

Применение игровых технологий на уроках в начальной школе.

Подважук А. С.
учитель начальных классов
высшей квалификационной категории
МБОУ «Гимназия №3» г. Белгорода

В.А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

Создание игровой атмосферы на уроке развивает познавательный интерес и активность учащихся, снимает усталость, позволяет удержать внимание.

Как сделать любой урок интересным, занимательным и любимым предметом для ребёнка?

Мои игровые «изюминки»:

Игра «Цветной карандаш»

Цель: научить определять согласный (гласный) твердый и мягкий звук в слове в любой позиции (на усмотрение педагога), формировать фонематический слух.

Описание: Обучающиеся берут в руки карандаши зеленого и синего цвета (красного, когда определяем гласный звук), учитель называет односложные слова: стол, стул, лес, пень, день, звук и т.д., а дети показывают соответствующего цвета карандаш.

Игра «Антонимы»

Цель: формирование умения распознавать антонимы, подбирать их, развитие и обогащение словарного запаса.

Описание: Ребятам называются антонимы, а они имитируют движения. Например: высокий - низкий, иду - стою, большой – маленький, толстый - худой. Или передавая в своей группе мяч, назвать пару антонимов.

Игра «Светофор» («Найди ошибку»)

Цель: закрепление и систематизация знания учащихся по изученным темам.

Описание: С использованием индивидуальных карточек, применением ИКТ (интерактивной игры, или презентации), устно, когда они поднимают сигналы светофора, обучающимся предлагается задание, в котором написаны слова на определенную орфограмму и есть слова с ошибками и рядом с каждым словом есть кружок, его нужно закрасить соответствующего цвета. Красный – ошибка, зеленый – правильно, желтый – я сомневаюсь. Например: корова О, собака О, лисица О, медведь О. (слова с непроверяемой гласной, а слово *лисица* – лисы с проверяемой гласной)

«Изюминки» уроков математики:

Игра «Фотограф»

Цель: формирование вычислительных навыков, зрительной памяти, внимания.

Описание: На доске (ИКТ) записаны числовые выражения с ответами на сложение, вычитание, умножение или деление (таким образом можно заучивать и табличные случаи), ребятам нужно «сфотографировать» числовые выражения за отведенное время от 2 до 5 минут. Потом ответы исчезают и ребятам нужно их восстановить, либо у доски, либо на индивидуальных карточках.

Игра «Необычные задачи»

Цель: формирование навыка и умения решений задач от простых до сложных, и задач обратных данной задаче; развитие логического мышления, внимания, памяти, речи, моторики при раскрашивании.

Описание: Загадывается загадка про любой предмет.

Например: Пьет бензин как молоко.

Может бегать далеко.

Возит грузы и людей

Ты знаком, конечно, с ней? (Машина)

Потом ребята раскрашивают на карточках машины. Потом предлагается краткое условие задачи и нужно составить задачу, а потом её инсценировка. (Дополняю эту игровую ситуацию историей возникновения предмета или интересным фактом о нём. Дети остаются в восторге от таких уроков, а для меня как учителя - это самое главное)

Игра «Сундучок успеха».

В сундучке карточки с картинками. Отгадать, что спрятано. Назвать все предметы. Спрятать самому и спросить у остальных, чтобы отгадали. Импровизировать в этой игре можно сколько угодно. Главное правильно обучить условиям игры. И тогда дети играют сами, а учитель наблюдает и наслаждается, как дети, не замечая этого, усваивают новую лексику или активизируют уже давно изученную.

Игра «Математический дождь (снег)»

Цель: формирование вычислительных навыков, логического мышления, внимательности.

