МБОУ ЦО имени Александра Атрощанка

**Выступление на тему**

**"Использование игровых педагогических технологий в начальной школе"**

Подготовила:

учитель начальных классов

Сергеева Р.В.

Тверь, 2022

Игра это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.

 В.А. Сухомлинский

В жизни людей игра выполняет такие важнейшие **функции**:
- развлекательную
- коммуникативную
- терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Можно выделить следующие **факторы**, делающие игру для ребенка не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей:

- Самостоятельность. Игра – единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства.

- Возможность творчества вне игры доступна лишь небольшому количеству школьников. Игра же представляет собой возможность «безнаказанно» творить в очень многих областях жизни. В области межличностных отношений (классические игры типа «дочки-матери»), в управлении (игры в «города», которые дети населяют вымышленными персонажами), собственно в исполнительном творчестве – вылепить из пластилина, нарисовать, сшить костюм. . .

Игра стимулирует познавательную активность учащихся, вызывая у них положительные эмоции в процессе учебной деятельности.
 А. С. Макаренко говорил о том, что «хорошая игра похожа на хорошую работу», каждому учителю необходимо научиться правильно использовать игру на уроке.

Педагогические игры - достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

**Педагогические игры достаточно разнообразны по:**
- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

**По характеру педагогического процесса бывают:**- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.

**По характеру игровой методики делятся на:**- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры – драматизации.
 По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.

По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии:
- различают игры с предметами и без них;
- настольные;
- комнатные;
- уличные;
- на местности;
- компьютерные и с ТСО;
- с различными средствами передвижения.

Игра как средство обучения.

1) Игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

2) Правильно организованная с учетом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки.

3) Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.

4) Игра – один из предметов преодоления пассивности учеников.

5) В составе команды каждый ученик несет 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.

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.

**Игровые технологии на уроках русского языка**

**Игра « Шифровальщики»**

 Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысло-различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

 Ход: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика.
Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

**ПРАВОПИСАНИЕ ИМЕН СОБСТВЕННЫХ
 Наборщики**

 (Класс – 2 команды.)
На доске записаны слоги: ва, зи, лю, ма, ми, пе, ро, та, то; ма, ля, на, ня, ра, ря, ся, тя, ша.
Команда девочек составляет из слогов имена мальчиков, а команда мальчиков – имена девочек.
Возможные имена: Ваня, Валя, Вася, Миша, Митя, Петя, Рома, Зина, Люся, Маша, Таня, Тоня, Тося, Варя.

**Подумайте – назовите**

(3 команды по 6 человек.)
На доске записаны 3 столбика слов:
 город …
 река …
 деревня …
 имя …
 отчество …
 фамилия …
Каждый член команды по очереди выходит к доске и записывает справа имя или название. Побеждает команда, которая первой правильно выполнит задание.

**Дидактическая 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, 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.

**«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 «КОТ». Предложение: Катя отмерила ткань».

**Игра «Звери спрятались»**

Дается на доске текст. Дети должны найти в нем названия зверей. Попробуйте сами найти всех животных.

Пришли ребята в зоопарк. Возле входа – поленья. И объявление: «Мухомор жареный». Рысью пробежал охранник. Ребята за ним, но по пути заслон. Послышалось рычание. «Принести грабли! – скомандовал охранник. Принесли самые новые. «Велика банка, - почему-то сказал охранник. И добавил:- Зоопарк закрыт».

Так и не увидели ни одного зверя. А жаль. Их здесь вон сколько. Целых девять, и все на виду. Найдите их!

**"Кто больше"**

Повторяя и закрепляя тему «Предлоги», можно провести игру «Кто больше?»
 По карточкам с иллюстрациями повторяется до 10 предлогов. Предложений можно составить ещё больше. Используя такие пособия, можно быстро вспомнить предлоги, повторить правила написания предлогов с другими словами; работать над развитием речи, составляя предложения, мини-тексты; пополнять словарный запас учащихся.

**«Грамматическая головоломка»**

Запишите 7 глаголов по следующим указаниям:

Слышать – 1-е л., ед.ч., б.в.

Зависеть – 1-е л., мн.ч., н.в.

Дунуть – повел. форма, 2-е л., ед.ч.

Укрыть – 1-е л., мн.ч., б.в

Вертеть – 3-е л., мн.ч., п.в

Гладить – 2-е л., мн.ч., н.в.

Терпеть - 3-е л., ед.ч., н.в

**Услышу, зависим, дуй, укроем, вертели, гладите, терпит**

Затем выделив в каждом глаголе 2 букву, вы сможете прочитать ответ на вопрос «Что одевают девушки – казашки один раз в жизни?» (Саукеле)

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.