**Игровые образовательные технологии**

**и их значение в процессе обучения младших школьников**

*Игра пронизывает всю жизнь ребёнка.*

*Это норма даже тогда, когда малыш делает серьёзное дело…*

*Более того, следует пропитать этой игрой всю его жизнь.*

*Вся его жизнь – это игра.*

*А. С. Макаренко*

1. **Что такое игра?**

Одно из толкований слова «игра» в словаре С.И. Ожегова звучит так: **«**Игра – создание типичных для профессии ситуаций и нахождение в них практических решений». И каждый современный педагог хочет любым путем создать такие ситуации и пытается найти практические решения, чтобы активно вовлечь ребенка в учебный процесс. «Ученик, который учится без желания, — это птица без крыльев», - писал поэт Саади, живший в 13 веке. Прошло более 800 лет, но ничего не изменилсь. Настоящему педагогу всегда хочется, чтобы его ученики были окрыленными. В среднем и старшем звене, когда ученик понимает и осознает, что он хочет в этой жизни, организовать учебную деятельность легче, чем учителям, работающим в начальной школе.

Всем хорошо известно, что начало обучения ребенка в школе – сложный и ответственный этап в его жизни. Дети шести-семи лет переживают психологический кризис, связанный с необходимостью адаптации в школе. У ребенка происходит смена ведущей деятельности: до обучения в школе дети заняты преимущественно игрой, а с приходом в школу начинают овладевать учебной деятельностью. Переход от игровой деятельности к учебной обычно навязывается ребенку взрослыми, а не происходит естественным путем. Как же помочь ребенку? Большим помощником в этом, несомненно, станут игры, которые создадут оптимальные психологические условия для успешного развития личности младшего школьника.

Переход от дошкольного детства, где доминирует игра, к школьной жизни, где первостепенную роль играет учёба, должен быть педагогически продуман. Изучение развития детей показывает, что в игре эффективнее, чем в других видах деятельности, развиваются психические процессы, поэтому опора на игру – это важнейший путь включения младших школьников в учебную работу.

В современной школе возникает насущная потребность в расширении активных форм обучения. К таким активным формам обучения относятся и игровые технологии, о которых и пойдет речь.

 Проблему игровой деятельности разрабатывали такие отечественные и зарубежные педагоги и психологи, как К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин, 3.Фрейд, Ж. Пиаже и другие. В их трудах исследована и обоснована роль игры в развитии личности и основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, наконец, в процессах социализации – в усвоении и использовании человеком общественного опыта.

 Игра вводит ребёнка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний. Игра всегда имеет определённую цель. В наше время всё больше внимания в научной литературе уделяется использованию игры в целях повышения эффективности учебного процесса, но далеко не все педагоги, к величайшему сожалению, умеют правильно использовать её в обучении.

Огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре – важнейшему виду детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Советский педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Прежде всего, игра, поскольку речь идет об играх человека и ребенка, – это осмысленная деятельность, т. е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива. Игра – это деятельность, она является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности. Игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры – в способности, отображая, преображать действительность*.* В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир в этом основное, центральное и самое общее значение игры. По мнению Г. К. Селевко, игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

А в чем заключается сущность и особенности игры?

Первое положение, определяющее сущность игры, состоит в том, что мотивы игры заключаются в многообразных переживаниях*,* значимых для играющего сторон действительности. Игра, как и всякая неигровая человеческая деятельность, мотивируется отношением к значимым для индивида целям. В игре совершаются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности, и в этом ее основное очарование.

Вторая – характерная – особенность игры заключается в том, что игровое действие реализует многообразные мотивы человеческой деятельности. Игра является деятельностью, в которой разрешается противоречие между быстрым ростом потребностей и запросов ребенка, определяющим мотивацию его деятельности, и ограниченностью его оперативных возможностей. Игра – способ реализации потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей.

 Следующая, внешне наиболее бросающаяся в глаза отличительная особенность игры – возможность, являющаяся для ребенка и необходимостью, замещать в пределах, определяемых смыслом игры, предметы, функционирующие в соответствующем неигровом практическом действии, другими, способными служить для выполнения игрового действия (например, в качестве мяча можно использовать камень, в качестве оружия – палку).

Способность к творческому преобразованию действительности впервые формируется в игре. В этой способности заключается основное значение игры. В игре есть отлет от действительности, но есть и проникновение в нее. Поэтому в ней нет ухода, нет бегства от действительности в будто бы особый, мнимый, фиктивный, нереальный мир. Все, чем игра живет, и что она воплощает в действии, она черпает из действительности. Игра выходит за пределы одной ситуации, отвлекается от одних сторон действительности, с тем, чтобы еще глубже выявить другие.

