В работе каждого учителя бывают удачи и неудачи, взлеты и падения, слезы и радости. Но несмотря ни на что, я думаю, что каждый учитель, каждый день с огромным желанием идет на свой урок, к своим ученикам.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

Игра способна стать тем инструментом, который комплексно обеспечивает:

* **успешность адаптации ребёнка к новой ситуации развития;**
* **сохранение и совершенствование на протяжении всего начального - образования достижений дошкольного периода развития;**
* **развития младшего школьника как субъекта собственной деятельности поведения, его эффективную социализацию;**
* **сохранение и укрепление его нравственного, психического физического здоровья и. т. д.**

Для создания на уроке информатики игровой ситуации учебный материал может быть представлен в виде:

* **мультимедийных презентаций;**
* **интерактивных программ;**
* **графических демонстрационных и раздаточных материалов;**
* **видео, аудио или мультипликационных фрагментов.**

Поделюсь еще интересными, как мне кажется, формами проведения ***физминутки*** на уроке информатики. Форма взята из известной игры.

*Технология проведения:*Один из учеников становится перед классом. Учащиеся задумывают по примеру из таблицы умножения. Обговариваются правила. Например, если ответ дан верный, то учащиеся поднимают руки и потряхивают кистями, если неверный, то потряхивают кистями, опустив руки. Учитель называет фамилию, и ученик должен быстро произнести свой пример, а стоящий у доски ответить, все остальные реагируют руками. Учитель следит за правильностью реакции школьников. Если ученик ответил неверно или прореагировал неправильно, то можно посадить его на место.

*Примечание:* Такую физминутку можно проводить в период изучения темы натуральные числа и, вообще, для повторения таблицы умножения.

*Технология проведения:*Учительстановится перед классом, положив руки перед грудью одна на другую, и объявляет, что выполнять его команды можно только после произнесения волшебного слова «пожалуйста». Он начинает называть градусные меры углов. Например: «Пожалуйста, 50°»,- и сам выполняет команду, поднимая одну руку и, показывая, таким образом, угол. Учащиеся должны ее так же выполнить. Дело в том, что учитель может называть острый угол, а показывать тупой или выполнять команду без волшебного слова, таким образом, сбивая учеников. Ученики должны соблюдать правила игры, иначе они из нее убывают.

*Примечание:* Такую физминутку можно проводить в период изучения или повторения темы «Углы

В заключении хочется отметить, что педагогические находки есть у каждого педагога, даже только начавшего работать в школе. И зачастую, найденный тобой прием, который тебе кажется только твоим, универсальный, самым важным, оказывается, уже давно применяет кто-то другой. И не важно, кто это придумал, важно, что это помогает процессу обучения и воспитания. Важно, что если ты чем-то с кем-то поделишься, то и с тобой кто-то поделится.