

Игровые технологии на уроках в начальных классах.

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». (В.А.Сухомлинский)

Каждый период в жизни и развитии ребёнка характеризуется определённым видом деятельности. Под ведущей деятельностью понимается та деятельность, в процессе которой происходит качественное изменение психики детей, формирование основных психических процессов и свойств личности, появляются психические новообразования, характерные именно для данного конкретного возраста. Сущность игры как одного из основных видов деятельности ребёнка заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенно взаимоотношения взрослых, уточняют свои знания об окружающей деятельности. Игра есть средство познания действительности и рассматривается как: 1) особое отношение личности к окружающему миру; 2) особая деятельность ребёнка, которая изменяется и развёртывается как его субъективная деятельность; 3) социально заданный ребёнку и усвоенный вид деятельности (или отношение к миру); 4) особое содержание усвоения; 5) деятельность в процессе, которой происходит развитие психики ребёнка; 6) социально-педагогическая форма организации детской жизни и детского общества.

К началу младшего школьного возраста игра не теряет своей роли, но содержание и направленность игр меняется. Большое место начинают занимать игры с правилами и дидактические игры. С помощью их ребёнок учится подчинять своё поведение правилам, формируются его движения, внимание, умение сосредоточиться, то есть развиваются способности, которые особенно важны для успешного обучения в школе.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению учебных предметов. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой позитивной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и заинтересованность в учебный процесс. В практике моей работы игра как технология проведения урока заняла прочное место и у меня выработались определенные принципы ее проведения:

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
2. При выборе правил игры, необходимо учитывать особенности детей.
3. Обязательное условие – игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации.

4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя.

5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

Игры, используемые на уроках обучения грамоте.

Кто в домике живёт?

Оборудование: набор предметных картинок, домик с окошками и кармашком для их вкладывания.

Педагог предлагает детям рассмотреть предметные картинки и назвать изображённых на них животных. Далее он рассказывает, что в домике могут жить только те животные, в названии которых есть звук [с] (как вариант – Л, Н, Р и т. д.). Детям необходимо найти таких животных на картинках и поселить их в домик.

Каждый правильный ответ поощряется фишкой.

Ловля магнитных букв.

Оборудование: набор пластмассовых магнитных букв, карточки с буквами, удочка.

Педагог предлагает детям по очереди забрасывать удочки, пытаясь «поймать» буквы, которые они затем совмещают с буквами, написанными на карточках. Если магнитная буква совпадает с написанной, её оставляют на карточке, если же нет – снимают.

Выигрывает тот игрок, который первым заполняет свою карточку магнитными буквами. Эта игра в буквы поможет ребёнку узнать и запомнить написание букв алфавита.

Теремок.

Оборудование: набор букв, теремок

Правила игры: у каждого игрока согласный звук. Дети по очереди подходят к теремку, в нём живут гласные звуки и инсценируя сказку «Теремок» прочитывают слоги.

Эта игра поможет освоить слоговой тип чтения.

Первая буква.

В этой игре нужно назвать больше слов, начинающихся с заглавной буквы (звука). Участники делятся на две команды. Ведущий (учитель или ученик) объясняет правила игры и называет какую-нибудь букву (звук), а команды по очереди перечисляют предметы, находящиеся в классной комнате, названия которых начинаются с этой буквы (звука).

Выигрывает та команда, игроки которой назвали больше слов.

"Секретное письмо".

Начертите в воздухе контуры буквы или даже слова. Пусть ребёнок попытается угадать, что написали вы "прозрачными красками на прозрачной бумаге". Следующее секретное послание дети пишут по очереди.

«**Перевернутые слова**» Ребенку предлагается набор слов, в которых буквы перепутаны местами. Необходимо восстановить нормальный порядок слов.

Пример: МАИЗ - ЗИМА.

В сложных случаях буквы, являющиеся в окончательном варианте первыми, подчеркиваются.

