоторых из них:**

  **Математика (слайд15)**

 Одна из основных и первоначальных задач при обучении математике является выработка навыков хорошего счета. Для того, чтобы возбудить интерес к счету, активизировать мыслительную деятельность использую дидактические игры. Они помогают снять чувство усталости, раскрывают способности детей, их индивидуальность; усиливают непроизвольное запоминание. Эти игры можно найти на страницах учебников, например, игры на отработку состава числа «Засели домики», «Кто в каком домике живёт», «Построй пирамидку» и др**. (слайд 16-18)** У ребенка в начальной школе фантазия развита настолько, что позволяет ему оказаться там, куда приглашает игра. С некоторыми из них я познакомлю вас подробнее .Нравятся ребятам игры: «Математический футбол», « На рыбалке», «Собери овощи в борщ», игра «Круговые примеры», «Фотограф», « Реши и правильно прочти» и др**. ( слайд19-25)** Детям очень нравятся упражнения с геометрическими фигурами, графические диктанты, рисование по клеткам.**(слайд 26 - 28).**

Особый интерес у детей вызывают задания, в которых участвуют герои сказок или мультфильмов. Например: Один гном нашел в своей подземной пещере 15 изумрудов, а другой на четыре изумруда меньше. Сколько все изумрудов получит в подарок Белоснежка? **(слайд 29- 31)**

Многие дидактические игры и упражнения носят интегрированный характер: так, например, на уроке чтения или русского языка можно использовать упражнение с числами, примерами, различными арифметическими заданиями. **(слайд 32-33)**

 На уроках **русского языка и** **обучения грамоте (слайд 34)** использую игры, совершенствующие слуховое восприятие: «Хлопки», «Твердый – мягкий», «Идем на День рождения» (например, день рождения у буквы О. Именинница пригласила на свой праздник ребят, в чьих именах есть звук о; приготовила угощения из блюд, в которых есть звук о; загадывала загадки, где отгадками были слова на букву о, Кто быстрее и без ошибок выпишет слова с безударной гласной – о ? и т. д.); **( слайд35)** игры, способствующие обогащению, закреплению у детей бытового словаря, связной речи: игры «В слова», игры «Со словами», « Составь слова»**( слайд36- 37),** «Пропала буква»**( слайд 38),** «Анаграммы», **( слайд (39),** игра «Конструктор» **( слайд40)**, «Пятый лишний», «Перевёрнутые слова», «Соедини половинки слов». Игра «Назови одним словом» активизирует словарный запас детей, развивает умение обобщать словосочетания в одно понятие. **(слайд 41-42)**

Метаграмма — это слово, образованное в результате замены одной буквы так, чтобы получилось новое слово (например, из слова липа;заменив п на *с,* получаем другое слово —лиса, сазан — фазан, цапля — капля, карта — парта)

Логогриф — загадка, для решения которой, надо отыскать загаданное слово и образовать от него новое слово путем прибавления или убавления одной буквы или слога, например: пест — перст, мир — мираж, Вера — Венера. **(слайд 43)**

 **На уроках литературного чтения   использую игры: (слайд 44)**

«Соедини половинки слов»,» «Найди лишнее» (сказки А. Пушкина и В. Жуковского), Игра «Слово», Игра «Путаница, анаграммы «Звери», Игра «Эстафета». **(слайд45- 46)**

 Также игровым материалом могут являться загадки, скороговорки, ребусы, рифмовки, веселые стихи. Они несут в себе не только эмоциональный заряд, а забавляя учат, развивают речь, совершенствуют фонематический слух.

 Игры, способствующие развитию связной речи (инсценирование песен, стихов, сказок).

На уроках **окружающего мира,** уместной бывает игра «Третий лишний» (или четвёртый, пятый по мере усложнения материала) **(слайд47).** Обучающимся предлагается найти в данном наборе названий (растения, животные, цветы, фрукты, овощи и т. д.) одно случайно попавшее в этот список. **(слайд 48)**

 Нравятся детям сюжетно – ролевые игры**. Игра**,«Кто быстрее», « Играем в прятки» итд.**( слайд49 -53).** Их особенность в том, что учащиеся исполняют роли, а сами игры наполнены глубоким и интересным содержанием, соответствующим определенным задачам, поставленным учителем.

