**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ВО ВНЕУРОЧНОЙ**

**ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ.**

“Игра - важный метод, и несколько ошибочно считать игру одним из занятий ребенка, так, как в детском возрасте игра - это норма, и ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра”.

А.С. Макаренко

Игра – уникальный вид детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности, воспитания нравственных качеств, развития творческих задатков.

В младших классах игра, как известно, занимает одно из важнейших мест в сознании и деятельности детей. При организации и проведении игр на уроке следует иметь в виду, что их назначение не сводится лишь к заполнению свободного времени. Подбирать игры надо осмысленно, использовать их в определённой системе и последовательности, с учётом того, какие именно психические свойства и качества, необходимые детям, они развивают, какие воспитательные и образовательные задачи решают.

Тема «Игровые технологии во внеурочной работе младших школьников» в современном обществе весьма актуальна и обсуждаема, так как игра для ребенка -- не просто интересное времяпрепровождение, но способ моделирования внешнего, взрослого мира, способ моделирования его взаимоотношений, в процессе которого, ребенок вырабатывает схему взаимоотношений со сверстниками.

Внеурочная деятельность - составная часть учебно-воспитательного процесса в школе, одна из форм организации свободного времени учащихся. Внеурочная работа помогает удовлетворять потребности детей в неформальном общении во время школьных вечеров, праздников, фестивалей и т.д. Эта деятельность стала в настоящее время важной формой воспитания детей. Часы должны быть заполнены разумно, интересно, чтобы они были действенным средством воспитания детей. В значительной мере это зависит от учителя, его умения увлечь детей интересным делом, дать выход их энергии, предоставить каждому возможность наиболее полно проявить себя, реализовать свои способности.

Игра поможет учителю сплотить детский коллектив, включаясь в активную деятельность, дети приучаются к соблюдению правил, справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других. Игру чаще всего определяют как деятельность, выполняемую не для получения какого-либо результата, а ради самой деятельности, ради забавы. Именно такой смысл содержится в определениях игры в словарях: «игра -- забава, установленная по правилам; играть -- шутить, тешиться, веселиться, забавляться, проводить время потехой, заниматься чем-то для забавы, от скуки, безделья» (Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка).

К.Д.Ушинский видел в игре ребенка серьезное занятие, в котором он осваивает и преобразует действительность: «Для дитяти игра -- действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что

Под внеурочной деятельностью понимается активное взаимодействие педагога с детьми, направленное на достижение определенных воспитательных целей.

В процессе организации внеурочной деятельности у учащихся формируются предусмотренные новообразования или развиваются ранее приобретенные. В процессе их коллективного планирования, подготовки и проведения, создается обстановка сотворчества, продумывание совместного коллективного дела, радостного ожидания и переживания. Это способствует развитию личности, коллектива, развитию внутриколлективных отношений.

Формы внеучебной работы условно можно подразделить на такие группы:

· словесные формы (лекции, читательские конференции, диспуты, встречи, устные журналы и т.п.);

· практические формы (походы, экскурсии, спартакиады, конкурсы, кружки, трудовые дела и т.п.);

· наглядные формы (школьные музеи, тематические стенды и выставки и т.п.).

Эти классификации носят условный характер и не отражают всего богатства форм организации воспитательного процесса. За последнее время появилось, много новых организационных форм. Например, организации познавательно-развивающей деятельности учащихся более всего соответствуют такие формы: викторина, аукцион знаний, «Что? Где? Когда?», заседание клуба любознательных, конкурс проектов, конкурс эрудитов, интеллектуальный конкурс, деловые игры, смотр знаний, научные конференции учащихся, конкурс изобретателей и фантазеров, турнир ораторов, различные формы работы с книгой (читательские конференции и др.), устный журнал, практические занятия «НОТ школьника», «Учись учиться» и др.

При осуществлении задач нравственного воспитания и самовоспитания широко применяются такие формы: круглый стол, пресс-конференции, устный журнал, диспуты, вечера вопросов и ответов, беседы на этические темы, о самовоспитании, обзор литературы по различным проблемам, издательские конференции, литературно-музыкальные композиции, практические занятия типа -- «Культура общения», телемост, заочные путешествия, акции милосердия, поисковая деятельность и другие.

Практика свидетельствует, что деятельности, связанной с профориентацией учащихся более всего соответствуют такие формы: встречи с представителями разных профессий, «В мире профессий», «Как выбирать профессию?», экскурсии на производство, игра-конкурс «Чья профессия лучше?» и другие.