Описание: Актуально проводить как при устном счете, так и при обобщении знаний по изученным темам. Ребята, стоящие в одном ряду друг за другом передают капельку (снежинку) товарищу проговаривая любой пример на сложение, вычитание, умножение, деление, а товарищ получивший капельку (снежинку) составляет пример используя ответ. Например: $7+2=9$, значит, следующий игрок составляет пример, начиная с 9 и т.д. Хорошо проводить эту игру как соревнование между рядами, кто быстрее скатает снежный ком или чьи ручейки быстрее спустятся вниз с горы.

Форма проведения: коллективная и групповая

Таким образом, *игровые технологии, при грамотном использовании их на уроках, помимо специальных образовательных целей помогают в решении эмоциональных, коммуникативных, личностных проблем учащихся, гармонизируют отношения педагога и ребенка.*

В качестве небольшой изюминки урока может быть разминка по типу "Дальше. Дальше. Дальше.

Она может быть проведена как в начале, так и в конце урока. Учитель засекает 1 минуту и быстро задаёт вопросы. Отвечать нужно тоже быстро и коротко. Если ученик не знает правильного ответа, то говорит: "Дальше!" Тот, кто, стоя у доски, за минуту сумеет ответить на большее количество вопросов, тот и получает 5. За 3 минуты можно спросить 3 учеников и повторить материал в нестандартной ситуации. Ниже приведены примерные вопросы. По этому типу можно придумать любое количество вопросов по любому материалу. Главное, чтобы и вопросы, и ответы были короткими.

Верно ли, что у существительного КИНО нулевое окончание?

В слове ЗАМОЧЕК после Ч пишется Е или И?

Сколько частей речи в русском языке?

Основы предложения - это.

По цели высказывания предложения бывают повествовательные, вопросительные и.

Слово ПЯТЁРКА существительное или числительное?

На какой вопрос отвечают глаголы совершенного вида?

Существительное НАРВА нарицательное?

В слове ЯМА 3 буквы?

Глагол РЫТЬ несовершенного вида?

Подлежащее - это часть речи?

Глаголы прошедшего времени изменяются по родам?

СИНЕВА - это прилагательное?

И - это предлог?

В слове ЮГ 3 звука?

НЕ с глаголами пишется слитно?

Глаголы в предложении могут быть подлежащими?

Часть слова без окончания называется.

Глагол ОТРЕЖЬ пишется с Ъ?

Наука о звуках речи называется.

В слове МНОГО есть окончание?

Окончания служат для образования новых слов?

Ч - это звонкий согласный?

Верно ли, что в слове ЗДОРОВЬЕ есть приставка?

То, что мы видим и пишем, называется.

Предложение, в котором 2 основы, называется.

Приставки служат для образования новых слов?

К служебным частям речи относятся предлог, союз и.

Имена существительные изменяются по родам?

Какой суффикс подсказывает, что глагол стоит в прошедшем времени?

Чем больше в обыденной педагогике умной игры, тем выше шансы воспитания умного человека. (М. Яснов)

Использование дидактических игр на уроках – это эффективное средство повышения познавательной активности, развития детского интеллекта, психики и стабилизации мироощущения ребёнка. Дидактические игры в начальных классах превращаются в

ролевые игры в средней ступени и в деловые игры старшеклассников, что адаптирует их в профессиональной ориентации и формировании мировоззрения.

Литература

1. Волина В.В. Занимательная Азбуковедение. – М.: Новая школа, 1994. – С. 8 – 252
2. Волина В.В. Игра словом и со словом. – М.: Новая школа, 2004. – С.372
3. Джежелей О.В. Читаем и играем. – М: «Просвещение», 1994. – С. 94-95
4. Жикалкина Т.К. Игровые и занимательные задачи по математике. - М.: Просвещение, 1987. – С. 3 – 6
5. Михайлова З.А. Игровые и занимательные задачи для дошкольников и младших школьников. – М.: Просвещение, 2010. – С. 4-11
6. Сорокина А.И. Дидактические игры для малышей.- М.: Просвещение, 2002 – С. 5-27
7. festival. 1 september. ru. Игра как средство обучения младших школьников.

