Инновационный проект

«Игровая технология как здоровьесберегающий фактор в обучении и

развитии младших школьников».

**Содержание**

**Введение**

* 1. Актуальность инновационной педагогической деятельности.
	2. Цели, задачи, содержание, формы, методы и средства инновационной педагогической деятельности.
	3. Инновационная направленность педагогической деятельности.
	4. Методологические основания (подходы и принципы), положенные в основу инновационной педагогической деятельности.
	5. Описание инновационного опыта.
1. Соответствие содержательных элементов инновационной педагогической деятельности требованиям педагогической науки.
	1. Психологическая целесообразность инновационной педагогической деятельности.
	2. Социальная направленность инновационной педагогической деятельности.
	3. Эффективность инновационной педагогической деятельности
	4. Ресурсное обеспечение инновационной педагогической деятельности (учебно-методическое, материально-техническое и др. обеспечение).
2. Результативные характеристики инновационной педагогической деятельности
	* 1. Обоснование эффективности инновационной педагогической деятельности с точки зрения возможности формирования у обучающихся (воспитанников) предметных, метапредметных и личностных результатов.
		2. Распространение инновационной педагогической деятельности.
		3. Обоснование стабильности показателей, характеризующих эффективность инновационной педагогической деятельности на протяжении определенного количества лет.

3.4Количественные показатели участия педагогов и обучающихся (воспитанников) в осуществлении инновационной педагогической деятельности.

1. Публикации в печати.

Введение

 В настоящее время существует значительное количество разнообразных образовательных технологий. Но каждая из образовательных  технологий включает в себя:

·        Целевую направленность.

·        Научные идеи, на которые опирается.

·        Системы действия учителя и ученика.

·        Критерии оценки результата.

·        Результаты.

·        Ограничения в использовании.

Выбрав для себя изучение этой проблемы, я составила следующий план:

1. Изучение современных образовательных технологий;
2. Выбор технологий для начальной школы;
3. Апробирование технологий  в своей работе;
4. Изучение современных образовательных технологий;
5. Учет отрицательных аспектов технологий;
6. Оценка результативности;
7. Обобщить опыт работы.

*Согласно требованиям ФГОС компетентности учителя начальной школы, обусловленные Требованиями к условиям реализации основных образовательных программ следующие*:

– эффективно использовать имеющиеся в школе условия и ресурсы, собственный методический потенциал для реализации задач нового содержания образования, а именно:

– достижения планируемых результатов освоения образовательных программ;

– реализации программ воспитания и социализации учащихся;

– эффективного использования здоровьесберегающих технологий в условиях реализации ФГОС;

– индивидуальной оценки образовательных достижений и затруднений каждого обучаемого, диагностики сформированности универсальных учебных действий;

– собственного профессионально-личностного развития и саморазвития;

– эффективно применять свои умения в процессе модернизации инфраструктуры учебно-воспитательного процесса образовательного учреждения.

Изучение ФГОС новых стандартов, изучение и распространение передового педагогического опыта, изучение психологических и физических особенностей обучаемых своего класса, привело меня и моих коллег по МО к работе над проблемой «Игровая технология как здоровьесберегающий фактор в обучении и развитии младших школьников».

Масштаб решения проекта: 3 года, с 2012- 2014гг.

**Актуальность, инновационная направленность и методологические основания педагогической деятельности.**

Актуальность темы: Образовательный процесс в условиях меняющегося современного мира постоянно усложняется и требует от учеников большого умственного и нервно- психического напряжения.

 Многочисленные исследования последних лет показывают, что около 25-30% детей, поступающих в 1 класс, имеют те или иные отклонения в состоянии здоровья. За период обучения в школе число здоровых детей уменьшается. Поэтому проблема здоровья детей сегодня как никогда актуальна.

 Сегодня учитель должен работать так, чтобы обучение в школе не наносило ущерба здоровью учащихся. Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую.

Поэтому игровая технология – самая актуальная для учителя начальной шко­лы, особенно при работе с 1-ым и 2-ым классами.

Цель игр, проводимых на уроках в начальной школе: пробудить интерес к познанию, науке, книге, учению.

Задачи:

1)изучить состояние практики игровых технологий в начальной школе;

2)Выявить педагогические и методические основы использования игровых технологий;

3) Разработать игровые технологии, которые могут успешно использоваться при изучении нового материала на уроках в 1-4 классах;

4) провести отслеживание эффективности использования

5) провести рефлексию, опрос, анкетирование среди учащихся, учителей и родителей.

 Инновационная направленность

 Проблема: Как развивать умственную деятельность учащихся, не нанося вреда их здоровью?

 Считаю, что один из главных секретов хорошего самочувствия учащихся начальных классов и высокой активности в учебном процессе заключается в применении игровой технологии обучения.

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

 Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, освоить ряд учебных элементов.

 Современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребёнка, развитию лучших его качеств, формированию разносторонней и полноценной *личности*. Реализация этой задачи объективно требует качественно нового подхода к обучению и воспитанию детей. Обучение должно быть развивающим, обогащать ребёнка знаниями и способами умственной деятельности, формировать познавательные интересы.
   Процесс познания у младших школьников не всегда целенаправлен, в основном неустойчив, эпизодичен. Поэтому необходимо развивать познавательный интерес, активность младшего школьника в различных видах его деятельности. Необходимость активизации познавательной деятельности диктуется возросшими требованиями к воспитанию и образованию.