При организации эстетического воспитания широко применяются: литературные и музыкальные вечера и утренники, «Час поэзии», экскурсии в музеи и на выставки, прогулки на природу, беседы о музыке и живописи, классный дисковечер, праздники искусств, обзоры журналов, выпуск рукописных журналов.

При организации физического воспитания широко применяются: игры типа «Веселые старты», малые олимпийские игры, туристические походы и эстафеты, встречи с представителями различных видов спорта, спортивные вечера и утренники, беседы о гигиене, здоровье и физической культуре и другие.

В жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

1. Развлекательную (основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

2. Коммуникативную: освоение диалектики общения;

3. Терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

4.Диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

5.Коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

6. Межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;

7.Социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

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.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- целеполагания;

- планирования;

- реализации цели;

- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

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

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;

- игровые действия как средства реализации этих ролей;

- игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

- реальные отношения между играющими;

- сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре [2, 69].

Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Большинство игр отличает следующие черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и

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

- в качестве самодеятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;

- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

Место и роль игровой технологии в воспитательном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. 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 и соответствующим ей педагогическим результатом.

Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;

- организационной структуре;

- возрастным возможностям их использования;

- специфике содержания.

Г. К. Селевко предлагает следующую классификацию педагогических игр:

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

2. По характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;

- репродуктивные, продуктивные, творческие;

- коммуникативные, диагностические, профориентационные.

3. Согласно Селевко по характеру игровой методике 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.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую. Они самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами и появляются неимитационные игры. Результативность дидактических игр зависит от систематического их использования, от целенаправленности программы игр с обычными дидактическими упражнениями. Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть воспитательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов -- забота каждого учителя начальной школы.

На протяжении всей игры ребенок может быть активным участником, попробовать себя в разных ролях и видах деятельности: петь, плясать, рисовать, мастерить, участвовать в театральных постановках, разгадывать загадки сказочных героев - все это способствуют всестороннему развитию личности ребёнка.

Так появилась Игра-путешествие «Тайны древнего ларца»:

Цель игры-путешествия: ввести детей в мир русской народной культуры, способствовать принятию ими нравственных ценностей русского народа.

Задачи игры-путешествия:

-- создать условия для интеллектуального, нравственного и эмоционального самовыражения личности младшего школьника;

-- развивать любознательность и познавательный интерес учащихся;

-- воспитывать у детей уважительное и бережное отношение к прошлому своей страны, к истории и культуре своего народа;

Структура игры-путешествия: игра-путешествие рассчитана на четыре года. В течение всей игры дети знакомятся с тем, как наши предки понимали мир, окружающий человека, и своё место в нём.

Каждый класс имеет свой сюжет путешествия на год.

*1-й класс.* Программа «В гостях у Паутиныча».

Сюжет года: «Вслед за солнышком живём».

Программа этого года вводит ребёнка в мир народной культуры, мир человека Древней Руси, его мироощущений и отношений: человек и природа; человек и семья; человек и родная земля. Через знакомство с народной культурой постигаются нравственные и эстетические ценности народа.

*2-й класс.* Программа «Сказы тетушки Арины».

Сюжет года: «По старому русскому обычаю».

Программа предполагает показать связь жизни человека и природы, рассказать о представлении наших предков об окружающем мире, воплощённых в обрядах, обычаях, устном народном творчестве, предметах быта.

*3-й класс.* Программа «Мудрость домашнего сверчка».

Сюжет года «Жизнь дана на добрые дела».

Программа знакомит ребенка с устройством крестьянского дома и подворья. В центре внимания семейный уклад, обряды, обычаи, сопровождающие человека от рождения до смерти.

*4-й класс.* Программа «Страницы летописей».

Сюжет года «Где живу, тем и дорожу».

Программа знакомит с историей России «Откуда Русская Земля стала и есть…» в произведениях древнерусской литературы, в устном народном творчестве. Предмет изучения: народный костюм, народные промыслы.

***Организация игры-путешествия.***

Участниками игры-путешествия становятся учащиеся 1-4-х классов. Путешествие продолжается в течение учебного года. Разработаны и оформлены правила игры-путешествия.

Начинается игра стартом: ключевое общешкольное творческое дело, в ходе которого каждый класс получает свиток «Послание» и Карту путешествия (для каждого класса свою, в соответствии с темой года), на которой нанесён маршрут путешествия.

В ходе игры могут появиться препятствия (это могут быть злые сказочные герои или еще кто-либо на усмотрение классного руководителя), которые не пропускают ребят. Чтобы их преодолеть, надо выполнять различные задания. Например, сыграть в русские народные игры, сделать и подарить свои поделки, показать сказки. Только после этого возможно продвижение вперёд.

