Негосударственная Общеобразовательная Автономная

Некоммерческая Организация «Павловская Гимназия»

(АНО «Павловская гимназия»)

**ИГРА**

**КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

ДОКЛАД

УЧИТЕЛЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

ЖУРАВЛЕВОЙ ЕЛЕНЫ ВЛАДИМИРОВНЫ

2012-2014 г.г.

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. Цели и задачи реферата
2. Анализ основной литературы по изучаемой теме
3. Игра – один из важнейших приёмов работы в начальных классах.
   1. Анализ опыта работы, использования в практической деятельности рекомендаций, приводимых в литературе.
   2. Использование в работе опыта учителей новаторов, коллег.
   3. Из своего опыта работы.
   4. Выводы по изучаемой проблеме.
4. Приложение к реферату.
5. Список использованной литературы.

**ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ РЕФЕРАТА**

Работая с детьми, я поняла, что для успешного решения ряда педагогических задач, требуется глубокое и серьёзное осмысление нового содержания учебных программ, знание психологических особенностей ребёнка и овладение новыми более эффективными средствами и методами обучения.

Заметила, что отличительной чертой младших школьников является их активная познавательная деятельность.

В этом возрасте у детей преобладает наглядно-действенное мышление, и ребёнок находит ответы на вопросы «Почему?» и «Как?» только в результате выполнения определённых практических действий с предметами.

Значит, ведущим в процессе обучения детей младшего возраста должен стать практический метод обучения. Необходимо умело сочетать наглядность с индивидуальной практической деятельностью учащихся.

Большое влияние на развитие познавательной деятельности учащихся оказывает дидактическая игра. При помощи умело построенной игры можно добиться систематического усвоения и закрепления знаний учащихся, игровая задача должна при этом полностью совпадать с учебной.

Игра, игровой момент на уроке – это возможность такой организации учебного труда малышей, которая не требует продолжительных усилий, делает обучение привлекательным. Необходимо лишь обязательно соблюдать принцип постепенного нарастания трудностей.

За годы работы накопилось много игр и наглядного материала по различным предметам. Весь материал использую и пополняю.

Свой реферат посвятила этой интересной теме, пытаясь ответить на вопросы: как можно в игровой форме учить, развивать и воспитывать учащихся, как сделать обучение познавательным и интересным.

**АНАЛИЗ ОСНОВНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ПО ИЗУЧАЕМОЙ ТЕМЕ**

В «Энциклопедическом словаре» Р.Я.Булатова даётся характеристика игры, как «вида деятельности, мотив которой заключается не в её результатах, а в самом процессе. Игра имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей, как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям».

Игра – это ведущий тип деятельности младшего школьника. Огромное значение игре как воспитательному средству придавал А.С.Макаренко: «Каков ребёнок в игре, таков он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре».

В игре происходит развитие важнейших психических новообразований ребёнка: развитие умственных действий, формирование воображения. В ролевой игре осуществляется ориентация детей в смыслах и мотивах деятельности взрослых и первичное овладение нравственными нормами.

С приходом ребёнка в школу изменяется его социальная позиция, ведущим типом деятельности становится учёба, а не игра. Основным видом деятельности должно стать учение. Поэтому в начальной школе необходимо заложить у учащихся основы учебной деятельности. Но этот процесс осложняется возрастными особенностями младших школьников: слабой переключаемостью внимания, непроизвольностью памяти и мышления.

Для преодоления этих трудностей и в учении должны широко использоваться игровые формы активности детей – учебная деятельность младшего школьника должна быть пронизана игровыми моментами.

И, наконец, игра – это средство, снимающее неприятные для личности школьника переживания.

Поэтому учение в начальных классах должно быть организовано таким образом, чтобы оно выступало как свободная форма активности учащихся, и такой формой активности, уже освоенной младшими школьниками, является игра.

На уроках в начальных классах учителями используются дидактические игры, специально создаваемые или приспосабливаемые для целей обучения.

Специфическим признаком дидактических игр является их преднамеренность, планируемость, наличие учебной цели и предполагаемого результата, которые могут быть обособлены, выделены в явном виде (для преподавателя и в конечном итоге для учащихся). Дидактические игры, как правило, ограничены во времени, в большинстве случаев игровые действия подчинены фиксированным правилам.

В рамках дидактической игры цели обучения достигаются через решение игровых задач. При проведении игры учитель выступает одновременно как организатор двух взаимосвязанных, но существенно различающихся видов деятельности учащихся – игровой и учебно-познавательной, стремится достичь не только дидактической цели, но и сохранить и развить увлечённость, заинтересованность, самостоятельность детей. Например, при проведении дидактической игры соревновательного характера он обращает внимание на правильность и точность ответов (действий) учащихся, адекватность принимаемых ими решений и т.п. В то же время, не ограничиваясь узкоучебными результатами игры, учитель поощряет быстроту реакции, находчивость, сообразительность, ловкость, соблюдение правил, сплочённость команды, взаимопомощь … Важным является целенаправленное обучение детей самой процедуре игры, объяснения её содержания, правил, способов действий, приучение детей к самоконтролю и взаимоконтролю в ходе игры.

