Филиал муниципального общеобразовательного учреждения

«Средняя общеобразовательная школа п. Горный

Краснопартизанского района Саратовской области» в с. Большая Сакма

Игровые технологии

на уроках в начальных классах

Статью подготовила учитель начальных классов

I квалификационной

категории

Князева Надежда Ивановна

филиала МОУ «СОШ п. Горный Краснопартизанского района Саратовской области» в с. Большая Сакма

2014 г.

***«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)***

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.

Правильно подобранную, уместно и умело проведенную педа­гогом игру следует считать таким же важным и необходимым элементом образовательной работы, как и урок.

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

При по­ступлении ребенка в школу существуют значительные труд­ности его адаптации: освоение им новой роли — роли ученика, установление взаимоотношений со сверстниками и учите­лями. Преодолению этих трудностей способствует дидактиче­ская игра.

Оценивая роль дидактической игры, А.В. Запорожец под­черкивал: «...необходимо добиться того, чтобы дидактиче­ская игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но способствовала бы общему развитию ребенка».

Дидактические игры это не только средство интеллектуаль­ного развития, а также развития познавательных психиче­ских процессов, но и игровая форма обучения.

Правила игры содержат нравственные требования к взаимо­отношениям детей, к выполнению ими норм поведения и влия­ют на решение дидактической задачи — незаметно ограничи­вают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета. Подведение итогов (результат) помогает выявить детей, которые лучше выпол­нили игровое задание, определить команду-победительницу и т.д. Учитель должен отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей.

**Игры на уроках**

На уроках в начальных классах я часто использую дидактические игры. Предлагаю вашему вниманию некоторые из них.

***Игры на уроках обучения грамоте***

*Игры на развитие слухового восприятия, навыков звукового анализа и синтеза*

**У кого хороший слух?**

*Оборудование:* предметные картинки.

Педагог показывает картинки и называет изображенные на них предметы. Дети должны захлопать в ладоши, если услы­шат в названии предмета звук, заданный учителем в начале игры.

**Красный — синий**

*Оборудование:* синие и красные кружки для каждого игрока.

Педагог произносит гласный звук, ученики повторяют его, поднимая красный кружок. При произнесении учителем со­гласного звука дети поднимают синий кружок. За каждую ошибку игроки платят фант.

**Наоборот**

*Оборудование:* мяч.

*Вариант 1.* Педагог называет звонкий или глухой соглас­ный и бросает мяч кому-либо из игроков. Игрок ловит мяч и, называя парный согласный, бросает мяч учителю.

*Вариант 2.* Педагог называет прямой открытый слог со звон­ким или глухим согласным и бросает ученику мяч. Ученик ловит мяч и, называя слог парным согласным, возвращает мяч учителю.

Игра оценивается по числу правильных ответов в ряду.

■ Игры на уроках русского языка

***Игры на развитие слухового восприятия, навыков слогового анализа и синтеза***

**Кто в каком домике будет жить?**

Игру можно проводить в форме соревнования команд.

Педагог рисует на доске три домика — в них будут жить животные. В первом — те животные, названия которых состоят из одного слога, во втором — из двух, в третьем — из трех сло­гов. Каждое названное животное обозначается условным знач­ком в соответствующем домике; дважды повторять названия животных нельзя.

Выигрывает команда, предложившая больше других слов — названий животных.

**Путаница**

*Оборудование:* наборы слогов.

Предлагается игровая ситуация: Буратино неправильно составил из слогов слова. Например, у него получилось: *бары, ва-со, за-ко, ба-со-ка, ро-во-на* и т.д. Дети должны исправить ошибки и правильно составить слова из предложенных слогов.

Выигрывает тот, кто предложит большее число правиль­ных вариантов составления слов.

***Игры на закрепление зрительного образа букв и алфавита, развитие навыков звуко-буквенного анализа и синтеза***

**Поможем зверям**

*Оборудование:* картинки животных с подписями.

*Примерные картинки:* слон, лев, тигр, обезьяна, гепард, волк, жираф, медведь, белка, заяц, кабан, енот, пантера, еж, носорог, шакал, рысь, хорь, антилопа и др.

Учитель говорит: «Собрались в лесу звери, решили устро­ить концерт. Каждому хотелось выступить первым. Стали звери спорить. Обезьяна предложила выступать в порядке алфа­вита. И все звери согласились. Но только они не знали алфа­вита. Поможем им, ребята?»

Дети выходят по очереди к доске и ставят на наборное по­лотно картинки с названиями животных в порядке алфавита. Если ученик ошибся, он получает штрафной жетон, который должен вернуть на следующий день, рассказав алфавит.

**Наборщики**

*Оборудование:* комплект букв для каждого ученика.

Педагог называет в беспорядке буквы, дети определяют, какое слово может быть составлено из них, и выкладывают его. За правильно выложенное слово ученик получает очко (фишку).

Выигрывает тот, кто к концу игры набрал большее число очков.

**Буквенная эстафета**

Класс делится на несколько групп по четыре человека. Для каждой группы учитель называет первую букву слова.