 На уроках **технологии (слайд 54),** имеют место предметные игры – это игры с народной дидактической игрушкой, мозаикой, природным материалом. Основные игровые действия с ними: нанизывание, выкладывание, катание, собирание целого из частей и т.д. Эти игры развивают цвета, величины, формы.

Большой интерес вызывают у детей работы, требующие коллективного взаимодействия. На уроках изо и технологии каждый ребенок выполняет какой – либо элемент (цветок, птичку, человечка, игрушку...), а затем создается коллективная работа, например: панно «Букет цветов», «Весна идет», коллаж «Новогодняя елка» (**слайд 55).**

**С большим интересом дети смотрят обучающие видео игры «Уроки Тётушки Совы»**

**Обобщить знания на любом уроке (слайд 56)** можно в простой игре «Аплодисменты» (если правильный ответ - хлопают в ладоши). У ребёнка появляется явное стремление не попасть впросак. Здесь игровая деятельность активизирует эмоциональные и мотивационные состояния.

**Выработаны определенные принципы проведения игры: (слайд57)**

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий

2. При выборе правил игры, учитываются особенности детей;

3. Игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации;

4. Обязательно подводить итоги игры и выявлять победителя;

5. Мыслительные операции в игре должны быть дозированными**.**

В школе первоклассники, кроме психологической, получают и большую физическую нагрузку. Быстро утомляясь, они отвлекаются, внимание их рассеивается. Хорошая, умная и занимательная игра активизирует внимание детей, снимает психологическое и физическое напряжение, облегчает восприятие нового материала**. (слайд58)**

 Использование дидактических игр, на моих уроках, дает наибольший эффект в классах, где преобладают ученики с неустойчивым вниманием, пониженным интересом к происходящему на уроке.

Я считаю, что таким образом, игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения. В процессе игровой деятельности у школьников появляется интерес к предмету, происходит развитие познавательных процессов, что обеспечивает постепенный переход от пассивно-воспринимающей позиции к позиции сотрудничества ученика и учителя. Если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему адаптации первоклассников к школе.

**Вывод: Игровая технология является перспективной формой обучения, так как она: (слайд59)**

1. способствует созданию благоприятного психологического климата на уроке.

 2. активизирует деятельность учащихся.

 3.повышает эффективность учебного процесса.

 4.усиливает мотивацию и помогает сохранить интерес учащихся к изучаемому предмету.

Школьник, занимающийся таким образом, ощущает себя более комфортно, достаточно уверенно, чувствует себя успешным и востребованным. Кроме того, в случае неудачи он не остается один на один со своей проблемой, может рассчитывать на помощь других детей. Групповые формы работы могут применяться на любом уроке и дают учителю простор для творчества, открывают большие возможности для эффективной учебной деятельности.

Я считаю, что использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребенка.

 Я, находясь в постоянном поиске, стараюсь подходить творчески к учебному процессу. Я, как педагог, хочу видеть в каждом своем ученике будущего писателя, художника или просто доброго, любящего человека.

Главное же состоит в том, чтобы мы, взрослые, не забывали, что ребенок не только готовится к жизни, но уже живет, и его жизнь должна быть радостной, полноценной и счастливой. Обеспечить детям такую жизнь нам помогает игра.

 **Моя задача- учить всех, учить каждого.**

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. ФГОС. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе. От действия к мысли. М.Просвещение. 2010.

2. Аргинская И.И. Методические особенности формирования вычислительных навыков и умений// Педагогический университет. «Первое сентября» 2005. № 22.

3. Асмолов А.Г. Системно деятельный подход к разработке стандартов нового поколения ФГОС. Публикации. 2010.

4. Бобровская Т.П. Урок математики в системе развивающего обучения // Начальная школа. 2010. № 12. с.25.

5. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В.В.Давыдова. М.: Педагогика – Пресс, 1996 . 671с.

6. Истомина Н.Б. Активизация учащихся на уроках математики в начальной школе. Пособие для учителя. М.: Просвещение, 1985.

7. Первушина Е.В. Способности ребёнка. Как выявить и проявить? СПб.: Изд-во «Вектор», 2007. 287с.

8. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. – М., РПА, 2006.