В обучении детей младшего возраста, как правило, применяются игры с заранее очерченным ходом игровых действий и чётко выраженным обучающим началом, связанным с передачей и применением знаний, упражнениями, умственным развитием детей. В начальной школе дидактические игры принимают форму игровых приёмов в обучении, игровых моментов урока, связанных с обращением учителей к внешнему игровому опыту детей. Использование таких приёмов имеет преимущественно стимулирующее значение. Разбивка класса на команды и выполнение учебных заданий в духе состязания, смена вида занятий в форме игрового перехода и т.д. активизируют обучение, оживляют восприятие, содействуют более прочному запоминанию учебного материала, помогают учителю чередовать напряжённую работу с непринуждёнными игровыми паузами, менять темп деятельности, предупреждать переутомление детей. В начальных классах значительное место принадлежит играм на уроках по родному языку, которые служат развитию речи, формированию навыков беглого осознанного выразительного чтения, знакомству с орфографией. Используются игры и на уроках математики, природоведения, трудового обучения, изобразительного искусства.

Дидактические игры проводятся, как правило, в целях повторения, закрепления и проверки усвоения изученного материала.

При выборе дидактической игры учителю предстоит продумать предметную область знаний и умений, сформулировать цель игры (дидактическая и игровая задачи), правила и сценарий, условия проведения, подготовить средства игры (пособия, карточки-задания и пр.).

Дидактические игры часто требуют соответствующей психологической перестройки участников, изменяют характер деятельности учителя, который выступает в роли организатора игры, помощника, нейтрального арбитра, отказываясь (по крайней мере, на время игры) от директивных функций, авторитарной позиции. Возможность и целесообразность применения дидактических игр в учебном процессе зависят от целей обучения.

Игры развивают творческое мышление. Игры, включающие ролевую деятельность, формируют коммуникативные навыки, социальные ориентации и нормы поведения.

Как правило, игра направлена на решение не одной задачи, а целого круга задач, причём ведущая функция игры определяется её дидактическими целями. Например, функция освоения социальных ролей может реализоваться в большинстве игр, так как дидактические игры чаще всего носят коллективный характер и предполагают то или иное разделение ролей.

Дидактические игры оказывают большое влияние на развитие познавательной деятельности учащихся. В результате систематического их использования в учебном процессе у детей развивается подвижность и гибкость ума, формируются такие процессы мышления, как сравнение, анализ, умозаключение и т.д.

При помощи умело построенной игры учитель может добиться систематического усвоения и закрепления знаний учащихся.

Дидактическая игра содержит как бы два элемента – познавательный и игровой. И очень важно, чтобы ни один из них не был упущен, иначе её эффективность может быть сведена к нулю.

Игра должна быть динамичной, поэтому не нужны пространственные объяснения и обилие замечаний дисциплинарного порядка.

Необходимо предоставлять детям относительную большую самостоятельность.

Дидактические игры могут решать разные учебные задачи. Одни помогают формировать и отрабатывать навыки контроля и самоконтроля (математическое домино). Другие, построенные на материале различной степени трудности, дают возможность осуществлять дифференцированный подход к обучению детей с разным уровнем знаний.

Игровая задача должна полностью совпадать с учебной. Игра, игровой момент на уроке – это возможность такой организации учебного труда учащихся, которая, не требуя слишком продолжительных усилий, делает процесс обучения привлекательным.

**ИГРА – ОДИН ИЗ ВАЖНЕЙШИХ ПРИЁМОВ РАБОТЫ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ**

В школе главным трудом учащихся становится учение. Оно требует от детей значительно большей ответственности, усидчивости и трудолюбия.

С необходимостью введения в учебный процесс дидактических игр я впервые столкнулась, начиная работать в школе. Ш.А.Амонашвили говорил: «Если мы забудем о том, что дети не могут расстаться со своей потребностью играть, то сделаем нашу методику не добрым путеводителем их в мире познания, а бездушной мачехой».

Многие считают, что игровое обучение может только повредить детям, так как им покажется, что учение – это игра. В игре ведущее значение имеет возможность свободного выбора. Ребёнок выбирает игру, играет в неё, пока она не надоест, и выключается из неё, как только чувствует удовлетворение своей потребности. Выбирая игру, ребёнок тем самым принимает и связанные с ней трудности, что делает игру мотивированной. Чем плохо, если процесс обучения ребёнок будет переживать так же, как он переживает игру?

Урок учащихся начальных классов должен быть пронизан игрой, но игрой не ради развлечения, а игрой обучающей, требующей сложных мыслительных операций, анализа и синтеза.

В игре легче осуществить индивидуально-дифференцированный подход к ученикам. Есть дети, которые боятся выходить к доске, не уверены в своих силах, знаниях, но играть любят все без исключения. Поэтому стараюсь привлекать таких учеников в игровых ситуациях как можно чаще.

Как показали исследования психологов, у детей младшего школьного возраста преобладает непроизвольное внимание, оно неустойчиво, и однообразная работа даже в течение непродолжительного времени приводит к утомляемости детей. Эта особенность определяет необходимость частотой смены видов деятельности ребёнка и включения игры в учебный процесс. Урок должен состоять из нескольких этапов, содержащих разные формы и методы учебной деятельности детей.