Методологические основы

Теоретическую основу опыта составляют:

1. **идеи Г.И. Щукиной,** которая отмечает, что идея развития познавательного интереса - ценный мотив учения, идея активизации познавательной деятельности учащихся - необходимое условие для воспитания их познавательного отношения к миру;
2. **Концепция УМК «Школа России»** авторского коллектива учёных (А.А.Плешаков, М.И.Моро и др.), которая в полной мере отражает идеологические, методологические и методические основы ФГОС;
3. **планируемые результаты начального общего образования** Г.С.Ковалёвой, О.Б.Логиновой. Планируемые результаты представляют собой систему обобщённых личностно – ориентированных целей образования;
4. **«Духовно – нравственное развитие и воспитание младших школьников»** под редакцией А.Я.Данилюка, органически входит в учебно – воспитательный процесс и составляет его стержневую основу.
5. Технология развивающих игр Б.П.Никитина
6. Дидактические системы Л.В. Занкова, Д.Б.Эльконина, Ш.А.Амонашвили, В.А Сухомлинский и др.
7. Элементы народной педагогики

**Описание инновационного опыта**

 Внедрение в учебно-воспитательный процесс игровой технологии начинается с первых дней пребывания ребёнка в школе и продолжается на протяжении всех лет начального обучения. В начальных классах закладывается фундамент для успешного развития фантазии и творческих способностей учащихся. Фантазируя, ребёнок пытается понять мир, объяснить себе те явления, которые, пока не может постичь логическим путём.

 «Игротерапия» помогает детям обрести внутреннюю гармонию.

Давно доказано, что участие младших школьников в дидактических играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества.

 **Функции** игр как метода изучения основных школьных дисциплин в 1-4 классах следующие:

– облегчать учебный процесс, оживлять его. Эту роль выполняют сказочные элементы, занимательные картинки, подбор занимательных текстов.

 -«театрализация» учебного процесса: игровые формы вводят ролевой элемент, например вымышленных персонажей. Артистические приёмы используются в ролевых диалогах, в чтении по ролям, в инсценировании басен, сказок, в составлении силами самих учащихся различных упражнений, задач.

 - соревновательная. Игра вносит элемент соревнования, конкурса, возбуждает активность, стремление к лидерству. От простейших случаев игра переходит к олимпиадам, к тестированию, к литературному творчеству, к к соревнованию в качестве и глубине знаний.

 Названные три функции игры представляют собой ступени от игры- забавы к игре-увлечению познанием.

**Гипотеза**: высшая ступень- от игры к творчеству, к научной логике. К опережению школьных программ.

 Дидактическая игра в школе - одно из средств воспитания умственной активности учащихся. Выбор игры определяется учебно-воспитательными целями урока. Кроме того игра должна быть доступна для учащихся, соответствовать их потребностям и интересам. Понятно, что непосильное задание отбивает интерес к игре, утомляет детей; очень простое -воспринимается как развлечение. Игра должна быть посильной, но в то же время содержать некоторые трудности, требующие от ученика ,напряжении, внимания, памяти.

**2. Соответствие содержательных элементов инновационной педагогической деятельности требованиям педагогической науки**

**Педагогическая и психологическая целесообразность инновационной *педагогической деятельности.***

 В.А.Сухомлинский писал: « Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребенка… Для него игра – это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра– это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

 В младших классах игра занимает одно из важнейших мест в сознании и деятельности детей. При организации и проведении игр важно иметь в виду, что их назначение не сводится лишь к заполнению свободного времени. Подбирать игры надо осмысленно, использовать их в определенной системе и последовательности, с учетом того, какие именно психические свойства и качества, необходимые детям они развивают, какие воспитательные и образовательные задачи решает учитель.

**Использование занимательного материала** на уроках помогает активизировать учебный процесс, развивает познавательную активность, наблюдательность детей, внимание, память, мышление, снимет утомление у детей. Форма занимательных упражнений различная: ребус, кроссворд, чайнворд, викторины, загадки. Большой интерес на уроках окружающего мира вызывает прослушивание и разбор "подслушанных в природе разговоров" между растениями, насекомыми, птицами, зверями. Этот материал не только помогает в интересной форме знакомить учащихся с учебным материалом, но и воспитывать любовь ко всему живому, вызывает желание помогать растениям, животным, сохранять их.

Одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету является **дидактическая игра**. В дидактических играх ребенок сравнивает, наблюдает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступные ему анализ и синтез, делает обобщения. Игра ставит учащихся в условия поиска, пробуждает интерес к победе, они стремятся быть быстрыми, собранными, ловкими, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдать правила игры. В играх формируется активность и нравственные качества личности. У детей развиваются чувство ответственности, коллективизма, воспитываются дисциплина, воля.

 **Ведущая педагогическая идея** заключается в совершенствовании учебной деятельности школьников в процессе внеклассной работы для развития познавательного интереса, логического мышления, формировании творческой активности учащихся.

***Ведущая педагогическая идея педагогического опыта*** – формирование активности учащихся, повышение качества учебно – воспитательного процесса.

Социальная направленность

Мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

 Использование на уроке и во внеурочной деятельности приёмов и методов относящихся к игровой технологии способствует творческому развитию детей, развитию логического мышления. При использовании игровой технологии много придется работать в группе, а это один из способов социализации ребенка. Ребенок научится работать со сверстниками, быть терпеливым, слушать других, учится общению.

 В.А.Сухомлинский писал: «Игра- это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности…В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности.»

 Особенность игровой деятельности в том, что в ней успешно осваивается содержание учебной деятельности. Использование игры способствует изменению мотивов поведения, раскрытию новых источников развития познавательных сил, повышению самооценки школьников.

**Эффективность и ресурсное обеспечение инновационной педагогической деятельности.**

**Концептуальность**предлагаемого опыта заключается в применении новых подходов и методов во взаимодействии с учащимися.

 При этом применение ИКТ на уроках повышает статус учителя, который идёт в ногу со временем. Для этого использую готовые электронные диски, разрабатываю уроки – презентации.

