**Взаимодействие игровой и учебно-познавательной деятельности младших школьников в условиях реализации ФГОС**

Куртиева Гульмира Исаковна,

учитель начальных классов

С внедрением в систему образования ФГОС НОО (начального общего образования) изменились цели и задачи стоящие перед учителем. ФГОС ставит задачу формирования у младших школьников учебной мотивации, развитие у них универсальных учебных действий, что предполагает организацию учебно-познавательной деятельности.

В педагогической литературе учебно-познавательная деятельность рассматривается как взаимопроникновение учебной и познавательной деятельности, их взаимосвязи и взаимообусловленности. Основной чертой данной деятельности является то, что она требует научения знаниям, умениям и мышлению.

В структуре учебно-познавательной деятельности выделяют следующие компоненты:

- сосредоточение внимания ученика на учебной ситуации;

- ориентировка его в деятельности;

- постановка цели деятельности;

- выполнение учебных действий;

- контроль и корректировка учебных действий;

- оценка полученных результатов.

С первых учебных дней школьники включаются в учебно - познавательную деятельность, при организации которой важно: привить младшему школьнику потребности и навыки самостоятельного пополнения знаний; развитие умений и навыков логически рассуждать; развитие познавательных способностей учеников и умений использования всех источников познания.

Таким образом, перед нами стоит задача: организовать такие условия, чтобы учебно-познавательная деятельность младших школьников осуществлялась полноценно, и, способствовала развитию всех сфер. Очевидно, что прочные знания, умения и навыки формируются у младших школьников только при наличии определенных теоретических знаний, а добросовестное отношение детей к учению опирается на их потребность, желание и умение учиться.

В связи с этим возникает вопрос о том, как процесс обучения сделать ярким, увлекательным, без принуждения.

Для осуществления этих задач целесообразно учебно-познавательную деятельность использовать во взаимодействии с игровой деятельностью, которая позволяет возбуждать интерес к знаниям, делает обучение увлекательным, тем самым облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

**«Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности…**

 **В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития».**

**Василий Александрович Сухомлинский**

В процессе игры создаются благоприятные условия для формирования, развития и совершенствования психических процессов ребёнка, формирования его личности. Игры разнообразят процесс обучения, наполняют жизнь учащихся радостными переживаниями, эмоционально обогащают их, создают радость успеха, создают хорошее настроение.

Именно в игре дети готовы с большим желанием преодолевать трудности. Игра помогает превратить любой учебный материал в увлекательное занятие, способствует созданию позитивного настроя у ребенка и, как следствие, помогает легче усваивать знание. Уроки, на которых обязательно присутствуют творческие игры, расширяют кругозор и творческую фантазию, обогащают словарный запас, развивают речь; различные игровые ситуации поддерживают у учащихся в течение всего урока интерес, активность, удерживают внимание, снимают усталость. Дети играют, а играя, непроизвольно закрепляют, совершенствуют полученные знания

**При подборе и проведении игр необходимо учитывать следующие требования:**

- игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта;

- игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей;

- игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения;

- необходима продуманность системы оценивания за участие и результат игры;

- при проведении игры большое значение имеет динамичность, эмоциональная привлекательность;

- смысл игровых действий должен совпадать со смыслом и содержанием поведения в реальных ситуациях с тем, чтобы основной смысл игровых действий переносился в реальную жизнедеятельность;

- игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы.

- по окончании игры необходимо проведение обсуждения хода игры и ее итогов.

**Педагогические игры можно классифицировать по нескольким принципам:**

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

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

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

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

**Большая доля игр в младшем школьном возрасте принадлежит играм дидактическим.**

Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых школой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач в обучении и воспитании, а также служат для общего воспитания и развития. Дидактические игры способствуют созданию на уроке рабочей обстановки.

**Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся:**

* Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины
* Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.
* Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.
* Игры – поручения. Игровая задача и игровое действие в них основаны на предложении что-то сделать: «Помоги Буратино вставить пропущенные буквы», «Помоги Незнайке найти закравшиеся ошибки», «Научи Муравьишку отличать живые и неживые природные богатства»
* Игры – предположения «Что было бы..?» или «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Игровая задача заложена в самом названии «Что было бы..?» или «Что бы я сделал...». ?

Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Иногда началом такой игры может послужить картинка.

* Игры-загадки. Игры-загадки пользуются особой популярностью у детей. Вызывает интерес как сам процесс отгадывания загадок, так и результат этого своеобразного интеллектуального состязания. Загадки расширяют кругозор детей, знакомят их с окружающим миром, явлениями природы, через межпредметные связи развивают и обогащают речь.

Дидактическая игра является переходной формой от игры к учёбе, это особая форма игрового обучения, когда у детей, чаще всего непреднамеренно, формируются необходимые УУД (универсальные учебные действия).

**Дидактические игры могут использоваться на любых этапах урока, выступая в виде игровых моментов.**

В начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность.

В середине урока дидактическая игра должна решать задачу усвоения темы.

В конце урока игра может носить поисковый характер.

**При использовании игровых технологий обязательно соблюдение следующих условий:**
- соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- доступность для учащихся данного возраста;
- умеренность в использовании игр на уроках.

**Из опыта работы**

Приведу некоторые дидактические игры и игровые приемы, которые я применяю на своих уроках.

**На уроках русского языка и внеклассных занятиях:**

**«Фразеологический зверинец».**

Цель: расширение словарного запаса учащихся.

Добавить недостающее слово – название животного. Голоден как…(волк). Хитёр, как…(лиса). Труслив, как…(заяц). Нем как…(рыба). Колючий как…(ёж). Здоров как…(бык).

**Дидактическая игра: «Одним словом».**

Цель: активизировать словарный запас детей, развивать умение обобщать.