Обучение должно быть интересным, радостным, но в то же время обеспечивающим глубокое усвоение программного материала.

Одним из главных средств для достижения этой цели служит широкое и продуманное применение наглядности.

Но психологи отмечают, что наглядные средства обучения должны точно отражать характерные признаки и свойства объектов, изучаемых в данный момент, а всё остальное, несущественное (излишняя детализация) отвлекает внимание детей.

Поэтому наглядный материал не должен быть чрезмерно броским, пёстрым. Пособие должно появляться только в период работы с ним, после чего его нужно убирать.

Итак, учить играя. Но как конкретно? Как выбрать игру, нужную для данного урока, для данного этапа урока?

В процессе работы, конечно, допускались какие-то неточности, например, чрезмерное насыщение урока играми, чистая развлекательность. Но это был поиск, и без этого нельзя было обойтись.

Поняла, что необходимо иметь в своём арсенале универсальные игры, то есть такие, которые можно использовать на разных уроках: ёжик приносит цифры и примеры, буквы и слоги-слияния, новогоднюю ёлку можно «украсить» шариками с ответами примеров, а можно с безударными гласными в словах и т.п.

С уверенностью могу сказать, что более быстрому и безболезненному преодолению психологического барьера при поступлении ребёнка в школу, является использование игры как методического приёма в учебном процессе.

Какое же место должна занимать игра на уроке? Точного рецепта нет. Здесь важно одно: чтобы игра помогала достичь цели.

Количество игр должно быть разумным. Необходимо продумать поэтапное их распределение: в начале урока игра должна помочь заинтересовать, организовать ребёнка; в середине урока – нацелить на усвоение темы; в конце урока может носить поисковый характер. Но на любом этапе урока она должна быть интересной, доступной, включающей разные виды деятельности учащихся.

В школе дети кроме психологической, получают и большую физическую нагрузку. Быстро утомляясь, они отвлекаются, внимание их рассеивается. Хорошая занимательная игра активизирует внимание детей, снимает психологическое и физическое напряжение, облегчает восприятие нового материала.

Проводимые в игровой форме физкультминутки в значительной мере содействуют снятию напряжения и активизируют ребят. Классифицировать физкультминутки можно так:

1. Оздоровительно-гигиенические, которые можно выполнять как стоя, так и сидя: потянуться, прогнуться, поболтать ногами, встряхнуть кисти рук.
2. Двигательно-речевые физкультминутки особенно нравятся учащимся.

*Буратино потянулся,*

*Раз – нагнулся, два – нагнулся.*

*Руки в стороны развёл –*

*Видно ключик не нашёл.*

*Чтобы ключик нам достать,*

*На носочки нужно встать.*

Необходимо выполнять упражнения для глаз. Не поворачивая головы, посмотреть направо, налево, вверх, вниз.

На уроках письма, русского языка, математики необходимы упражнения для рук. Для отдыха пальцев.

*Мы писали, мы писали,*

*А теперь все дружно встали,*

*Ручками похлопали, ножками потопали.*

*Сели – встали, встали – сели*

*И друг друга не задели.*

*Мы немножко отдохнём –*

*И опять писать начнём.*

*Рыбки плавают в воде –*

*То сойдутся, разойдутся,*

*То зароются в песке.*

Поднимание поочерёдно пальчиков от крышки стола (под счёт).

1. Танцевальные физкультминутки особо любимы детьми. Все движения произвольны, танцуют, кто как умеет.
2. Подражательные. Можно имитировать движения машин, паровозиков, ракеты, самолёта. Не менее охотно ребята подражают движениям зайчиков, лягушат, кузнечиков:

*Ветер дует нам в лицо,*

*Закачалось деревцо.*

*Ветер тише, тише, тише.*

*Деревцо всё выше, выше.*

*Пчёлки в домиках сидят*

*И в окошечки глядят,*

*Порезвиться захотели,*

*Друг за другом полетели.*

*Полетали, прилетели*

*И на место тихо сели.*

На уроках я провожу по 1-2 физкультминутки,

поэтому их накоплено много.

Через игру ребёнок познаёт окружающий мир и самого себя, учится анализировать, обобщать, сравнивать. Наглядность, преподнесённая в игровой форме, конкретизирует изучаемый материал. На уроках обучения грамоте мне помогают в этом книги В.Волиной «Учимся, играя», «Занимательное азбуковедение». На уроках математики использую материал из книги В.Волиной «Праздник числа».

«Учимся, играя» - результат напряжённых поисков и размышлений о том, как заставить учеников слушать на уроке, с помощью каких средств и методов зажечь в их глазах пытливый огонёк жажды знаний. Это попытка учить светло, радостно, без принуждения и надрыва.

Возможно ли это? Ведь ещё древние греки говорили, что корень учения горек. Но зачем же учить с горькими и бесполезными слезами тому, чему можно выучить с улыбкой?