На современном этапе перед методикой преподавания в начальных классах стоит задача взаимодействия новых образовательных технологий с традиционными. Для реализации использую следующие **технологии:**

* объяснительно-иллюстрированного обучения,
* личностно-ориентированного обучения,
* коммуникативно-диалоговой деятельности,
* развивающего обучения, компьютерные,
* учебно-игровой деятельности,
* дифференцированного обучения,
* проектной деятельности,
* технологии сотрудничества,
* здоровьесберегающие на уровне отдельных элементов и в системе.

Средства достижения этой цели:

- использование разнообразных форм и методов организации учебной деятельности, позволяющих раскрыть субъектный опыт учащихся;

- создание атмосферы заинтересованности каждого ученика в работе класса;

- использование дидактического материала, позволяющего ученику выбирать наиболее значимые для него вид и форму учебного содержания;

- оценка деятельности ученика не только по конечному результату (« правильно - неправильно»), но и по процессу его достижения;

- поощрение стремления ученика находить свой способ работы, анализировать способы работы других учеников в ходе урока, выбирать и осваивать наиболее рациональные;

- создание педагогических ситуаций общения на уроке, позволяющих каждому ученику проявлять инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы;

- предоставление возможности для естественного самовыражения ученика.

**Ресурсы интернета**

Использование следующих средств и материалов вызывает наибольший интерес у учащихся:

1. демонстрационные материалы (плакаты, интерактивные схемы, рисунки, таблицы, презентации, видеоролики);

2. материалы для практических занятий (интерактивные модели, вопросы, задания, задания-конструкторы, игры);

         (например: <http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/34159ed8-ff33-4869-8e6c-976598d00ebe/%5BNS-RUS_2-02%5D_%5BIA_061%5D.swf> ).

3.Логические игры;

***4.   Электронные учебники на CD дисках***

 **5*.   Базы цифровых образовательных ресурсов в с сети Интернет.***

6. Электронные энциклопедии.

**Результативные характеристики инновационной педагогической деятельности**

**Результатом применения вышеперечисленных технологий могу назвать следующее:**

·  повышение качества знаний учащихся, развитие способностей каждого ученика,

·  активизация познавательной деятельности и творческой активности учащихся,

·  формирование личностных качеств ученика,

·  развитие у школьников операционного мышления, направленности на поиск оптимальных решений,

·  формирование умения организовать сбор информации и правильно ее использовать,

·  формирование у учащихся осознанной потребности в ведении здорового образа жизни.

-участие обучающихся в конкурсах, проектах, олимпиадах и конференциях.

Участники предметной олимпиады г Перми-

Участники предметной олимпиады г Бийск-

Участники олимпиады «Зеленая математика»- 5 чел.

**Обоснование эффективности инновационной педагогической технологии**

**Рост познавательного интереса учащихся.** Каждый год ученики моих классов принимают активное участие в математическом конкурсе «Кенгуру», «Зеленая математика», в конкурсе «Бумажная вселенная». На олимпиаде развивающего обучения Чкалов Сенди – Айыжы стал победителем. Ученики принимают участие в школьных, районных и республиканских творческих конкурсах: Монгуш Сайын-Белек – конкурс рисунков 2 место, научно-практическая конференция «Отечество»- Монгуш Алиса- 2 место (2011г), Монгуш Очураш -призёр (1 место)2013г; Монгуш Алдын- Херел- ,

**Распространение и обобщение собственного педагогического опыта реализовано: в публикациях, выступлениях на семинарах (см. элект. Портфолио.)** и на сайте a href = <http://nsportal.ru/sharatay/>

### Мои публикации:

Начало формы

* [Классный час "Юрта" (Огбелерден дамчып келген оскен оомге ынаам кончуг)](http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/klassnyy-chas-yurta-ogbelerden-damchyp-kelgen-osken-oomge)
* [Доклад "Воспитательное значение стихотворений С А Сарыг-оола в курсе "Литературного чтения" 2 класса тувинских школ](http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/chtenie/doklad-vospitatelnoe-znachenie-stikhotvoreniy-s-a-saryg-oola-v-kurse)
* [Проект "Тос чузун малым"](http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/proekt-tos-chuzun-malym)

Конец формы

Публикации моих учеников:

* [Доклад "Сосна сибирская или кедр сибирский"](http://nsportal.ru/ap/ap/drugoe/doklad-sosna-sibirskaya-ili-kedr-sibirskiy)
* [проект "Мой класс, моя школа"](http://nsportal.ru/ap/ap/drugoe/proekt-moy-klass-moya-shkola-0)

 Исходя из собственного опыта, можно сделать вывод, что изучение и применение современных технологий как один из способов повышения профессиональной творческой деятельности учителя начальной школы, играет важную роль в системе образования. Так как в процессе такого обучения происходит активное участие в самоценной образовательной деятельности, содержание и формы которой обеспечивают ученику возможность самообразования, саморазвития в ходе овладения знаниями.

Я вхожу в класс и несу своим ученикам не только знания, но и стремлюсь формировать у них нравственные ценности, главное, что совершенствует и развивает ребенка, делает его личностью. Стараюсь научить их распоряжаться своими мыслями, направлять их в нужное русло, сдерживать и корректировать свое поведение. Мои ученики воспитывают и меня, заставляя самосовершенствоваться. За годы работы в школе пришлось многое пережить, понять, осмыслить и прийти к выводу – все в школе от урока: авторитет учителя, авторитет учебного предмета, общая культура и дружелюбие учеников и учителя, совместный учебный труд. Я поняла и осознала - что есть главное в профессии учителя. Это постоянное желание пополнять научный и культурный багаж, чтобы все приобретенное вновь отдать детям. И только тогда приобретаешь счастье сотрудничества, радость за успехи твоих учеников. Я убедилась, что главное богатство учителя - не только знания, эрудиция, трудолюбие и культура, но и умение сохранить в нем на долгие годы особую энергию роста, неуемную потребность творчества, так свойственную эвристическим наклонностям.