Таким образом, можно сделать вывод, что наряду с трудом и ученьем, игра – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен человеческого существования. Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Дети, приходя в первый класс, любят знакомые, короткие, с быстрым результатом игры. Именно такие игры необходимы в тех случаях, когда у детей нужно снять психологическое напряжение, заполнить непредвиденную паузу, переключить их внимание. Это игры типа «Замри», «Царевна Несмеяна» и др. Критерием оценки в подобных случаях является время. Кто из детей дольше всех не рассмеётся, тот и будет царевной Несмеяной. Кто дольше других сумеет сохранить неизменность позы, тот лучший в игре «Замри». Все идет на время и сопоставления с результатом других.

 Основанные на выполнении жестких правил, эти игры требуют от играющих неукоснительного подчинения своих действий. Ясно и понятно сформулированные правила игры побуждают детей к произвольному напряжению внимания, чуткой фиксации положения тела в пространстве, развивают способность к самооценке собственных действий и действий других, поскольку предполагают сравнение. Эти игры стимулируют развитие аналитического мышления детей. Развивая привычку к волевому действию, они создают почву для произвольного поведения вне игровой деятельности, приводя к развитию способности к элементарной смоорганизации и самоконтролю.

По мнению С. А. Шмакова, как феномен педагогической культуры, игра выполняет следующие важные функции:

Функцию социализации.Игра – есть сильнейшее средство включения ребенка в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры.

Функцию межнациональной коммуникации.Игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, поскольку «игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны».

Функцию самореализации ребенка в игре. Игра позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой – выявить недостатки опыта.

Коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра – деятельность коммуникативная, позволяющая ребенку войти в реальный контекст сложнейших человеческих коммуникаций.

Диагностическая функция игры предоставляет возможность педагогу диагностировать различные проявления ребенка (интеллектуальные, творческие, эмоциональные и др.). В то же время игра – «поле самовыражения», в котором ребенок проверяет свои силы, возможности в свободных действиях, самовыражает и самоутверждает себя.

Терапевтическая функция игры заключается в использовании игры как средства преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, общении, учении.

 «Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые ребенок получает в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как с взрослым, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества, взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту».

Функция коррекции – есть внесение позитивных изменений, дополнений в структуру личностных показателей ребенка. В игре этот процесс происходит естественно, мягко.

Развлекательная функция игры, пожалуй, одна из основных ее функций. Игра стратегически – только организованное культурное пространство развлечений ребенка, в котором он идет от развлечения к развитию.

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.

Место и роль игровых технологий в процессе обучения младших школьников, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр.

Рассмотрим следующую классификацию педагогических игр (по Г.К. Селевко):

1. Деление игр по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

2. По характеру педагогического процесса игры могут быть:

* обучающими, тренировочными, контролирующими, обобщающими;
* познавательными, воспитательными, развивающими;
* репродуктивными, продуктивными, творческими;
* коммуникативными, диагностическими, профориентационными.

3. По характеру игровой методики педагогические игры делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры драматизации.

4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.

5. 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.

*В игре детей есть часто смысл глубокий.*

*Иоганн Шиллер*

1. **Значение игры в процессе обучения**

 Интерес, возникший к использованию игровых методик в образовании, не случаен. Дидактическая игра и игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. Игровые технологии по сей день остаются «инновационными» в системе образования. Очень жаль, что некоторые педагоги не принимают игру, не считают ее особым или самостоятельным направлением в педагогике, либо соглашаются с такими ее формами, которые никакого отношения к игре не имеют. Все это заставляет нас, остерегаясь подобных крайностей, уважительно относиться к игровым методикам как части дидактической науки и обучающих технологий. Игровые технологии нашли широкое применение в практике. Они имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными работу учащихся, украшают будничные шаги по изучению предметов в начальной школе. Занимательность условного мира игры делает положительной, эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации. А эмоциональность игрового действа активизирует познавательную деятельность.

Отнесение игровых педагогических технологий к «новшествам» неправомерно. Эти методики ранее были менее популярны, чем теперь, но в педагогическом процессе присутствовали всегда. В советской школе игре незаслуженно уделялось мало внимания, хотя игра настолько уникальное явление бытия, что она просто не могла не быть использована в различных сферах деятельности человечества, в том числе и в педагогической. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию процесса обучения, игровая деятельность используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
* в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технология внеклассной работы.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации образовательного процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью. Говоря о характеристиках игры, необходимо отметить особенности их трансформации в игре педагогической: ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре, в так называемом «чистом виде», педагог должен организовывать и координировать игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.

2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.

3. Учебный материал используется в качестве ее средства.

4. В учебную деятельность вводятся соревнования.

5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

 *«Все взрослые сначала были детьми,*

*только мало кто из них об этом помнит».*

*Антуан де Сент-Экзюпери*

1. **Игровые технологии и их место в процессе обучения**

Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Широкое применение игра находит в народной педагогике. В учебном процессе школы до недавнего времени использование игры было весьма ограничено. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность активно используется.