Пример: НЯНААВ — ВАННАЯ.

Игры, используемые на уроках математики.

«Что на свете одно»

Попросите детей перечислить, что в мире есть только одно, например, солнце, луна, небо, Родина, Земля, Марс и т.д. Все перечисленное учитель записывает на доске. Дети по очереди выбирают одно слово из записанных на доске и говорят о нем два – три коротких предложения, не называя его. Например: Оно круглое. Оно дает нам жизнь. Оно горячее. (Солнце). Остальные угадывают, о чем идет речь. Это задание можно провести с разными понятиями, например: что у человека только одно, что в вашем доме только одно и т. д.

«Разложи по размерам»

На столе лежат карточки с рисунками разных животных (рыб, птиц, насекомых, зверей). Каждый по очереди подходит к столу, выбирает три карточки и раскладывает их так, чтобы на первом месте был кто – то самый крупный, на втором – средних размеров, на третьем – самый маленький. Побеждает тот, кто правильно и быстрее всех разложит карточки.

«Четыре строчки»

Поделите детей на четверки и попросите их придумать стишок. Первая строчка: «Раз, два, три, четыре» - задана, нужно придумать остальные три, например,

Раз, два, три, четыре

Мы опять в своей квартире,

Собираемся играть,

Но пора ложиться спать.

Все стихотворения детей записываются в альбом: «Стихи о цифре четыре».

«Белоснежка и семь гномов»

Один из детей – Белоснежка. Она задает всем вопросы:

Какие семь деревьев в лесу самые красивые, и какую пользу они приносят?

Какие семь зверей в лесу самые трудолюбивые?

Какие семь грибов (ягод) самые вкусные? и т. д.

Тот, чей ответ понравился Белоснежке, становится гномом. Когда набирается семь гномов, каждый из них должен сказать комплимент Белоснежке.

«Составляем римские цифры»

Поделите детей на группы. Один человек из каждой группы должен вытащить из мешка столько палочек, сколько может захватить его рука. Нужно составить из палочек как можно больше римских цифр, а затем сложить их. Побеждает группа, получившая самую большую сумму.

«Задача с нулем»

Поделите детей на группы и попросите их придумать задачу, в результате решения которой получается ноль. Например: «Мама попросила меня сделать четыре дела: сходить в магазин, помыть посуду, вынести мусор и подмести пол. Я выполнил все ее просьбы. Сколько просьб осталось не выполнено?

Решение: $4 - 4 = 0$ »

«Пропавшие часы»

Напишите, сколько часов и минут вам необходимо в сутки: на сон, еду, учебу и все остальные дела. Сколько времени в сумме занимают все ваши дела? Посчитайте, сколько часов получится, если из двадцати четырех часов, которым равны сутки, вычтеть полученное вами время. Проанализируйте, куда уходят оставшиеся часы. Сколько таких часов у вас получается в месяц и в год?

«Белка и грибы.»

-усвоение состава чисел.

Учитель рассказывает детям о том, что белочка на зиму делает запасы грибов. В одном дупле белочка никогда не хранит свои запасы, а раскладывает их в 2-3 дупла. «Белочка (учитель показывает изображение белочки) каждый день сушила по 7 белых грибов (число можно менять) и раскладывала их в 2 дупла. Поскольку грибов может положить белочка в каждое дупло?

Вопросы. Кто хочет быть белочкой и разложить грибы в дупла? Как белочка могла бы разложить грибы в первый день? Во второй день? В третий день?

«Математическая рыбалка»

-закрепление приемов прибавления и вычитания в пределах 10.

На магнитной доске размещаются рыбки, на обратной стороне которых записаны примеры на сложение и вычитание. Учитель поочередно вызывает детей к доске, они «ловят» (снимают) рыбку, читают пример. Все ученики, решившие пример, обозначают ответ цифрой и показывают ее учителю. Кто решит пример раньше всех, тот получит рыбку. Кто больше всех «наловит» рыбок (решит примеры правильно), тот лучший рыболов.