**Обоснование стабильности показателей.**

Внедрение в практику работы игровых, здоровьесберегающих, проблемных, частично – поисковых, развивающих принципов обучения позволяет мне достигать высоких результатов в обучении.

Использованная литература:

1. Азаров Ю. Л. Искусство воспитывать. М., 1985.
2. Амонашвили Ш. А. Педагогическая симфония. Екатеринбург, 1993.
3. Божович Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте. М., 1968.
4. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. М., 1997
5. Берн Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди. М., 1996.
6. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии, 1966. № 6.
7. Захарова Н.И. Внедрение информационных технологий в учебный процесс. – Журнал «Начальная школа» №1, 2008.
8. Сеть творческих учителей /ИКТ в начальной школе
9. Константинова И.Н. «ИКТ в начальной школе. Творческая лаборатория учителя» 2009г

**Приложение 1 КЛАСС**

***I. ПОДГОТОВКА К ИЗУЧЕНИЮ ЧИСЕЛ И ДЕЙСТВИЙ С НИМИ.***

**1.** Составление геометрических фигур.

 Назвать известные геометрические фигуры. Из палочек составить квадрат и треугольник маленького размера.

Вопросы для анализа: « Сколько палочек потребовалось для составления квадрата? треугольника? Покажите стороны, углы, вершины фигур.»

**2.** Составить маленький и большой квадраты.

 Вопросы для анализа: « Из скольких палочек составлена каждая сторона большого квадрата? Маленького квадрата? Весь квадрат? Почему левая, правая, верхняя, нижняя стороны квадрата составлены из одного и того же количества палочек?»

**3.** Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны трем палочкам, а левая и правая – двум.

**4.** Преобразование одной фигуры в другую.

Дана фигура из 5 равных квадратов; надо убрать 4 палочки, чтобы стало 3 равных квадрата.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

 Решение:
**5.** В фигуре, похожей на ключ, переложить 4 палочки, чтобы получилось 3 квадрата.

**6.** Лабиринт.

На основе зрительного прослеживания ходов, линий надо отыскать нужный предмет, выход.

**7.** Составить из геометрических фигур сюжетные изображения ( самостоятельно ). Рассказать, какие фигуры использовались, сделать анализ этих фигур.

**8.** Игра « День – ночь».

На столе располагаются парные предметы так, чтобы дети их хорошо видели в отдельности. Первоклассники внимательно рассматривают предметы, сравнивают, отмечают, чем один предмет отличается от другого.

«Ночь, - говорит учитель и убирает один предмет.

- День! Скажите, что изменилось?»

Открыв глаза, дети определяют, какого предмета не хватает. В дальнейшем убирают не один предмет, а два или три.

**9.** Игра «Найти спрятанную игрушку».

Один ребенок выходит из класса, учитель прячет игрушку. Затем предлагается найти игрушку. Учитель помогает ученику, который ищет игрушку, указывая направления движения: идти вперед, повернуть налево, затем направо, обойти вокруг стола и т. д.

Другой вариант игры: ребенок сам выбирает направление движения, а остальные дети говорят ему: «Тепло, холодно».

**10.** Игра «Цветы и пчелы».

На доске – рисунки цветов и пчел. К доске выходят несколько учеников, которые будут изображать пчел. По сигналу учителя: «Пчелки летят», - вызванные к доске ученики начинают жужжать и кружиться по классу. Потом каждый из участников игры снимает с доски рисунок пчелы и закрепляет его над рисунком одного из цветов – «сажает» пчелу на цветок . При этом он должен указать цвет цветка и его размер. «Посадив» пчел на цветы, дети убеждаются в том, что на каждом цветке сидит по одной пчеле, т. е. пчелок столько же, сколько и цветов, а цветов столько же, сколько пчел. Учащиеся должны назвать это число. Затем число пчелок увеличивается или уменьшается, выясняются способы их уравнивания.

***II. СЧЕТ ПРЕДМЕТОВ.***

**1**. Игра «Поезд».

Работа может быть построена в форме беседы:

Что изображено на картинках? (поезд) Сколько вагонов в поезде? (10) Кто едет в первом вагоне? Во втором? В третьем? и т. д. Кто начальник поезда? (Петрушка) Петрушка решил поменять номера вагонов. Он расставил их по-другому, начиная с большего номера и кончая меньшим. Расставьте вагоны в том же порядке. Кто теперь едет в первом вагоне? Кто в последнем? Кто находится слева от Чебурашки? И т. д.

**2.** Задача – шутка.

Ты да я да мы с тобой. Сколько нас всего?

 (2)

**3.** Задача – смекалка.

Я провел у бабушки понедельник, вторник, среду и четверг, а моя сестра в ту же неделю – среду, четверг, пятницу и субботу. Сколько всего дней мы гостили у бабушки?

 (6)

**4.** Задача – смекалка.

На столе лежали 3 конфеты в одной кучке. Две матери, две дочери да бабушка с внучкой взяли конфет по одной штучке, и не стало этой кучки. Как это понимать? Сколько человек брали конфеты?

 (3)

**5.** Задачи в стихах.

 1) Я, Сережа, Коля, Ванда -

 Волейбольная команда.

 Женя с Игорем пока –

 Запасных два игрока.

 А когда подучатся,

 Сколько нас получится?

 2) Как-то вечером к медведю

 На пирог пришли соседи:

 Еж, барсук, енот, «косой»,

 Волк с плутовкою-лисой.

 А медведь никак не мог

 Разделить на всех пирог.

 От труда медведь вспотел, -

 Он считать ведь не умел!

 Помоги ему скорей,

 Посчитай-ка всех зверей.

**6**. На веревке висели и спокойно сохли 8 выстиранных наволочек. 6 наволочек стащила с веревки и сжевала коза Люська. Сколько наволочек спокойно высохли на веревке?