Определение места и роли игровой технологии в образовательном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Игровые технологии строятся как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать образовательный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого педагога. Ведь дети легко вовлекаются в любую деятельность, а особенно в игровую.

Результативность дидактических игр, прежде всего, зависит от систематического их использования, от целенаправленности программы игр с обычными дидактическими упражнениями. В отечественной педагогике имеется целый ряд таких игровых технологий («Муммитроль», персонажи «Волшебника Изумрудного города», «Приключения Буратино», «Сам Самыч» В. В. Репкина).

Подготовка игры в образовательном процессе требует, обыкновенно, на порядок большего количества времени, нежели ее проведение. К сожалению, образовательные технологии оборачиваются пустой оболочкой при использовании их формально. Зачастую педагоги называют игрой все то, что не имеет стандартной формы «фронтальный опрос – новый материал – закрепление – домашнее задание».

А нужно, прежде всего, помнить, что игра – это живое явление, более широкое, чем вкладываемое в нее дидактическое наполнение. Поэтому дети могут легко перейти «от цели к мотиву», то есть увлечься игровой оболочкой и потерять образовательное содержание.

Игра – это технология педагогики будущего, но, внедряя игры в образование, необходимо учитывать возможные опасности и ограничения игры. Привыкая постоянно играть, младшие школьники, перейдя в среднее звено, на уроках плохо усваивают материал, без интереса слушают учителя, ждут игровых моментов. Поэтому применять игровые технологии в начальной школе нужно дозированно, целесообразно, выражаясь обыденным языком, - «не пересластить».

 Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах учебного занятия различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.

2. Игра должна основываться на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.

3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Требования к подбору игр:

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.

2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.

3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Выделяют следующие виды дидактических игр.

1*. Игры-упражнения*. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

2. *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.

3*. Игры-соревнования*. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

*4. Урок – деловая игра.*

Деловые игры делятся на производственные, организационно – деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.

1. *Урок – ролевая игра.*

Хочется остановиться на этом виде игры. По мнению Г. К. Селевко, ролевой игрой ребенок овладевает уже к третьему году жизни. Поэтому широкие возможности для активизации процесса обучения младших школьников дает использование именно ролевых игр. Ролевая игра — методический прием, относящийся к группе активных способов обучения. Ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена, в первую очередь, взрывом мотивации, повышением интереса к предмету.

Уроки – ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

1. Имитационные, направленные на имитацию определенного профессионального действия.

2. Ситуационные, связанные с решением какой–либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации.

3. Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

Формы проведения ролевой игры могут быть следующие: путешествие; дискуссия на основе распределения ролей, пресс-конференция, урок-суд и т.д.

Разработка и проведение ролевых игр включает следующие этапы: подготовительный, игровой, заключительный и анализ результатов.

Этап подготовки. Подготовка ролевой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснования поставленной задачи, плана ролевой игры, общего описания процедуры игры, содержания ситуации и характеристик действующих лиц. Далее идёт ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения включает непосредственно сам процесс игры. На данном этапе осуществляется групповая работа над заданием, межгрупповая дискуссия (выступления групп, защита результатов). С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять её ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

На заключительном этапе вырабатываются решения по проблемам, заслушиваются сообщения экспертной группы, выбираются наиболее удачные решения.

Этап анализа, обобщения и обсуждения результатов игрыпредполагает выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного предмета.

В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

Помимо всего вышеперечисленного игры на уроке можно применять с целью преодоления познавательного эгоцентризма и расширения познавательных и коммуникативных способностей учащихся. В этом случае игры должны быть групповыми. Рассмотрим некоторые из игр, наиболее подходящих для групповой работы учащихся на первом этапе обучения.

*Игра «Знакомство».* Школьники вместе с учителем рассаживаются в круг. Каждый ученик, передавая мяч по часовой стрелке, называет свое имя. Затем, передавая мяч против часовой стрелки, дети называют имя соседа.

*Игра «Назови другого».* Ученики сидят по кругу. Среди них выбирается водящий, называя имя, бросает ему мяч.

По окончании игры проводятся беседа, анализ.

- Понравилась ли вам такая игра? С кем в группе больше всего понравилось играть? Кто в группе не ссорился? Почему не удалась игра? Почему удалась игра?

Заключительным моментом является самоооценивание по «волшебным линейкам». Критерии оценивания по шкалам могут предлагать сами дети.

- За что бы вы могли себя похвалить? Что было наиболее важным – не уронить мяч или познакомиться?