Аналогично проводится игра «Аквариум».

«Лесная школа.»

-закрепление таблицы сложения.

Вот так чудо из чудес,

Мы попали с вами в лес.

У зверят идет урок.

Волк учитель очень строг.

Кто какой пример решал?

Кто, ребята, отгадал?

Обратная связь. Дети должны по ответу вспомнить пример табличного сложения и вычитания числа 4. Например, ответ:2, пример 6-4;

«Магазин.»

-развивать вычислительные умения.

1-в. В роли продавца учитель или ученик. На столе учителя товары: карандаши, ручки, тетради, открытки. У детей карточки с числами. Учитель сообщает цены товаров, а

учащиеся готовят карточки с числами. Например, ручка стоит 80 тенге. Какими монетами можно за нее заплатить?

2-в. На красочном плакате или доске размещаются рисунки игрушек, под ними записаны примеры. Чтобы «купить» игрушку, надо решить пример.

«Парашютисты.»

-отрабатывать навыки счета.

На доске рисунки парашютов с записанными на них примерами. 80-20; 40+30; т.д. Под рисунками квадраты с заполненными ответами: 60,70.и т.д. Учитель предлагает детям помочь парашютистам приземлиться в заданном квадрате.

Игры, используемые на уроках по окружающему миру.

«На полянке» (кто больше узнает и назовет грибов)

Задачи:

Закрепить полученные знания о грибах. Развивать познавательную деятельность. Развивать умения анализировать, делать выводы. Развивать интерес к природе.

Оборудование:

У детей картинка с изображением грибов и лесных деревьев и **животных**, которые будут служить подсказками для определения названия грибов. На партах карточки – грибы. Работа в группах по 4 человека. На группу дается по 3-4 гриба. Дети должны найти «Свои» грибы на картинке и определить, как они называются. На картинке грибы распределены таким образом, что под березой нарисован подберезовик, под осинкой – подосиновик, на пеньке – опята, там где «бежит лиса» - лисички, рядом с ежиком – белые, отдельно – мухомор, на самом видном месте – поганки.

«Вершки и корешки».

Задачи:

Познакомить с разнообразием растений. Развивать умение анализировать, сравнивать, развивать интерес к природе.

Оборудование:

У детей листы формата А4 (по количеству детей) на которых изображены наземная и подземная части растений.

В два столбика нарисованы в одном подземная часть растения в другом столбике наземная часть растения. Детям надо соединить вершки с нужными корешками. Выигрывает тот, кто быстро и правильно справится с заданием.

«Что напутал художник» Исправь ошибки.

Задачи: Развивать умение соотносить и классифицировать. Развивать познавательную активность детей, умение использовать в работе ранее полученные знания. Делать выводы, анализировать.

«Живая – неживая»

Задачи:

Сформировать представление учащихся о живой и неживой природе. Развивать **познавательную деятельность**, умение классифицировать, выделять признаки, группировать. Развивать умение сравнивать, анализировать.

Оборудование:

Карточки по 6-10 штук на человека, лист белой бумаги формата А4 разделенный вдоль на две половины.

У детей карточки с изображением живой и неживой природы. Детям дается задание распределить картинки таким образом, чтобы в верхней части листа были картинки с изображением живой природы, а на нижней – неживой природы. Подготавливаются карточки с изображениями живой и неживой природы по вариантам, т. е у детей 1 и 2 варианта карточки не должны совпадать. Проверяется тоже по вариантам. Выигрывают те дети, которые правильно и быстро распределят карточки на листе.

Игровые технологии – эффективное средство воспитания познавательных процессов и активизации деятельности учащихся. Это тренировка памяти, помогающая учащимся вырабатывать речевые умения и навыки. Игры стимулируют умственную деятельность детей, а так же развивают внимание и познавательный интерес к предмету. Игры способствуют преодолению пассивности на уроках и усилению работоспособности учащихся.