Все мы родом из детства, но часто детей не понимаем, требуем от них взрослого поведения, то есть удобного для нас в данный момент. Почти всегда можно найти способ перехитрить этих упрямцев: не строгостью, а лаской, уместной шуткой, сказкой, не повышая голоса, не занудствуя по мелочам, не пресекая их шалости, а переводя в нужное русло.

«Удобный» ребёнок, воспитанный нашими образцовыми педагогическими методами – это ведь не всегда счастливый ребёнок, так как он порой прячет своё «я» под маской.

Стихотворная форма словарного материала (весёлые стихи, рифмованные упражнения, правила в стихах) благотворно влияют на изучение и запоминание материала по чтению, русскому языку.

Знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными – это мёртвый груз.

Пассивное восприятие и усвоение не могут быть опорой прочных знаний.

Занимательность может быть задана неожиданной для учащихся постановкой вопроса, созданием проблемной ситуации, необычной формой ведения урока (опрос виде интервью, путешествие в сказку …). Надо только найти золотую середину: не усложнять – дети поймут – и не упрощать, облегчая учение, - дети будут постоянно искать лёгкие пути, чтобы поменьше трудиться и не преодолевать.

Меняются времена, меняются нравы, меняемся и мы вместе с ними. И давно уже пора сменить кнут не на пряник, то уж во всяком случае, на интересные уроки.

«Занимательное азбуковедение» - прекрасный материал к урокам обучения грамоте. Это и весёлые стихи о звуках и буквах:

*Буква Б проснётся рано.*

*Буква Б бочонок с краном.*

*Умывайся! Будь здоров,*

*Богатырь Борис Бобров!*

Это сказки, физкультминутки, ребусы, загадки, фонетические зарядки, игры (Доскажи словечко, Добавлялки …):

*Зимой на ветках яблоки!*

*Скорей же собери!*

*И вдруг – вспорхнули яблоки.*

*Ведь это …(снегири).*

На современном уроке часто используются игры, направленные на активизацию мыслительной деятельности учащихся. Примером таких игр являются различные сюжетные игры, реализованные на учебном материале, такие как «Составим поезд», «Помоги поймать шарики», «Освободи солнышко от тучек», «Спаси мышонка от лисы», «Помоги ёжику унести яблоки» … . Такие игры на этапе обучения способствуют включению детей в учение на основе внешней занимательности, заданной игровой ситуацией, учитель осуществляет переход к учебным заданиям.

Интересна игра «Плачущий Мишка». На листочках были написаны ответы решённых примеров, но сильный ветер раздул листья. Ребята, правильно решившие примеры, возвращают листочки медведю (см. приложение).

Интересными являются игры, где ребята соревнуются. Это «Лучший капитан» (или «Найди свою пристань»), «Рыболовы».

Многие игры использую, приурочивая к погодным условиям или временам года. Осенью мы играем в «Съедобное – несъедобное». В этой игре закрепляем названия съедобных ягод и грибов, ядовитых грибов и ягод. В пасмурные дни «зажигаем» солнечные лучики, решив примеры на чёрных тучках. Зимой украшаем новогоднюю ёлку шарами, если, конечно, правильно справляемся с решением примеров. Очень любим, работать с яблонькой, снимать и вешать на неё яблоки.

На уроках письма, таких, казалось бы утомительных, элементы букв нам приносит девочка «Ниточка-паутиночка», Дюймовочка садится на стол к тому, у кого в прописи получается самая красивая работа. Неудачные буквы, элементы «лечит» на уроках письма доктор Айболит, показывая образцы правильного письма.

Частыми героями на уроках бывают Незнайка, Мышонок Пик, мудрая Сова, лягушонок Ква-ква …

Вводя на уроках эстафеты, всегда надо помнить, равны ли возможности детей, участвующих в игре. Эти, казалось бы, мелочи, могут стать причиной зарождения страха, неуверенности, замкнутости у ребят.

Слабоуспевающим достаются задания меньшей степени сложности.

С большим удовольствием решаются задачи, примеры, карточки, преподнесённые в игровой форме. Оживление на уроке вносят «Гриб-вопросник», «Обезьянка-Анфиска», «Матрёшка», которые приносят написанные на листочках задания.

MCj03360860000[1]

Я весёлый счетовод,

Начинаю устный счёт.

Гриб-вопросник открываю

И задачи вынимаю.

Задачи подобного типа накоплены в большом количестве:

Три больших, три маленьких,

Маленьких, удаленьких –

Целая семья опят.

Сколько их на пне сидят?

(3+3=6)

У этого цветка

Четыре лепестка.

А сколько лепестков

У двух таких цветков?

(4+4=8 или 4\*2=8)

Тренировать учащихся в определении звуковой структуры слова и развитие логического мышления помогают игры «Пропущенные буквы», «Отгадайте имена мальчиков (девочек, животных)», «Буква заблудилась»:

г – к

Тащит мышонок в норку

Огромную хлебную горку.

Усатый кит сидит на печке,

Выбрав тёплое местечко.

Русская красавица

Своей козою славится.