Учащимся предлагается заменить сочетания слов и предложения одним словом, имеющим слоги ча, ща, чу.щу.

1. Обрубок дерева - …(чурбан).

2. Шестьдесят минут-…(час).

3. Густой частый лес- …(чаща).

4. Хищная рыба с острыми зубами - …(щука).

5. Из чего делают тяжелые сковородки -… (чугун).

6. Прикрывать глаза от солнца - … (щуриться).

**Игра « Наборщик»** – на каждую букву записать по одному слову (существительному);

Книга: к- кошка; н- нос; и-иголка; г- гусь; а- арбуз

**«Сочини рассказ» по методу «Карусель»**

В группе ученикам предлагается придумать рассказ. Один из участников игры должен произнести первую фразу, другой – повторить её и добавить следующую, и т.д

Например:

1 ученик: «Жил-был в Антарктиде пингвин».

2 ученик: «Жил был в Антарктиде пингвин. Однажды он пошел на прогулку» и т.д

**Игра «Бумеранг»**

Она воспитывает у детей внимание и быстроту реакции: ученику необходимо вспомнить нужное слово и «возвратить» его учителю.

Подбери синоним.

Простой человек (бесхитростный), простая задача (легкая), простая истина (прописная); беспокойный человек (неугомонный), беспокойный взгляд (тревожный); крепкая дружба (надежная), крепкая подошва (прочная).

Найди антоним.

Близкий берег (далекий), близкий человек (чужой); веселая комедия (скучная), веселое настроение (грустное); глубокий колодец (мелкий), глубокие знания (поверхностные); мелкая рыба (крупная), мелкая река (глубокая)

**Игра «Найди ошибку»**

Цель: развивать умение выделять в речи слова, обозначающие предмет.

 Учитель называет ряд слов, обозначающих названия предметов и допускает одну «ошибку». Ученики должны определить, какое слово лишнее и почему. Правильно выполнивший задание ученик, получает фишку. Выигрывает тот, у кого больше фишек.

 *Примерный материал:*

1.Кукла, дом, море, вышла, ученик.

 2.Карта, солнце, железный, дверь, моряк.

 3.Девочка, мел, больше, карандаш, жаба.

 4.Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня.

 5.Бежит, книга, окно, ворота, слон и т.п.

**Игра «Конструктор»**

Если взять большое слово,

Вынуть буквы,

Раз и два,

А потом собрать их снова,

Выйдут новые слова.

- Из слова «грамотей» составьте 10 слов. (Герой, гром, гора, гам, рота, рот, метр, метро, море, тема).

По теме «Предложение» с интересом дети выполняют упражнение

 **«Составь предложение из букв слова».**

Например, слово «КРОТ». На каждую букву этого слова придумать слова, которые образуют предложение. Предложение: Котёнок Рыжик опрокинул торшер».

 **Игра « Клички»**

Цель: формирование процесса словоизменения и словообразования, закрепление фонетического и грамматического разбора слов, правописание собственных имен.

Ход: Образуйте клички животных от следующих слов:

ШАР, СТРЕЛА, ОРЕЛ, РЫЖИЙ, ЗВЕЗДА

Составить предложения, используя эти слова.

ШАРИК, СТРЕЛКА, ОРЛИК, РЫЖИК, ЗВЕЗДОЧКА

Ценность таких игр заключается в том, что на их материале можно отрабатывать также скорость чтения, слоговой состав слова, развивать орфографическую зоркость и многое другое.
Важная роль занимательных дидактических игр состоит еще и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создает положительный эмоциональный настой в ходе урока.
Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.

Математика - один из наиболее трудных предметов. Включение дидактических игр и упражнений позволяет чаще менять виды деятельности на уроке, что создает условия для эмоционального отношения к содержанию учебного материала, обеспечивает его доступность и осознанность.

 **На уроках математики:**

**«Назови соседей числа»**

Эта игра дает возможность каждое число первой сотни рассматривать не изолированно, а в связи с предыдущим и последующим числом.

Средства обучения: мяч или два мяча – большой и маленький (или разного цвета). Содержание игры: учитель бросает мяч то одному, тот другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например семь, играющий должен назвать смежные числа –6 и 8 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

Дети в парах хлопают в ладоши – хлопок (1), прикосновение друг к другу ладонями (говорят «два»), хлопок (3), прикасаются – говорят «четыре» и т.д.

**Игра «Лучший счетчик»**

Дидактическая цель: Формировать вычислительные навыки. На доске записаны примеры: справа и слева их количество одинаковое:

9x9, *3*x*8, 7*x*8, 9*x*4, 4*x*8, 9*x*3, 6*x*7, 7*x*3.*

По команде учащиеся начинают записывать или выкладывать из разрезанных цифр соответствующие ответы, один слева, другой - справа. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием.

Также использую: математическое лото «Таблица умножения», «Время»; математические пазлы: «Состав числа», «Молчанка» и другие.

**На уроках литературного чтения** использую кроссворды, викторины, загадки, можно использовать театрализованные игры.

Театрализация способствует развитию практически всех видов памяти (кратковременной, словесно – логической, образной, эмоциональной), произвольного и непроизвольного внимания.

В качестве современных средств обучения широко применяются мной компьютерные интерактивные игры, тренажёры. Игровые программы основаны на комплексе мотиваций заинтересованности, познания нового, соревновательности. Быстродействие, большая емкость памяти, легкость использования предоставляемой информации, делают компьютерные технологии идеальным средством для дидактических игр.

Таким образом, учебно-познавательная деятельность во взаимодействии с игровой деятельностью повышает интерес, стимулирует умственную деятельность учащихся, делает процесс обучения более ярким и увлекательным.