**Игровые технологии как средство развития познавательных интересов младших школьников**

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Под "игровыми технологиями" в педагогике понимается обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. "Педагогическая игра" обладает существенным признаком - четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном виде и характеризуется учебно-познавательной направленностью. При включении детей в ситуацию игры изучаемый материал становится для них более доступным, работоспособность повышается.

В структуру игровой технологии как деятельности входят целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

В структуру игровой технологии как процесса входят:

**-** роли, взятые на себя ученики;

-игровые действия как средство 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.

Исходя из значимости игровых технологий для развития познавательных интересов, а также последовательности и системности включении игры и игровых приемов в творческую познавательную деятельность, выделяются общие условия применения игры в процессе обучения младших школьников:

а) необходимость оценивания каждодневного применения игры по двойному критерию; по ближайшему эффекту и в соответствии с перспективой развития познавательных интересов;

б) понимание игры как формы организации коллективной, руководимой учителем, учебной деятельности;

в) необходимость обеспечения непосредственного обучающего эффекта игры, то есть, познавательную направленность, нацеленную на овладение способами учебных действий;

г) создание положительного эмоционального настроя, цель-вызвать у ученика состояние творческого поиска и инициативы в процессе игры.

На уроках игровая форма занятий создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые используются как средство побуждения и стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

На уроках при использовании игровых технологий необходимо соблюдать следующие условия: соответствие игры учебно-воспитательным целям урока; доступность для учащихся данного возраста; умеренность в использовании игр на уроках.

Виды уроков с использованием игровых технологий:

1) ролевые игры на уроке;

2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - путешествие, урок - КВН);

3) игровая организация урока с использованием заданий, обычно предлагающихся на традиционном уроке (найди орфограмму, выполни разбор слова и т.д.);

4) использование игры на одном из этапов урока (знакомство с новым материалом, закрепление, повторение и систематизация изученного);

5) различные виды внеклассной работы по предмету (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Игровые технологии важное место занимают и в учебно-воспитательном процессе. Они к не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1)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.

Итак, рассмотрев теоретические основы использования игровых технологий как средство развития познавательных интересов младших школьников, можно сделать выводы:

1. Познавательные интересы – это активная познавательная направленность, связанная с положительным эмоционально окрашенным отношением к изучению предмета с радостью познания, преодолению трудностей, созданием успеха, с самовыражением и утверждением развивающейся личности.

2. В младшем школьном возрасте развитие познавательных интересов имеет свои особенности. Познавательный интерес как мотив учения побуждает ученика к самостоятельной деятельности, при наличии интереса процесс овладения знаниями становится более активным, творческим, что в свою очередь, влияет на укрепление интереса. Развитие познавательных интересов младших школьников должно происходить в доступной для них форме, то есть через применение игр, использование игровых технологий.

3. Развитию познавательных интересов младших школьников способствуют занятия, содержащие элементы игры, соревнования, содержащие игровые ситуации .Во время игры ученик является полноправным участником познавательной деятельности, он самостоятельно ставит перед собой задачи и решает их. Для него игра – это не беззаботное времяпрепровождение: играющий отдает ей максимум энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Познание окружающего мира в игре облекается в формы, непохожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответов, и новый взгляд на известные факты и явления, пополнение и расширение знаний и умений, установление связей, сходства и различия между отдельными событиями. Но самое важное – не по необходимости, не под давлением, а по желанию самих учащихся во время игр происходит многократное повторение материала в его различных сочетаниях и формах.

**Литература:**

1). Барташникова И.А. «Учись играя». Харьков – 2007 год.

2). Педагогика: педагогические теории, системы, технологии: учебное пособие – М. Просвещение 2008 год.

3). Занько С. Ф. «Игра и ученье». М. Просвещение 2008 год.

5). Кулюткин Ю.Н. «Мотивация познавательной деятельности». М. Просвещение 2009 год.

6). Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996.

7).     Самоукина Н.В. Организационно-обучаюшие игры в образовании. - М.: Народное образование, 1996