Скучное занятие – чтение слогов и слоговых таблиц можно разнообразить играми «Поезд», «Путешествие кораблика по волнам». Кораблику нужно проплыть по штормовым волнам, в которых находятся гласные буквы, к острову. Так учащиеся читают слоги с данными буквами.

MCj03086490000[1]MCj03086490000[1]

MCj03503550000[1]

**А**

**Ы**

MCj03086490000[1]

**О**

MCj03086490000[1]

MCj02158530000[1]

Н

**У**

MCj03086490000[1]

**И**

Эти игры можно использовать на уроках математики, только вместо букв вставляются цифры.

При организации игры на уроке важно продумать и то, в каком темпе она будет проводиться.

Очень интересны для учащихся сюжетные игры, где вся работа подчиняется единой цели. А тематика игр может быть разнообразной: «В мире сказок», «Путешествие в Читай-город» и т.п.

В день космонавтики можно на одном из уроков математики совершить «Космический полёт». В «пути» необходимо дружно трудиться и преодолевать трудности, только тогда полёт будет «удачным». Чтобы полёт прошёл успешно, экипажу необходимо выполнять следующие условия:

* точно и правильно выполнять задания;
* быть очень внимательными;
* выполнять физические упражнения;
* не допускать ошибок: иначе ракета может потерпеть аварию.

На разных «планетах» и их спутниках располагаются задания различной степени трудности (задачи, примеры, ребусы, шуточные задачи). Благополучно завершив полёт, ракета возвращается на Землю, где подводятся итоги урока- путешествия. Что повторили? Что нового узнали в полёте? Кто оказался надёжным товарищем?

Физкультминутки на таком уроке могут быть следующими:

А теперь мы с вами дети,

Улетаем на ракете.

Руки вверх, руки вниз,

На носочки поднимись …

Или движения в условиях невесомости (учащиеся выполняют разнообразные плавные движения).

**ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ**

Приведу примеры нескольких игр по разным предметам.

**МАТЕМАТИКА**

«Найди свою пристань».

На уроке записываются примеры без ответов в 3 столбика:

8 5

10 – 2 = 4 + 3= 1 + 5= 7 6

6 + 4= 9 – 5= 6 – 3= 4 10

MCj01919270000[1]5 – 1= 7 + 2= 10 – 5= 3 9

MCj02217390000[1]MCj02958220000[1]

Под каждым столбиком выставляются кораблики.

Отдельно за чертой записываются ответы примеров в ружках. Трое учащихся «капитаны» должны найти равильный ответ и соединить стрелкой пример и кружок с ответом. Детям предлагается такая ситуация: в море начался шторм, корабли сбились с курса и потеряли свои пристани. Кто быстрее найдёт свои пристани, тот считается лучшим «капитаном».

Подобные игры проводятся с рыболовами, парашютистами. Эти игры можно использовать и на русском языке, заменяя цифры буквами, примеры словами.

«Солнышко, свети!»

К доске прикрепляется рисунок улыбающегося солнышка, к нему также прикрепляются несколько чёрных тучек-кармашков, в которые вставлены примеры на изучаемые темы. Решив правильно все примеры, учащиеся «освобождают» солнышко от тучек.

15-7

11 - 5

9 + 8

«Кошки – мышки».

Решая правильно примеры, дети спасают мышат от хитрого кота.

«Волшебная яблонька».

На доске висит изображение яблони, на которой висят яблоки (на них написаны примеры). Прибегают ёжики (ученики), которые собирают эти яблоки, т.е. решают примеры; кто больше соберет тот и выиграет.

«Воздушные шары».

У Карлсона разлетелись воздушные шарики, учащиеся, решив примеры, помогают собрать их.

«Собирают» ребята и грибы, и цветы, «ловят» рыбок, бабочек …

Собрать, накопить игры – это ещё не главное. Главным является умелое применение игры на уроке. Игра должна естественно вплетаться в урок, игры должны составлять единый сценарий урока.

Приведу пример урока в виде математического путешествия, который проводился с целью закрепления изученного материала (см. приложение).

**ЧТЕНИЕ.**

**РУССКИЙ ЯЗЫК.**

Чтобы процесс овладения грамотой был доступным, увлекательным для учащегося, игра должна присутствовать и на уроках обучения грамоте. Только она может сделать трудоёмкое – лёгким, доступным, а скучное – интересным и весёлым.

Вот несколько таких игр, которые любят мои дети.

«Сказка».

Учащиеся внимательно слушают учителя и помогают рассказывать. Начинаю рассказ. Некоторые слова не говорю, показываю их на карточке. Дети читают их хором. Так одновременно и отдыхаем, и работаем. Например, сказка «Курочка Ряба».

Жили-были дед и … баба.

Была у них курочка … Ряба.

Снесла курочка … яичко,

не простое, а … золотое. (и т.д.)

Выделенные слова показываю, дети читают хором.

«Фантазёры».

Для проведения этой игры необходимо заранее отпечатать рассказ. Чтобы на столе был один экземпляр. Текст делится на две части и разрезается. На каждом столе две половинки одного рассказа. Задание: прочитать про себя свою часть рассказа, догадаться, у кого начало, а у кого конец. Затем все слушаем чтение начала вслух. Дети, у которых напечатано начало, получают задание придумать конец. Все слушаем их рассказы (1-2 человека), затем читается конец рассказа; сравниваем творчество детей с истинным концом.