В настоящее время в первых классах учатся дети разного возраста (шести и семи лет), что определяет разную мотивацию игровой деятельности. Младшие ученики приходят в школу, чтобы поиграть, а старшие воспринимают игру в школе как несерьёзное мероприятие. Для преодоления подобных ситуаций следует менять состав групп, а также роли детей внутри группы. Учитель, в зависимости от ситуации, может усложнять условия игры.

Для эффективного использования игровых технологий на уроках необходимо соблюдать следующие условия:

1) Игра должна соответствовать образовательным и воспитательным целям урока.

2) Должны быть учтены возрастные особенности: игра должна быть доступна для учащихся данного возраста.

3) Умеренность в использовании игр на уроках.

Игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1. Правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки.

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

3. Игра – один из приёмов преодоления пассивности учеников.

4. 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.

Разнообразие приемов и методов игровой технологии повышает познавательный интерес учащихся к процессу обучения, умственную активность, снижает утомляемость.

Игровые приемы оказывают помощь учителю в организации увлекательной работы с детьми, развитии творческой активности, учебной мотивации учащихся.

 Использование игровых технологий на уроках гарантирует позитивное эмоциональное состояние и атмосферу ощущения посильности заданий.

Их применение способствует уже с первого класса формированию дружного коллектива, воспитанию ответственности и взаимопомощи учащихся, развитию самостоятельность учащихся в проявлении себя, учит поиску согласия, выработки общего мнения о том, что и как надо делать, учит работать в команде. Практика использования игровых технологий показывает, что вместе учиться не только легче и интереснее, но и значительно эффективнее. Причем важно, что эта эффективность касается не только академических успехов учеников, их интеллектуального развития, но и нравственного. Помочь друг другу, вместе решить любые проблемы, разделить радость успеха или горечь неудачи – также естественно, как смеяться, петь, радоваться жизни. Главная идея использования игровой технологии – обучение в сотрудничестве, которое предполагает вместе учиться, а не просто что-то выполнять вместе.

 В настоящее время школа нуждается в такой организации деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям и пр. Иными словами, школа чрезвычайно заинтересована в знании особенностей психического развития каждого конкретного ребенка.

 Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. Особенно важно это в младших классах, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, в лоне которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и пр.). В связи с этим, возникает актуальность использования игровых технологий в современной школе, т.к. изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию в которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

В заключении хочется отметить, что включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрою, незаметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки, а применение игровых технологий даёт возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного материала, и является для учителя начальных классов одной из важнейших целью работы. Исходя из этого, игровые технологии учителя должны строиться как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В них должны включаться последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет должен развиваться параллельно основному содержанию обучения, помогать активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого учителя начальной школы.

**Литература.**

1. Бекиш М.А. «Приемы, используемые на уроках и во внеурочной деятельности», Начальная школа. – 2011. – № 11.
2. Выготский Л. С. «Игра и её роль в психологии развития ребёнка», Вопросы психологии, 1989.
3. Войтенко Т.П. «Игра как метод обучения и личностного развития», методическое пособие для педагогов начальной и средней школы, Калуга: Адель, 2008.
4. Гликман И.З. «Теория и методика воспитания», М.: Владос, 2003.
5. Григорьев Д.В., Степанов П.В. «Программы внеурочной деятельности школьников», М.: Просвещение, 2010.
6. Дрязгунова В.А. «Дидактические игры», М.: Просвещение, 1981.
7. Заенко С.Ф. «Игра и ученье», М.: Владос, 2010.
8. Кравцова Е.Е. «Психологические проблемы готовности детей к обучению в школе», М.: Изд. центр «Академия», 2005.
9. Кукушин В.С. «Современные педагогические технологии», Начальная школа, издание 2-е. – Ростов н/Д.: «Феникс», 2004.
10. Макаренко А.С. «Некоторые выводы из педагогического опыта», соч. т. У. - М., 1958.
11. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. «Технология игры в обучении и развитии», Учебное пособие, М.: Рос. пед. агенство, 1996.
12. Рожков М.И. «Организация воспитательного процесса в школе», М.: Владос, 2007.
13. Селевко Г.К. «Энциклопедия образовательных технологий», изд. «Народное образование», 2 том, 2006.
14. Селиванов В.С. «Основы общей педагогики», М.: Изд. центр «Академия», 2005.
15. Сухомлинский В. А. «Духовный мир школьника», М.: Учпедгиз, 1991.
16. Шмаков С.А. «Игры учащихся – феномен культуры», М.: Новая школа, 1994.
17. «Педагогические игры», М.: Изд. ООО «Красико – Принт», 2007.
18. «Современные образовательные технологии», М..: Народное образование, 1998.
19. «Педагогические технологии», под ред. Кукушкина В.С. – Ростов н/Д.: «Феникс», 2008.
20. «Игра – обучение, тренинг, досуг», под ред. Летрусинского В.В. – М.: Новая школа, 2006.