***Канзычакова Е.С.***

 ***слайд 1***

***Методическое портфолио***

Живу и работаю в «Стране» под названием «Школа». **Слайд 2** В каждой стране есть президент. Поэтому есть у нас и «президент» нашей Школы - Елена Владимировна Шафранская. Есть у меня «Малая Родина», где председательствует Красных Валентина Николаевна. В малой родине есть у меня «родня» - коллеги. Там есть «моя семья» - мой любимый класс.  Чтобы мои «детки» росли всесторонне развитыми личностями, работаю по программе  УМК «Школа России». По данной программе, которая соответствует Федеральному государственному общеобразовательному стандарту, работают все учителя нашей школы.

Главное отличие нашей школы – небольшой контингент учащихся (37 человека). Школа является сельской. Каждый класс имеет свой кабинет. Я работаю с третьим классом (4 человека). В классе есть технические средства обучения (компьютер, ноутбук, проектор, музыкальный центр).

В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, олимпиады. Это говорит о том, что принцип активности ребёнка был и остаётся одним из основных в процессе обучения. Поэтому мы с вами тоже должны подходить к делу творчески, применять различные педагогические технологии в преподавании, которые способствовали бы всестороннему развитию ребёнка и вызывали бы интерес к предмету.

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.

*В. А. Сухомлинский*

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, лёгкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно игровую. Для младшего школьника игра имеет исключительное значение: игра для них – учёба, игра для них – труд, игра для них – серьёзная форма воспитания.

Игровые технологии можно использовать на всех уроках в начальной школе. На таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что  те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться к уроку). После каждого подобного урока мы слышим от детей фразу: « Давайте ещё поиграем», что свидетельствует об успешности урока.

     Игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся. Использовать игровые технологии можно на любой ступени обучения.

Многие учёные занимаются проблемой применения игровой технологии на уроках.

Существуют различные подходы к классификации игр. Хочется отметить, что все существующие классификации очень условны.

   Педагогические игры имеют следующую классификацию:

* По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные        и   психологические;
* По характеру педагогического процесса:

1.      обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

2.       познавательные, воспитательные, развивающие;

3.      репродуктивные, продуктивные, творческие;

 4.     коммуникативные, диагностические и др.

* По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;
* По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.

   **Требования к подбору игр следующие.**

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.

На моих уроках я стараюсь использовать различные виды игр, но больше всего я пользуюсь дидактическими, подвижными, творческими, ролевыми играми.

В настоящее время в распоряжении учителя начальных классов находится огромное количество современных игровых пособий, позволяющих преодолеть однообразие в учебной деятельности, сделать урок более динамичным, интересным и эффективным. При обучении нужно учитывать также хобби многих современных школьников. Любимым занятием для многих учащихся является использование компьютерных технологий. Поэтому для мотивации учащихся можно применять обучающие компьютерные игры, а также мультимедийные приложения.

Главное помнить, что игра – это всего лишь элемент урока, и она должна служить достижению определённых дидактических целей. Поэтому необходимо точно знать какой именно навык, умения тренируются в данной игре, что ребенок не умел делать до проведения игры и чему он научился в процессе игры.

Итак, в заключении можно сделать вывод, необходим системный подход, пошаговое использование игровой технологии; необходима диагностика. Как результат этого – участие ребят в олимпиадах, конкурсах. Больше занимающихся на «4» и «5».

На сегодняшней день собрана определенная игротека по определенным темам.

Игра - это творчество. Благодаря игре возрастает потребность в творческой деятельности не только для учащихся, но и для учителя, в поисках возможных путей и средств актуализации накопленных знаний, навыков и умений. Помимо этого, игры позволяют создать на уроке благоприятную эмоциональную атмосферу.