В следующем рассказе дети меняются ролями: у кого было начало, тот получает конец.

«Головоломка».

Развиваем навык звукобуквенного анализа. Перед вами схемы слов в виде прямоугольников, разделённых на клетки. Каждая клетка обозначает звук. Подберите к схемам имена мальчиков и девочек. В имени должно быть столько звуков, сколько клеток.

j0285698

«Проделки жука Буквоеда (Цифроеда)».

Половинки печатных или письменных букв закрываю белыми карточками при помощи скрепок. Чтобы не дать Буквоеду «доесть» букву, необходимо её узнать по оставшейся половинке.

«Солнышко, свети!»

Игра проводится так же, как и на математике, только в тучках прячутся не примеры, а словарные слова.

«Жюри».

При заучивании стихов наизусть, проверку провожу при помощи хорошо и выразительно читающих 2-3 учащихся. Они получают карточки с цифрами 3, 4, 5, выслушивают ответы товарищей и оценивают их. «Болельщики», т.е. класс, могут оспаривать решение жюри.

«Словесный сад» (см. приложение).

Закрепляем понятие «однокоренные слова». На доске нарисованы 2 больших дерева с корнем, стволом и ветвями. Приготовлены карточки с написанными на них родственными словами. Карточки перемешиваются, по сигналу предлагается карточкой обозначить на дереве корень, а однокоренные слова разместить на ветвях. При этом можно соревноваться. Выигрывает тот, кто быстро и правильно поместит карточки на дереве.

«Волшебная яблонька».

На доске нарисована яблоня. На ней висят яблоки-слоги. Под яблоней ёжики. Задание: сколько слов из 2-х и 3-х слогов унесут на спинках ёжики? Здесь так же можно соревноваться.

На уроках чтения и русского языка мы отправляемся путешествовать в Вообразилию, где развиваем речевое творчество, учимся сочинять сказки, небылицы: в Угадайку – учимся узнавать предметы по описанию; играем в Добавлялки (подбираем подходящее по смыслу слово).

«Третий лишний».

Учу детей выделять общий признак в словах (буквах, картинках), развиваю умение обобщать.

Определите, какое слово лишнее. Назовите это слово. Выигрывает тот, у кого меньше ошибочных ответов.

Голубой, красный, спелый.

Кабачок, огурец, лимон.

Море, морщины, морской.

Для уроков русского языка накоплено большое количество правил на разные орфограммы в стихотворной форме.

Если слышишь парный звук,

Будь внимательным, мой друг!

Звук согласный проверяй –

Рядом гласный подставляй,

Слово смело изменяй:

Зуб – на зубы, лёд – на льды –

Будешь грамотным и ты.

Безударный гласный (а, о, и, е, я).

Стоп!

Писать опасно!

Чтоб развеять все сомненья

Гласный ставь под ударенье.

Сосна, вода, дела, трава –

Проверить надо все слова.

Слуху вы не доверяйте –

Удареньем проверяйте:

Сосны, воды, травы, дело –

Вот теперь пишите смело.

Времена глагола.

Прошедшее время –

То, что прошло:

«Вчера мы писали»,

«Солнце ушло».

Настоящее время

Приходит теперь:

«Мы пишем имя»,

«Бегает зверь».

Будущее время

Ещё не пришло:

«После уроков

Пойдём мы в кино».

ОКРУЖАЮЩИЙ МИР

Игра «Съедобное – несъедобное».

Закрепляем в речи детей названия съедобных ягод и грибов, ядовитых грибов и ягод.

При изучении темы «Растения леса» используются карточки с изображением грибов. Разговор идёт о правилах сбора грибов, о возможности отравления грибами. Карточки нужно разделить на 2 группы: те грибы, которые можно собирать в лесу и использовать в пищу и те, которые нельзя.

Показываются признаки сходства и различия ложных и настоящих грибов.

Такая же работа проводится с ягодами.

Помогают повысить активность учащихся на уроках природоведения и тематические кроссворды, которые развивают внимание, память. Кроссворды для всего класса рисую на доске. Для индивидуальной работы имеются карточки и перфокарты.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 2 |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | 3 |  |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

Кроссворд «Животные весной».

1.Детёныши каких животных

питаются молоком чужой матери?

(Зайчата.)

2. Какие детёныши рождаются голыми,

но уже через несколько часов имеют покров?

(Ежата.)

3.Самый чистоплотный зверёк?

(Барсук.)

Карточки и перфокарты по всем изучаемым темам использую во втором, третьем и четвёртом классах.

Все карточки подразделяются по степени трудности, что позволяет использовать их дифференцированно.

На обобщающем уроке по теме «Организм человека» провожу игру по принципу «Поля чудес». На доску вывешивается пособие с «окошечками», закрытыми клапанами, в каждом «окошке» буква. Дети должны не просто угадать слова-названия органов кровообращения, пищеварения, зрения, вкуса и т.д., но и рассказать, всё, что знают о них.