**7.** Коза Люська забодала забор, который держался на 7 столбиках. 3 столбика упали, а остальные остались торчать самостоятельно. Сколько столбиков торчат самостоятельно?

**8.** Игра «Зоопарк».

На доске – картинки с изображением животных. Учитель сообщает детям, что на этом уроке они отправятся в «необыкновенное путешествие» - в зоопарк. Дети рассматривают рисунки животных, называют их, считают.

- Сколько жирафов в клетке?

- Сколько слонов? Сколько из них больших? Сколько маленьких?

- Сколько медведей? И т. д.

- Кого больше: слонов или медведей?

- Кого меньше: оленей или зебр?

**9.** Толя поспорил с Колей, что съест 5 баночек гуталина, а съел только 3. Сколько баночек гуталина не смог осилить Толя?

***III. ЧИСЛА ОТ 1 ДО 10. ЧИСЛО 0.***

При изучении цифр я использую стихи С. Маршака, Г. Виеру, Ф. Дагларджи.

**1.** Игра «Веселый счет».

Двое вызванных учеников кто быстрее на подставку доски выставляют карточки с цифрами по порядку. Остальные дети – у себя на партах.

**2**. Игра «Отгадай число».

Назвать число меньше 8, но больше 6; больше 5, но меньше 9. И т. д.

**3.**Игра «Звездное небо».

На плакате изображено «звездное небо». Учитель предлагает посчитать звезды на небе; закрывает их тучкой. Затем тучку отодвигает и спрашивает: «А сколько теперь звезд?»

Дети считают. «Сколько звезд спряталось за тучкой?» Затем заглядывают за тучку и проверяют себя.

**4.** Игра «Почтальон».

На доске выставлено 10 домиков – это улица. Им присваиваются при счете номера. Учитель говорит, что прикрепить номера на дома не успели. В конце ряда домов – почта с почтальоном – зайцем. У него письмо в восьмой дом. Как почтальону его доставить? Один из учеников говорит, что почтальон – заяц может прибежать к началу улицы и посчитать дома, начиная с первого домика, другой советует дома считать с конца улицы. Учащиеся выполняют это задание практически и приходят к выводу, что быстрее считать последним способом. Игра продолжается. Письмо надо доставить каждый раз в другой дом; решается новая математическая задача.

**5.** Пять щенят в футбол играли,

 Одного из них позвали.

 Он в окно глядит, считает,

 Сколько их теперь играет.

**6.** Пять щенят плюс мама-лайка,

 Сколько будет, сосчитайка-ка?

**7.** Что хромаешь ты, жучок?

 Ранил ножку о сучок.

 Прежде на своих шести

 Очень быстро мог ползти.

 На скольких ножках ползает теперь жучок?

**8**. Известно, что сапожек не носит кошка,

 Но мама купила кошке сапожки.

 Сколько сапожек мама купила,

 Чтоб кошка ножки не замочила?

**9.** Загадки.

 а) Дом без окон и дверей,

 Как зеленый сундучок,

 В нем шесть кругленьких детей

 Называется… (стручок)

 б) Что за шустрый старичок

 88 ног.

 Все по полю шаркают,

 За работой жаркою. (веник)

 в) Что это за 7 братьев: годами равные, именами разные? (дни недели)

**10.** Как в комнате можно поставить 2 стула, чтобы у каждой из четырех ее стен стояло по одному стулу?

|  |
| --- |
|  \*\* |

**11.** Игра «Веселый счет».

По команде учителя двое детей поворачиваются к таблице и начинают счет, показывая числа указкой по порядку.

 1 8 4 2 8 6

 3 9 6 5 1 3

 5 2 7 4 7 9

**12**. Занимательный квадрат.

В данном квадрате расставить числа 2, 2, 3, 3, 3 так, чтобы при сложении чисел по столбикам, по строчкам и с угла на угол всегда получалось число 6.

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

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

 Решение:

**13.** Задача – шутка.

Летела стая гусей: один гусь впереди, а два позади; один позади и два впереди; один гусь между двумя, и три в ряд. Сколько было всего гусей?

**14.**Задача – шутка.

Чтобы сварился 1 кг мяса, требуется 1 час. За сколько времени сварится полкилограмма такого же мяса?

**15.** Собираясь на место преступления, преступники взяли с собой 5 веников – хотели замести следы. Два веника преступники уронили, выходя из дома, еще два забыли в автобусе, а один веник не захотел быть соучастником преступления и развалился на прутики. Удастся ли преступникам замести следы вениками?

**16.** Задачи – шутки.

1) Повезло опять Егорке, 2) 7 рассерженных гусей,

 У реки сидит не зря. 7 отчаянных друзей!

 Два карасика в ведерке Ходят – бродят: «Га-га-га!»

 И четыре пескаря. Тут хозяйка позвала:

 Но смотрите – у ведерка «Есть хотите?» «Да-да-да!»

 Появился хитрый кот… И пошли ватагой всей 7 рассерженных гусей.

 Сколько рыб домой Егорка 7 гусей ушли кормиться,

 На уху нам принесет? Сколько же осталось птицы?

3) Самосвал ехал в поселок. По дороге он встретил 3 легковые машины и грузовик. Сколько всего машин ехало в этот поселок?

**17.** Шарада.

Первая цифра стоит в середине.

Буква с начала и буква с конца.

В целом – леса, города и равнины,

К целому полны любовью сердца.

И коли вражья надвинется рать,

Целое будем мы защищать.

 Р 1 А РОДИНА

**18.** Задачи в стихах.

 1) На крыльце сидит щенок, 6) В небе радуга-дуга

 Греет свой пушистый бок. Замыкает берега.

 Прибежал еще один Расцветая все быстрей

 И уселся рядом с ним. Чудо-краски светят в ней!

 Сколько стало щенят? Пусть ответит тот, кто знает

 Или сможет сосчитать,

 2) Ежик по лесу шел, Сколько красок в ней играет,

 На обед грибы нашел: Озаряя моря гладь?

