***Слайд***

**«Игра как средство адаптации первоклассников к школьной жизни»**

 ***Слайд***

В одной притче говорится: “Жил мудрец, который знал всё. Один человек захотел доказать, что мудрец знает не всё. Зажав в ладонях бабочку, он спросил: “Скажи, мудрец, какая бабочка у меня в руках: мёртвая или живая?” А сам думает: “Скажет живая – я ее умерщвлю, скажет мёртвая – выпущу”. Мудрец, подумав, ответил: “Всё в твоих руках”.

 В наших с вами руках, уважаемые коллеги, сделать так, чтобы ребенок, впервые переступивший порог школы, чувствовал себя любимым, нужным,   а главное – успешным. Успех, как известно, рождает успех. В школе не должно быть неудачников. Главная заповедь учителя – заметить даже самое маленькое продвижение ученика вперёд и поддержать его успех. Наша задача - сделать процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Решить эту задачу можно, используя в своей работе игровые технологии. Понятно, что в основе игровой технологии лежит игра.. (***Слайд*** )

И – интересно;

Г – грандиозно;

Р - результативно, разумно;

А – актуально.

 Игровая технология – это, действительно, интересно, грандиозно, результативно и актуально.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Особенно остро стоит вопрос о применении игровой технологии в образовательном процессе учеников первого класса. Первый год обучения является стартовым и крайне важным для формирования универсальных учебных действий, т.к. именно в этот год у детей происходит плавный переход от игровой деятельности к учебной. Связано это с тем, что начальная школа - новый этап в жизни детей: из детского сада - в школу, в мир учителей, новых предметов, учебников. ***Слайд***

Задача учителя в это время - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению. **Вот здесь на помощь приходит игровая** **деятельность,** которая способствует не только лучшему усвоению материала, но и мотивирует учеников к дальнейшим познавательным действиям. В современной педагогике существуют интересные разработки игровых технологий. На сегодняшний день представлен широкий выбор развивающих и дидактических игр. Существуют они как в натуральном виде, так и в электронном. Учителю несложно подобрать занимательные задания для учеников, используя современные технологии.

 ***Слайд*** Неоспоримым является тот факт, что на уроках с использованием игровых технологий ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением.

 По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

***Слайд* (На уроках математики)**

 Одна из основных и первоначальных задач при обучении математике является выработка навыков хорошего счета. Для того, чтобы возбудить интерес к счету, активизировать мыслительную деятельность используют дидактические игры. ***Слайд*** Они помогают снять чувство усталости, раскрывают способности детей, их индивидуальность; усиливают непроизвольное запоминание. Эти игры можно найти на страницах учебников, например, игры на отработку состава числа “Домики”, круговые примеры, «Закодированный ответ», «Недописанный пример», и др.

***Слайд*** Особый интерес у детей вызывают задания, в которых участвуют герои сказок или мультфильмов.

 **Слайд**

 На уроках **обучения грамоте** используются игры, совершенствующие слуховое восприятие: “Хлопки”, “Твердый - мягкий”, “Идем на День рождения” (например, день рождения у буквы О. Именинница пригласила на свой праздник ребят, в чьих именах есть звук о; приготовила угощения из блюд, в которых есть звук о; загадывала загадки, где отгадками были слова на букву о и т. д.); ***Слайд***  игры, способствующие обогащению, закреплению у детей бытового словаря, связной речи: игры «в слова», ***Слайд*** игры «со словами», «Дополни слово», «Перевёрнутые слова», «Соедини половинки слов».

 **Слайд**

На уроках **окружающего мира** уместной бывает игра «Третий лишний» (или четвёртый, пятый по мере усложнения материала). Учащимся предлагается найти в данном наборе названий (растения, животные, цветы, фрукты, овощи и т. д.) одно случайно попавшее в этот список. (Слайд с игрой).

 Нравятся детям сюжетно – ролевые игры. Их особенность в том, что учащиеся исполняют роли, а сами игры наполнены глубоким и интересным содержанием, соответствующим определенным задачам, поставленным учителем. В процессе такой игры создаются благоприятные условия для удовлетворения широкого круга интересов, желаний, запросов, творческих устремлений учащихся.

 Познавательные игры. В предлагаемой игре учащиеся могут совершать «путешествия» на континенты, в различные страны, климатические зоны и т.д. В игре могут сообщаться и новые для учащихся сведения и проверяться уже имеющиеся знания. Игра – путешествие обычно проводится после изучения темы или нескольких тем раздела с целью выявления уровня знаний учащихся. В этих играх ненавязчиво обогащается словарный запас, развивается речь, активизируется внимание детей, расширяется кругозор.

 **Слайд**

На уроках **технологии**  имеют место предметные игры – это игры с народной дидактической игрушкой, мозаикой, природным материалом. Основные игровые действия с ними: нанизывание, выкладывание, катание, собирание целого из частей и т.д. Эти игры развивают цвета, величины, формы.

 При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий: **Слайд**
1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока.

2) доступность для учащихся данного возраста.

3) умеренность в использовании игр на уроках (важно не заиграться).

Игра может проводиться на любом этапе урока и на уроке каждого типа. ***Слайд*** Важно подбирать игры на разные виды деятельности – исполнительную, воспроизводящую, контролирующую и поисковую. В игре продумывается и характер управления игрой. С этой целью следует использовать средства обратной связи:

- сигнальные карточки;

- разрезные цифры;

- математическое лото.

Обстановка в классе на таких уроках точно соответствует образу, введенному в дидактику *К.Д.Ушинским: "Нужно позволять классу свободно бурлить, волноваться, но удерживать его всякий раз в тех пределах, которые нужны для успеха учения, мертвая тишина на уроке недопустима. Важно позволять ученикам задавать вопросы учителю, самим высказываться, разговаривать, сидеть в классе свободно и непринужденно".*

 **Вывод:** таким образом, игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения. В процессе игровой деятельности у школьников появляется интерес к предмету, происходит развитие познавательных процессов, что обеспечивает постепенный переход от пассивно-воспринимающей позиции к позиции сотрудничества ученика и учителя. Если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему адаптации первоклассников к школе.