Итак, ребёнок приходит в школу с огромным желанием учиться. Как надолго удержать в нём это чувство радостного удивления перед школой, перед тайнами, которые его там ждут? Как приковать его неустойчивое внимание к уроку, не заставляя силой? С помощью, каких средств и методов сделать обучение увлекательным?

Убеждена, что принуждению не должно быть места в школе – мире красок, звуков, света, фантазии, творчества, сказки. Не заставлять, а заинтересовывать, приглашая ребёнка к новой системе отношений: учебного сотрудничества, уважения, взаимопонимания.

«Учиться надо весело,

Учиться будем весело,

Чтоб хорошо учиться!»

Эти слова из песенки как нельзя лучше подходят к обучению в начальной школе. Надо сделать серьёзное обучение занимательным, не наполнять детей знаниями, а зажигать. От того, как ребёнок будет себя чувствовать, поднимаясь на первые ступеньки лестницы знаний, будет зависеть вся его дальнейшая жизнь, а значит и жизнь нашего общества через 15-20 лет.

Занимательность на любом уроке – это не развлекательность, а наоборот, напряжённый труд и постоянный поиск.

Интерес ребёнка как нельзя лучше помогает и легче запомнить материал, повышает работоспособность.

Учёба – это серьёзный труд. И именно поэтому обучение должно быть интересным и занимательным, так как интерес вызывает удивление, будит мысль, вызывает желание понять.

Когда учиться интересно, легко учиться, хочется учиться, радостно учиться. А счастливого ребёнка легче учить и воспитывать.

Использование игр и игровых моментов на уроках в начальных классах – это один из путей учить по-новому, светло и радостно.

Яркость, эмоциональность, разнообразие видов работ, содержательный урок, вызывающий самостоятельный поиск ребёнка, активность его пытливого ума, развитие воли – вот то, к чему я стремлюсь, используя игры и игровые моменты.

Мне нравиться педагогическая позиция Ш.А.Амонашвили: «Детей надо любить всем сердцем, и чтобы их любить, так нужно учиться у них, как следует проявлять эту любовь. Каждый школьный день, каждый урок должен быть осмыслен педагогом, должен вселять в него радость и оптимизм».

**ПРИЛОЖЕНИЕ К РЕФЕРАТУ**

**КОНСПЕКТ УРОКА МАТАМАТИКИ**

Тема: Закрепление умений сложения и вычитания чисел с

переходом через десяток. Решение задач.

Цели урока:

* закреплять умение сложения и вычитания чисел с переходом через десяток;
* формировать умение сравнивать числа;
* продолжать работу над задачей и её составными частями;
* учить работать самостоятельно;
* способствовать воспитанию навыков контроля и самоконтроля.

Оборудование:

* 1. фигурки сказочных героев;
  2. карточки;
  3. наборное полотно, цифры.

Ход урока.

1. Орг.момент. Проверка готовности рабочих мест.
2. Закрепление пройденного материала.

- Сегодня урок математики необычный. Мы отправляемся в путешествие вместе с героем сказки, а какой угадайте сами: «Емеля, отпусти меня в воду, я тебе сделаю всё, что ни пожелаешь». Правильно, ребята, из сказки «По щучьему веленью». Отправляемся в путь на чём? Конечно на печи. На пути нам встретятся различные препятствия. Чтобы их преодолеть, надо быть какими? (Смелыми, быстрыми, сообразительными, внимательными).

- По щучьему веленью, по-моему хотенью, хочу, чтобы ребята вместе с Емелей удачно добрались до Марьи-царевны. Итак, в путь. Чтобы печка задымилась, загорелся в ней огонь, что для этого нужно? (Затопить печь.)

* Проведение устного счёта. Ребята по очереди выходят к доске, выполняют вычисления и записывают ответ.

На пути – топкое болото, сидит водяной. Если ребята выполнят его желания, то он разрешит Емеле с ребятами проехать на печи по кочками. А кочки-то не простые, на каждой из них записана задача.

* Решение задач.

Водяной поймал в первый раз 7 лягушек, а во второй – на 4 лягушки больше, чем в первый. Сколько лягушек поймал водяной во второй раз?

Водяной поймал 13 лягушек. Сначала он съел 4 лягушки, а потом ещё 2 лягушки. Сколько лягушек осталось?

Водяной в первый раз поймал 11 лягушек, а во второй – 5 лягушек. На сколько больше лягушек поймал водяной в первый раз, чем во второй?

Дети успешно выполнили задание. Проводится физкультминутка.

- Хотя Емеля ехал и на печи, он устал. Пока он отдыхает, мы поможем ему построить мост из брёвен через быструю реку. Но это не просто: чтобы положить бревно, надо решить записанную на нём задачу:

Один рыбак поймал 10 рыб, другой - 5 рыб. Из 7 рыб

сварили уху. Сколько рыб осталось?

Рыбак поймал в первый раз 10 рыб, а во второй раз – в

2 раза больше, чем в первый. Сколько всего рыб

поймал рыбак?

* Решения этих задач записываются в тетрадях.