 2 – под березой,

 1 – у осины.

 Сколько их будет в плетеной корзине? 7) Двое шустрых поросят

 Так замерзли, что дрожат.

 3) Два мяча у Ани, Посчитайте и скажите:

 Два мяча у Вани. Сколько валенок купить им?

 Два мяча да два. Малыш!

 Сколько их? Сообразишь? 8) Дружно муравьи живут

 И без дела не снуют.

 4) В кормушке сидели 3 несут травинку,

 Лишь 3 только птицы, 3 несут былинку,

 Но к ним прилетели 3 несут иголки.

 Еще 2 синицы. Сколько их под елкой?

 Так сколько же птиц

 Здесь в кормушке у нас?

 Покажет на карточке каждый из вас. 9) Стала курица считать

 Маленьких цыпляток:

 5) Жил в реке один налим, Желтых 5 и четных 5,

 Два ерша дружили с ним. А всего…….(десяток)

 Прилетали к ним 3 утки

 По 4 раза в сутки.

 И учили их считать:

 1, 2, 3, 4, 5.

 Сколько всего рыб и птиц?

***IV. СЛОЖЕНИЕ. ВЫЧИТАНИЕ.***

**1.** Цепочка примеров.

Учитель называет пример: 3+2 - и бросает мяч кому-нибудь из детей. Тот, кому брошен мяч, дает ответ и бросает мяч учителю. И т. д.

**2**. Задача – смекалка.

Сколько получится, если из наименьшего двузначного числа вычесть наибольшее однозначное?

 ( 10 – 9 = 1 )

**3**. Игра «Угадай место игрушки».

Учитель записывает на обратной стороне демонстрируемых рисунков примеры вида 7+1 и рисует на доске лесенку. Он говорит: «Чебурашка предлагает нам интересное задание – расставить игрушки на лесенке по своим местам. Порядковый номер каждого рисунка записан на его обратной стороне в виде примера. Кто правильно решит пример, тот узнает место игрушки на лесенке.» Дети поочередно выходят к доске, решают примеры и расставляют рисунки на свои места.

**4**. Игра «Маятник».

Перед началом игры учитель спрашивает детей, кто видел часы с маятником? Просит показать, как покачивается маятник. Предлагает детям покачаться, как маятник, и прибавлять или отнимать по 1.

Учитель пишет на доске примеры на сложение и вычитание чисел вида: 5+1; 6+1, 7+1 и т. д. Учащиеся, покачиваясь, как маятники, считают, решают примеры.

**5.** Игра «Грибная полянка».

На доске – рисунки ежика, деревьев, грибов.

- Поможем ежику собрать грибы.

Вызванный к доске ученик берет гриб, решает записанный на нем пример. Если ответ правильный, гриб накалывается ежу на спину.

**6.** Игра «Назови пропущенные цифры».

На доске – Незнайка с пятью ( например, красными ) шарами. Справа от них – три голубых и один зеленый шары. На доске записаны примеры:

 5 + 4 = 9 9 – 4 = 5

 5 + 1 + \* 9 – 1 – \*

**7.** Игра «Украсим елку игрушками».

Игру начинает учитель: «Дед Мороз и Снегурочка придумали для вас интересное задание. Они развесили номера игрушек на елке, а на доске записали их в виде примеров 6+3 ,

10-3 и т. д.

Учитель показывает на пример, ученик, решив этот пример, вешает рисунок игрушки на соответствующий номер. Кто правильно выполнит задание, тот узнает, на какое место надо повесить каждую игрушку.

**8**. Игра «Заселяем дома».

 5 На крыше дома записан его номер. Учащиеся должны распределить числа в

 клеточки так, чтобы их сумма была равна номеру дома.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**9.** Задача в стихах.

 Два цыпленка стоят,

 Два в скорлупках сидят.

 Шесть яиц под крылом

 У наседки лежат.

 Посчитай поверней,

 Отвечай поскорей:

 Сколько будет цыплят

 У наседки моей?

**10.** Четыре года Светику,

 Она любит арифметику.

 Светик радостную весть

 Объявляет всем:

 - Если к двум прибавить шесть –

 Это будет семь!

 Услыхав ее слова,

 Юра стал считать:

 - Нет, к 6 + 2 – это будет 5!

 Спор горячий начался,

 Разделились голоса.

 Тут как раз, на счастье,

 Прибежала Настя.

 Настя знает правила:

 2 к 6 прибавила,

 И скажи на милость…

 Сколько получилось?

 По какому правилу

 Ответ она исправила?

 ( переместительное свойство сложения )

**11.** Игра «Спрячем от лисы».

Учитель читает:

Лиса близко притаилась,

Лиса кустиком прикрылась,

Лиса носом повела –

Разбегайтесь кто куда!

На доске – рисунки курицы с цыплятами, утки с утятами, козленка, зайчика и лисы. На обороте рисунка – задания. Ребята, вызванные к доске, стараются быстрее выполнить задания и спрятать птиц и животных от лисы. Если допущена ошибка в вычислении, то животное съест лиса.

**12**. У младенца Кузи – еще только 4 зуба, а у его бабушки – уже только 3. Сколько всего зубов у бабушки и внука?

**13**. Игра «Счастливого перелета».

После чтения стихотворения учитель предлагает детям помочь птицам благополучно добраться до теплых краев.

Осень -

Роща золотая, золотая, синяя.

А над рощей пролетает

Стая журавлиная.

Высоко над облаками гуси откликаются,

С дальним озером, с полями

До весны прощаются.

По очереди выходят ученики, берут карточки с изображением птиц, выполняют задания и «отправляют» птицу в полет.

**14.** Игра «Строим дом».

Сегодня будем строить дом.

На радость новоселам.

Чтоб каждый становился в нем

Счастливым и веселым.

