***«Игровые технологии»***

Игра – это огромное светлое окно,

через которое в духовный мир ребёнка

вливается живительный поток представлений,

понятий об окружающем мире.

В.А.Сухомлинский

 Думаю, что никто из присутствующих не оспорит тот факт, что найти подход к каждому ребёнку проще всего через игру. Почему?

 Игра может сплотить детский коллектив, включить в активную деятельность замкнутых и застенчивых детей. В играх воспитывается дисциплина, дети приучаются к соблюдению правил, справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других. В более широком смысле игру можно рассматривать как способ социализации личности ребенка и его социальной адаптации в обществе. Игра вызывает у детей приятные эмоции, снижающие напряжение, способствует созданию благоприятного психологического климата в классе, в результате чего усилия школьников направляются на познавательную деятельность, проявление творческих способностей.

 В том числе поэтому на практике часто в своей работе с детьми я применяю игровые технологии. Ведь только игра умеет делать трудное - лёгким, доступным, а скучное - интересным и весёлым.

 Игровая форма создается на занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к познавательной деятельности. Игровой метод на занятии можно использовать и при объяснении нового материала, или при его закреплении.

 Игровые методы различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя.

 Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся.

1.Игры-путешествия.

2.Игры-поручения.

3.Игры-предположения.

4.Игры-загадки.

5.Игры-беседы (игры-диалоги).

**Игры-путешествия.**  В данных играх мы с учащимися путешествуем по времени, по карте, по святым местам, по литературным памятникам. Например, игра-путешествие во времена Святого князя Владимира. Игра может занимать небольшое время и может иметь долговременный характер, когда на протяжении нескольких внеурочных занятий дети играют в игру, итог которой является закрепление всего изученного материала.

**Игры-поручения** имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать.

**Игры-предположения** «Что было бы..?» или «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Иногда и так начинается очередное занятие.

**Игры-загадки**. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения.

**Игры-беседы** (диалоги). В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. Однако игра-беседа таит в себе опасность усиления приемов прямого обучения.

 Свои занятия провожу в форме путешествий, экскурсий, с использованием данных игровых методов. Каждое занятие стараюсь делать нетрадиционным, каждое занятие – открытие.

Вот некоторые из игр, которые используются на занятиях ОПК.

**1. Пасхальный кулич**

Задачи: побуждать у детей желание знать, какие продукты используют для приготовления кулича, пасхи.

Предварительная работа: провести беседу о праздновании Пасхи.

На экране в беспорядке расположены рисунки с изображением продуктов: мука, сахар, зелень, яйца, колбаса, огурцы, молоко, помидоры, дрожжи, картофель, масло, морковь, соль.

Задание: оставить только те продукты, из которых можно приготовить пасхальный кулич. Остальные рисунки надо убрать.

**2. Ангел-хранитель.**

Задачи: учить детей проявлять любовь к другим, милосердие, сострадание.

Предварительная работа. Педагог напоминает детям, что каждому христианину Бог при крещении дает Ангела-Хранителя, который невидимо охраняет человека от всякого зла, предостерегает от грехов. Он наш помощник и покровитель. Он ведет нас правильной дорогой, уводя от опасностей. Но человек не видит своего ангела.

Игра. Педагог предлагает поиграть в игру «Ангел-хранитель». На полу расставлены препятствия. Вызываются двое детей. Одному завязывают глаза. Другому — предлагается аккуратно провести невидящего ребенка мимо препятствий, т. е. стать его ангелом-хранителем.

**3. Игра «Кто этот человек?»**

В эту игру можно играть классом или группой детей. Игра на кругозор, эрудицию и логику мышления.

Один из играющих загадывает какого-либо святого, известного всем, Например, святителя Луку. Остальные участники игры задают вопросы ведущему, на которые могут быть только два ответа: «да» или «нет».

Задача – как можно быстрее (до 10 вопросов) отгадать задуманного человека.

Примерные вопросы:

-Мужчина или женщина?

- Живет сейчас или нет?

- Где жил? В России?

В эту игру можно играть в любое время, в любом месте, с любыми детьми.

***4. Игра «Мозаика»***

На листе картона написать библейский стих, затем разрезать на кусочки. Получится мозаика. *Задание:*составить мозаику и объяснить, кто это сказал? *Варианты:*

1)  «Отец мой! У нас есть огонь и дрова, а где же агнец для
жертвоприношения?»

2) «Где родившийся царь Иудейский? Ибо мы видели звезду Его
на востоке и пришли поклониться Ему» (Мф. 2:2)

**5. Игра «Мешочек с предметами».**Игра на обобщение и закрепление изученного материала. Предназначена для учащихся 3-х классов. Необходимо подготовить мешочек с предметами, связанными с повторяемым материалом. (Например, в мешочке могут находиться: яблоко (запретный плод), любой инструмент (для строительства Вавилонской башни), кораблик (Ноев Ковчег),вифлеемская звезда (Рождество Иисуса )и т.д..

**Для определения темы занятия использую игру «Кроссворд»**

Большое значение в активизации познавательного интереса младшего школьника имеют приемы, вносящие элемент занимательности в учебный процесс, помогающие снять усталость и напряжение на уроке. Одним из известных приемов является грамматическая игра (кроссворд).

Кроссворд.

1. Чувство сильного смущения, которое испытывает человек, совершив плохие поступки. От этого чувства можно «сгореть».

2. Чувство, которое испытывают люди, которых вы огорчили, обидели?

3. Чувство сильного возмущения, раздражения, негодования, которое может вызвать обида.

4. Недоброе чувство, мысль или дело.

5. Изменение оценки, которую человек дает своим поступкам, сожаление, испытываемое им от совершенных ошибок.

6. Ощущение большого душевного удовлетворения, которое испытывает раскаявшийся человек.

7. Состояние полной, высшей радости.



Учитель. Ребята, прочтите ключевое слово кроссворда.

- Ответьте на вопросы.

1.Что такое совесть?

2. Нужна ли она человеку?

3.Что значит поступать по совести?

4.Как очистить совесть?

**Игра «Расположи по порядку».** Мы на занятиях уже узнали, как много сотворил Господь Бог за первые пять дней. Давайте попробуем расположить, в каком порядке были сотворены те или иные предметы живой и неживой природы, нарисованные на рисунках. (На экране рисунок Земли, Луны, звезд, Солнца, цветок, птица, речка, рыба, деревьев)

 Таким образом, игра формирует познавательную активность, позволяет развивать внимание и память, создаёт условия для становления абстрактного мышления. Но это не значит, что занятия должны проводиться только в такой форме. Игра – это один из методов работы с детьми, и она даёт хорошие результаты в сочетании с другими – наблюдением, беседой и т.д. Это не развлечение, а особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, стимулирования их активности.