Сопровождают детей в течение года герои в соответствии с темой года: Паутиныч (1 класс), тетушка Арина (2 класс), Сверчок (3 класс), Мудрец (4 класс). Помогают детям не сбиться с пути Карта и волшебные вещи.

На карте показан только один этап путешествия, который длится 3 месяца. После его прохождения, проводится общее Ключевое дело, на котором подводятся итоги (каждый класс представляет свои наработки) и вручается новая карта на следующий этап.

Пример ключевого дела: «Ярмарка - балаган», «Масленица широкая», «Как пришла Коляда» и другие.

Ключевые дела, карта путешествия, волшебные вещи, встречи с героями сказок, народный календарь - такие составные части игры позволяют поддерживать интерес к ней участников.

Завершает год заключительный праздник, который представляет собой Фестиваль народного творчества на котором награждаются лучшие Знатоки народной культуры.

Продуктом коллективной деятельности является - Дневник путешествия, публичная презентация работы каждого класса и в целом работы школы.

От года к году усложняются формы работы. Так как в ходе игры-путешествия в первом и во втором классе ребята получают достаточные навыки работы индивидуальной, в парах и группах, коллективной деятельности, в третьем и четвертом классах появляется возможность делить детей на постоянные команды, организовывать соревнования между ними внутри класса, вводится проектная деятельность.

Процесс воспитания строится с использованием традиционных и нетрадиционных форм: путешествий, выставки народного творчества, занятия с использованием видеоматериалов, организация тематических мероприятий, ярких народных праздников с народными песнями и костюмами, экскурсиями в музей.

Организацией игры-путешествия занимаются классные руководители совместно с учителями - предметниками и воспитателями ГПД под руководством педагога-организатора. Они обсуждают программу и план работы, осуществляют проведение игры-путешествия, отслеживают результаты и на их основании вносят коррективы в программу и ход игры.

Изучив психолого-педагогическую литературу и опыт работы учителя, мы пришли к выводу, что организация внеурочной деятельности обучающихся в условиях реализации ФГОС нового поколения представляет собой довольно сложную технологию модернизации условий развития ребенка во внеурочное время. И задача этой технологии заключается в обеспечении максимально полных условий для реализации культурно-образовательных, спортивно-оздоровительных, социально-значимых потребностей личности в самоактуализации и самореализации.

Правильно организованные условия внеурочной деятельности обеспечат в полном объеме создание уникальной среды, направленной на решение задач воспитания высоконравственных, конкурентоспособных, компетентных граждан современного Российского государства.

В настоящее время школа нуждается в такой организации своей 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 об особенностях 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.

Игра - это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Есть основание полагать, что при частом использовании различного рода игр во внеурочное время они будут иметь еще большую эффективность, формируя устойчивый интерес учащихся к новому и интересному

Привлекательность игры заключается в возникновении новых возможностей у учащихся. Эти возможности можно реализовать во внеурочное время, в свободной и интересной для детей форме -- в форме игры, которая безусловно воспитывает школьников, раскрывает их таланты, учит общению со сверстниками.

Школа после уроков - это мир творчества, проявления и раскрытия каждым ребёнком своих интересов, своих увлечений, своего «Я». Ведь главное, что здесь ребёнок делает выбор, свободно проявляет свою волю, раскрывается как личность. Важно заинтересовать ребёнка занятиями после уроков, чтобы школа стала для него вторым домом, что даст возможность превратить внеурочную деятельность в полноценное пространство воспитания и образования.

**Список литературы**

1. Антонов В.Г. Внеурочная деятельность // Методист.- 2011. - №9. -22 с.

2. Возрастная и педагогическая психология. / Под ред. М.В.Гомезо, М.В.Матихиной, Т.С.Мехальчик.- М.: Просвещение, 1984. 220с.

3. Григорьев, Д. М. Внеурочная деятельность школьников // Д. М. Григорьев, П. В. Степанов. - М.: Просвещение, 2010. 87с.

4. Гурьева В.К. Проектная деятельность в начальной школе // Народное образование.- 2010. - №9.- 29 с.

5. Лушин П.В. Внеурочная деятельность // Воспитательная работа в школе. -2007. -№4.- 23 с.

6. Отрадная Е.М. Роль внеурочной деятельности в начальной школе // Воспитание школьников. - 2012. - №4. - 18 с.

7. Подласый И.П. Педагогика начальной школы: Учебник.- М.: Владос, 2008. 463 с.

8. Старостина Л.Н. Формы внеурочной деятельности // Воспитание Школьников. - 2011.- №7.- 30 с.