Из геометрических фигур, на обороте которых записано задание, уч-ся строят дом.

**15.** Игра «Глаз – фотограф».

При изучении любой таблицы сложения и вычитания отводится время для ее запоминания. Чтобы оно было более продуктивным и целенаправленным, я провожу эту игру.

Учитель говорит: «Сейчас я проверю, у кого глаз, как фотоаппарат, сфотографирует таблицу». (ученик должен запомнить ее) Таблица дается с ответами. Через некоторое время ответы стираются. Учащиеся воспроизводят таблицу вразбивку.

**16.** Игра «Задумай число»

а) Задумайте число, прибавьте к нему 6, от суммы отнимите 2, затем отнимите задуманное число, к результату прибавьте 1. У вас получилось 5.

б) Задумайте число. Прибавьте к нему 7, а из полученной суммы вычтите задуманное число. У вас получилось 7.

**17.** Задача – шутка.

У мальчика ,ловившего рыбу, было в коробке 5 мух. На 3 мухи он поймал трех рыбок. Сколько рыбок он поймает на остальных мух?

**18.** Мой приятель шел,

 Пятак нашел.

 Двое пойдем, сколько найдем?

**19.** Два числа – 5 и 3 – пришли однажды в такое место, где валялось много разных разностей, и стали искать свою. Найди разность этих чисел.

**20.** Во дворе играли 9 чистых мальчиков. Когда несколько мальчиков выпачкались с ног до головы, во дворе осталось 3 все еще чистых мальчика. Сколько мальчиков уже выпачкались?

**21**. Скоро 10 лет Сереже,

 Диме нет еще шести, -

 Дима все никак не может

 До Сережи дорасти.

 А на сколько лет моложе

 Мальчик Дима, чем Сережа?

**22.** Математический фокус.

Задумайте число от 1 до 10. Прибавьте к нему 1, еще 1, отнимите 1, еще 1, прибавьте 1.

Назовите результат, а я скажу, какое число задумано.

( для отгадывания надо из результата вычесть 1 )

**23.** Шутка.

Вова пришел домой и радостно сообщил маме:

- Я сегодня получил пятерку.

- Молодец, - похвалила мама Вову.

- У меня тоже 5, - заявил маленький Шурик.

- За что у тебя 5? – спросила мама.

- 3 по математике и 2 по письму.

Объясните.

**24.** Допустим, что ты решил прыгнуть в воду с высоты 8 метров и пролетев 5 метров, передумал. Сколько метров придется тебе еще лететь поневоле?

**25**. Два мальчика съели 6 кг меда. В одном мальчике поместилось 3 кг. Сколько кг меда поместилось во втором мальчике?

**26**. Летела стая гусей, а навстречу им гусак.

 - Здравствуйте, 10 гусей!

 - Нет, нас не 10. Если бы ты был с нами да еще двое гусей, то тогда бы было 10.

 Сколько в стае гусей?

***V. ЧИСЛА ОТ 11 ДО 20.***

1. Игра «Веселый счет».

Незнайка предложил нам игру. Сам он в счете не силен и хочет посмотреть, как вы это делаете. Надо назвать и показать числа по порядку. К доске выходят 2 человека. Тот, кто быстрее сосчитает до 20, будет победителем.

 14 8 12 4 14 8 12 4

 10 13 1 15 10 13 1 15

 3 17 20 7 3 17 20 7

 19 6 9 11 19 6 9 11

 5 2 16 18 5 2 16 18

**2.** Игра «Задумай число».

Задумайте число, меньше 10. Вычтите задуманное число из 15. Сколько получилось?

( например, 8. Ты задумал число 7.) ( 15-7=8 )

**3.** Мы на елке веселились, 5 конфет в бумажках синих,

 Мы плясали, мы резвились. 5 орехов рядом с ними,

 После добрый Дед Мороз Груша с яблоком, один

 Нам подарки преподнес. Золотистый мандарин,

 Дал большущие пакеты. Плитка шоколада -

 В них же – вкусные предметы. Вот была я рада!

 Стала я пакет вскрывать, Все лежит в одном пакете,

 Содержимое считать: Сосчитай предметы эти.

**4**. В детсаду есть паровоз,

 6 автомобилей,

 Черный пес – блестящий нос,

 Белый кот Василий,

 8 куколок в одной

 Кукле деревянной.

 И Петрушка заводной, рыжий и румяный.

 Кто внимательно послушал,

 Сколько в детсаду игрушек?

**5.** Задача – шутка.

Волк пригласил на свой день рожденья 3 поросят, 7 козлят и 1 Красную Шапочку. Сколько аппетитных гостей пригласил волк на свой день рожденья?

**6.** В зоопарке он стоял,

 Обезьянок все считал:

 2 играли на песке,

 3 уселись на доске,

 А 12 спинки грели.

 Сосчитать вы всех успели?

**7**. Игра на внимание.

Ученик, поймав мяч, брошенный ему учителем, должен слушать и считать вслух хлопки учителя. Когда учитель перестает хлопать, он возвращает мяч учителю. Игра длится до тех пор, пока дети не досчитают до 10.

**8.** Игра «Стук-стук».

На доске изображена таблица с двумя разрядами:

|  |  |
| --- | --- |
|  ДЕСЯТКИ |  ЕДИНИЦЫ |
|  |  |

Учитель молча стучит указкой один раз в разряде десятков и несколько раз в разряде единиц. Дети внимательно слушают и показывают соответствующее число на карточках с цифрами.

**9.** Посадила бабка в печь Да в печи 4 штуки.

 Пирожки с капустой печь. Пироги считают внуки.

 Для Наташи, Маши, Тани, Если можешь, помоги

 Коли, Оли, Гали, Вани Сосчитать им пироги.

 Пирожки уже готовы.