- Наконец, добрались до Марьи-царевны. Она горько плачет. Как её утешить, как узнать, что она хочет?

* Работа по карточкам. На карточках, выполненных в форме слезинок, записаны примеры, а на обратной стороне слова. Дети выполняют примеры и читают, что Марья-царевна просит отца выдать её за Емелю замуж.

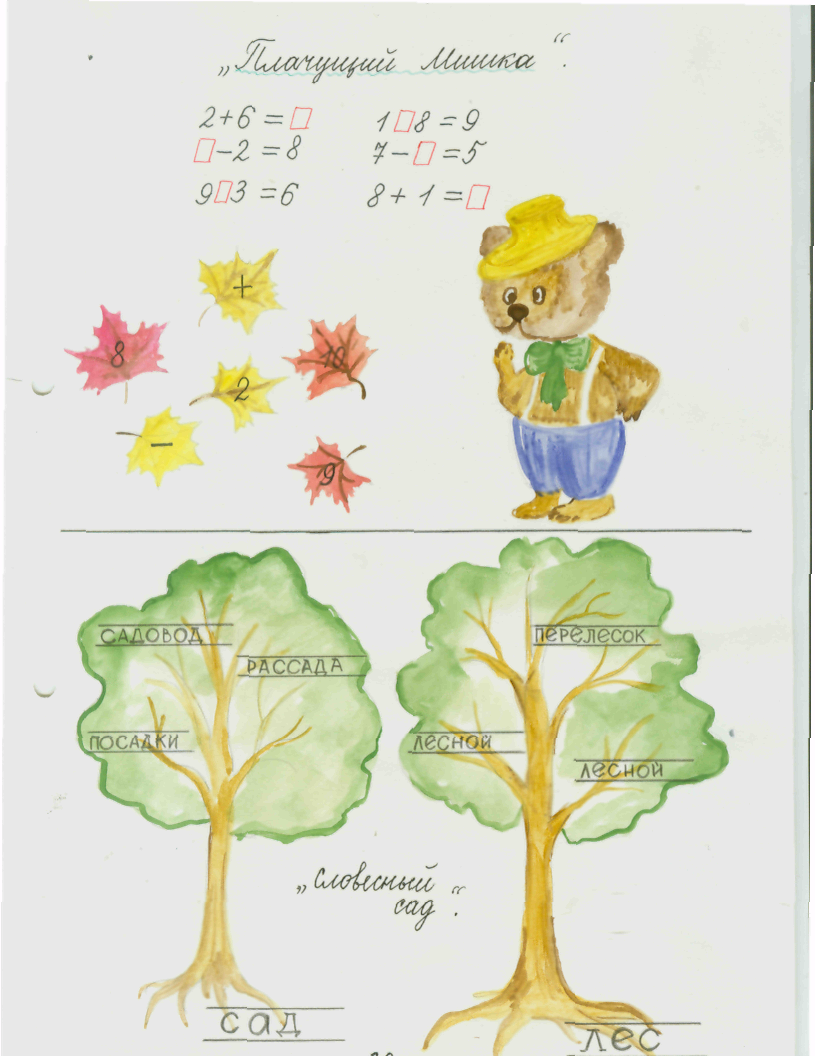
- Прошло много времени, произошло много приключений. Наконец, устроили пир на весь мир. Дети, стоя между рядами парт, исполняют танец «Маленьких утят» - физкультурную минутку.

Самостоятельная работа проверяется учителем.

1. Итог урока.

- Наше путешествие подошло к концу. А чему вы учились на этом уроке? (Учились считать, решать задачи…)

Такие уроки способствуют развитию интереса к предмету, внимания и сопереживания литературным героям.



**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

* 1. «Российская педагогическая энциклопедия», Москва, научное издательство «Большая российская энциклопедия»,1993 г.
  2. Ш.А.Амонашвили, «Здравствуйте, дети!», Москва, «Просвещение», 1988 г.
  3. В.С.Мухина, «Шестилетний ребёнок в школе», Москва, «Просвещение», 1990 г.
  4. И.А.Петрова, «Обучение, воспитание и развитие детей младшего школьного возраста», Москва, «Просвещение», 1990 г.
  5. В.В.Волина, «Весёлая грамматика», Москва, «Знание», 1995 г.
  6. В.В.Волина, «Праздник числа», Москва, «Знание», 1993 г.
  7. В.В.Волина, «Занимательное азбуковедение», Москва, «Просвещение», 1991 г.
  8. Журнал «Начальная школа», «Игры в учебном процессе», №5, 1984 г.
  9. Журнал «Начальная школа», «Игра на уроках обучения грамоте», №1, 1995 г.

10. Н.В.Новоторцева, «Развитие речи детей», Ярославль,

«Академия развития», 1996 г.

1. Л.В. Корякина, «Математика. Задачи в стихах», Волгоград, издательство «Учитель», 2008г.
2. В.В. Коноваленко. С.В. Коноваленко, «Правильное произношение и чтение», Москва, ООО «Издательство ГНОМ и Д», 2000г.
3. Н.А. Гурьева, «Знакомство с природой. Времена года», Санкт-Петербург, «Паритет», 2007г.