**Обучение через игру.**

Сухомлинский В.А.: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

Сегодня одной из актуальнейших задач является обучение свободно мыслящих активных личностей. Используя в процессе обучения игровые приемы, педагог опирается на психологические механизмы потребности личности – самовыражение, самоутверждение, саморегуляция, самореализация.

Детские игры развиваются последовательно - предметная деятельность, отношение между людьми, выполнение правил общественного поведения.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы:

 - обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;

- репродуктивные, продуктивные, творческие;

- коммуникативные, диагностические, психотехнические и др.

Игровые технологии широко применяются в дошкольном возрасте, так как игра является ведущей деятельностью в этот период. Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю сторону явлений, открывает у себя наличие переживаний и начинает ориентироваться в них.

Одной из основных задач учителя начальной школы является развитие у детей способности применять полученные знания на практике, а также адаптироваться в современном мире и суметь реализовать себя в будущем. Одним из способов решения этих вопросов является применение современных педагогических технологий в процессе образования, которые позволяют разнообразить формы и средства обучения, повышать творческую активность учащихся, развивать познавательные способности. Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К ним можно отнести игровые технологии.
Школа зачастую отводит слишком мало места игре, сразу навязывая ребёнку подход к любой деятельности методами взрослого человека. Она недооценивает организационную роль игры. Переход от игры к серьёзным занятиям слишком резок, между свободной игрой и регламентированными школьными занятиями получается ничем не заполненный разрыв. Тут нужны переходные формы. В качестве таковых и выступают дидактические игры. В.А. Сухомлинский писал: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребёнка… Для него игра — это самое серьёзное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития.»

Игру и игровой момент можно использовать на различных уроках. Это может быть урок объяснения нового, урок закрепления пройденного, комбинированный урок, интегрированный урок и т.д. Игру или игровой момент можно провести и на различных этапах урока. Вместо обычного вступления учителя можно предложить иное начало урока – разгадать (расшифровать) тему урока. Предложить учащимся загадку, ребус, рисунки, карточки с заданием.

Игры по характеру познавательной деятельности.

1.Игры, требующие исполнительской деятельности.

В данных играх дети выполняют действия по образцу или указанию. В процессе таких игр дети знакомятся с простейшими геометрическими фигурами. Их свойствами, овладевают пространственными представлениями. Эти игры часто применяются в первые месяцы обучения в 1-м классе.

2.Игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводящую деятельность.

К этой группе относятся игры, которые способствуют формированию вычислительных навыков и навыков правописания.

3.Игры, в которых запрограммирована контролирующая деятельность.

К этому виду можно отнести игры “ Я - учитель”, “ Контролёр”, в которых ребята проверяют выполненную кем-то работу.

4. Игры, с помощью которых дети осуществляют преобразующую деятельность.

В играх данной группы ребята выводят закономерность, которая является ключом к данным заданиям.

Игра “ Придумай слово из данных букв”.

ОСКОЛ - сокол, колос, кол, лоск, сок.

5. Игры, включающие элементы поисковой деятельности.

В процессе игры дети учатся анализировать, находить общее и различие.

Хорошая игра похожа на хорошую работу. В каждой игре есть рабочее усилие и усилие мысли. Игра помогает снять утомление и напряжение, поддерживает внимание. Увлечённые игрой, ученики легче усваивают программный материал, проявляют активность, находчивость, сообразительность, инициативу и смекалку. Хорошая игра похожа на хорошую работу. В каждой игре есть прежде всего рабочее усилие и усилие мысли.

Дидактических игр очень много, но при подборе материала к уроку необходимо помнить, что все игры и упражнения должны быть связаны с темой конкретного урока и направлены на достижение конкретной цели.

Одной из основных и, я думаю, самых важных задач в начальной школе является задача научить ребёнка читать. Тот. Кто работал с первоклассниками знает, как нелегко приходится учителю в первые месяцы обучения детей. Как заставить ребёнка слушать, с помощью каких средств и методов сделать обучение увлекательным?

Исходя из игровой задачи, школьники осуществляют игровые действия, которые как бы маскируют сложную мыслительную деятельность, делают ее более интересной. Так, называя предмет, изображенный на картинке, дети вслушиваются в звучание слова, определяют наличие или отсутствие в нем изучаемого звука, затем помещают картинку в домик того или иного цвета.

Литература:

Коломенских Я. Л. Детская психология. /Я.Л. Коломенских, Е. А. Панько. — Минск, Университетское, 1988, — 223с.

Сухомлинский В.А. Об умственном воспитании./Сост. М.И. Мухин — Киев: Рад. Школа, 1983. — 233 с.

Дусавицкий А.К., Кондратюк Е.М., Толмачева И.Н., Шилкунова З.И. Урок в развивающем обучении: Книга для учителя. – М.:ВИТА-ПРЕСС, 2008.

Матвеева Е.И., Патрикеева И.Е. Деятельностный подход к обучению в начальной школе: урок литературного чтения (из опыта работы)//Серия «Новые образовательные стандарты». – М.:ВИТА-ПРЕСС, 2011.