 Да еще один пирог

 Кот под лавку уволок,

**10.** В двух корзинах лежало по одинаковому количеству яблок. Из первой корзины переложили во вторую 10 яблок. На сколько больше стало яблок во второй корзине, чем в первой? Объясните.

**11**. Логические упражнения.

Если в первой коробке 12 цветных карандашей, во второй – столько, сколько в первой, а в третьей карандашей столько, сколько во второй коробке, то сколько карандашей в третьей коробке?

**12**.На ветке сидели 5 синиц и 7 воробьев. 6 птичек улетели. Улетел ли хоть один воробей?

**13**. Костя наловил рыбок трех видов: ершей, пескарей и окуней. Всего он поймал 14 рыбок, ершей оказалось на 10 больше, чем пескарей. Сколько рыбок каждого вида поймал Костя?

 ( 11 ершей, 1 пескаря, 2 окуня )

**14.** Математическая эстафета.

Класс разбивается по рядам на 3 команды.

Для каждой команды даны примеры вида:

 10+5 10+9 10+7

Одновременно от каждой команды к доске вызывается по одному ученику. Их задача состоит в том, чтобы правильно и быстро решить соответствующий пример, составить другой пример с этими же числами и передать эстафету своему товарищу. Игра продолжается до тех пор, пока ученики каждой команды не составят все возможные примеры.

Например:

 10+5=15 15=5+10

 5+10=15 15-10=5

 15=10+5 15-5=10

**15.** Сколько кусков сахара растворяются в папином чае, если сам папа бросил туда 3 куска, а Маша, как только папа зазевался, положила еще 12 кусков?

**16**. Во время игры в прятки 5 мальчиков спрятались в бочку из-под известки, 6 – в бочку из-под зеленой краски, 3 – в бочку из-под красной и 6 – в ящик из-под угля. Мальчик, который пошел их искать, нечаянно упал в бочку из-под желтой краски. Сколько разноцветных и сколько черно-белых мальчиков играло в прятки?

**Задания, упражнения и игры для развития речи**

Речевое развитие является важнейшим аспектом общего психического развития в детском возрасте.

Развитие речи как средства общения позволяет ребенку адекватно пользоваться языком в различных социальных ситуациях, вступать в эффективное взаимодействие со взрослыми и сверстниками.

В младшем школьном возрасте «весьма существенным приобретением речевого развития ребенка является овладение им письменной речью ... которая имеет большое значение для умственного развития ребенка»[[22]](http://www.vevivi.ru/best/Igrovye-tekhnologii-v-nachalnoi-shkole-ref156396.html%22%20%5Cl%20%22_ftn22%22%20%5Co%20%22). На этот период приходится активное обучение чтению (т.е. пониманию письменной речи) и письму (построению собственной письменной речи). Обучаясь чтению и письму, ребенок учится по-новому — связно, систематически, продуманно, строить и свою устную речь.

**Разучивание стихотворений**

Разучивание стихов способствует развитию связной речи, ее выразительности, обогащает активный и пассивный словарный запас ребенка, помогает развивать произвольную словесную память.

**Пересказ и рассказ**

Пересказ рассказов, басен, просмотренных кино- и мультфильмов также способствует развитию связной и выразительной речи ребенка, обогащению словаря и развитию произвольной словесной памяти.

Эффективным способом развития связной речи является и регулярно провоцируемый взрослым рассказ ребенка о тех событиях, которые произошли с ним в течение дня: в школе, на улице, дома. Такого рода задания помогают развивать у ребенка внимание, наблюдательность, память.

Если ребенку трудно дается пересказ прочитанного текста, рекомендуется применять следующий прием — предложить разыграть в лицах прочитанный им рассказ или сказку. При этом первый раз просто читают литературный текст, а перед вторым прочтением распределяют роли между учащимися (этот прием можно с успехом применять на уроке). После второго прочтения детям предлагается инсценировать прочитанное. Этот способ развития умения пересказывать основан на том, что, получив какую-то роль, ребенок будет воспринимать текст с иной мотивационной установкой, что способствует выделению и запоминанию основного смысла, содержания прочитанного.

На развитие выразительной, грамматически правильно построенной речи существенное влияние оказывает прослушивание ребенком аудиозаписей детских сказок, спектаклей в исполнении актеров, владеющих мастерством художественного слова.

**Игры «в слова». Игры «со словами»**

Игры «в слова» обогащают лексический запас ребенка, приучают быстро находить нужные слова («не лезть за словом в карман»), актуализируют пассивный словарь. Большинство таких игр рекомендуется проводить с ограничением времени, в течение которого выполняется задание (например, 3—5 мин.). Это позволяет внести в игру соревновательный мотив и придать ей дополнительный азарт.

**«Дополни слово»**

Ведущий называет часть слова (кни ...) и бросает мяч. Ребенок должен поймать мяч и дополнить слово (... га).

В роли ведущего ребенок и взрослый могут выступать поочередно.

Составить из предлагаемого набора букв как можно больше слов: а, к, с, о, и, м, p, m м, ш, а, н, и, ы, г, ρ

Назвать слова, противоположные по значению: Тонкий — Острый — Чистый — Громкий — Низкий — Здоровый — Победа —    и т.п.

**«Кто больше сочинит»**

Подбирается несколько предметных картинок. Ребенку предлагается найти рифму к названиям изображенных на них предметов. Рифмы можно подбирать и к словам, не сопровождая их показом соответствующих картинок.

*Огурец — молодец. Заяц — палец. Очки — значки. Цветок — платок*. И т.д.

Примечание. Для объяснения понятия «рифма» можно привлечь отрывок из книги Н.Н.Носова «Приключения Незнайки и его друзей» о том, как Незнайка сочинял стихи.

**«Перевернутые слова»**

Ребенку предлагается набор слов, в которых буквы перепутаны местами. Необходимо восстановить нормальный порядок слов.

Пример: *МАИЗ - ЗИМА.*