Первый ученик группы записывает букву и дописывает еще одну, потом передает лист товарищу, тот дописывает еще одну букву и т.д. В результате должно получиться слово.

Выигрывает группа, которая первой правильно написала слово.

***Игры на формирование знаний о частях речи и их признаках***

**Один** – **много**

*Оборудование:* мяч.

Ведущий (педагог или ребенок) бросает мяч кому-либо из детей и называет один предмет. Ученик, поймавший мяч, дол­жен назвать слово, обозначающее много таких предметов, и бросить мяч учителю.

Ученик, давший правильный ответ, получает фишку.

**Скажи наоборот**

*Оборудование:* мяч.

*Примерный материал:* шум – тишина, день – ночь, храб­рость – трусость, война – мир, радость – грусть, враг – друг, молодость – старость, доброта – злость, правда – ложь, счастье – горе, находка – потеря, труд – безделье.

Педагог объясняет детям правила игры: «Я произнесу слово и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кому брошен мяч, дол­жен поймать его, назвать слово, противоположное по значе­нию, и возвратить мяч мне. Например, я говорю слово "впе­ред". Какое слово нужно произнести в ответ?» *(Назад.)* Учитель заранее подбирает слова, потому что игра должна идти в быст­ром темпе. Тот, кто затрудняется подобрать антоним, платит фант.

**Кто внимательнее**

*Оборудование:* индивидуальные сигнальные карточки с условными обозначениями: Ж (женский род), М (мужской род), С (средний род).

Класс делится на три команды. Все игроки внимательно слушают, какое слово назовет учитель, и, определив род этого слова, поднимают соответствующую карточку.

Выигрывает команда, допустившая наименьшее число ошибок.

***Игры на формирование знаний о составе предложения***

**Угадай знак**

*Оборудование:* у каждого ученика — по три карточки со знаками: «.», «!» «?».

Педагог говорит предложение. Дети поднимают карточку со знаком, который они поставили бы в конце этого предло­жения при его записи в тетради. Ученик, поднявший не ту карточку, получает штрафное очко. В конце игры педагог просит поднять руки тех школьников, которые не получили ни одного штрафного очка. Они и будут выигравшими.

**Кто последний?**

*Оборудование:* сюжетные картинки.

Педагог показывает классу картинку и составляет корот­кое предложение из двух слов. Затем предлагает детям допол­нить (распространить) его, каждый раз удлиняя на одно слово.

Выигрывает тот, кто придумает последнее слово к предло­жению и произнесет все предложение правильно.

**Игры на уроках окружающего мира**

*Мир растений*

**Где растет?**

*Оборудование:* мяч.

Учитель бросает детям мяч по очереди и называет расте­ние. Поймав мяч, ребенок должен быстро ответить, где оно растет — в саду, в поле, в лесу.

**Лесные** — **садовые**

Педагог называет лесные и садовые растения. Задача игро­ков — не ошибиться в их делении на группы и хлопнуть в ладо­ши только тогда, когда будет звучать название садового растения.

По окончании игры определяется победитель — тот, кто ни разу не ошибся в продолжении всей игры.

***Мир предметов, созданных человеком и для человека***

**Найди пару**

*Оборудование:* картинки с изображением предметов, схо­жих по назначению.

*Примерный материал:* чайник — кофейник, перчатки — варежки, лампа — люстра, стакан — кружка, тарелка — мис­ка, кофта — рубашка, платок — косынка, шляпа — шапка, стул — табуретка.

В игре принимают участие 4-6 детей, которые получают по равному числу предметных картинок. Начиная игру, кто-ни­будь из детей показывает одну из своих картинок и спрашивает: «У кого моя пара?» Ученик, у которого есть соответствующая парная картинка, показывает ее и отдает ходившему игроку. Далее другой игрок показывает свою картинку и спрашивает: «У кого моя пара?» — и т.д. до тех пор, пока все пары не будут найдены.

Выигрыш присуждается игроку, набравшему больше всех парных картинок.

**Что сделано руками человека?**

*Оборудование:* предметные картинки на наборном полотне.

Игровое задание выполняют две команды. Первая команда выбирает картинки, на которых изображены предметы, сде­ланные руками человека, вторая — картинки с изображением предметов, в создании которых человек не участвовал.

**Игры на уроках математики**

***Игры, на развитие аналитико-синтетических умений***

**Найди лишнее число**

*Оборудование:* карточки с набором чисел. *Примерный материал:*

а) **1, 2, 4, 5, 7, 8,10,0.**

б) **21, 24, 30,16,18, 9.**

в) **213, 518, 614, 319, 721, 211.**

При групповой работе каждая команда получает набор карточек, аналогичных данным и подобранных в соответ­ствии с обобщаемой темой или разделом курса. Дети долж­ны как можно быстрее и правильнее найти лишнее число на каждой карточке и сформулировать общее свойство осталь­ных чисел.

*Методический комментарий.* Дидактическая цель игры заключается в обобщении представлений школьника о кон­кретном математическом явлении или факте, формировании умения обнаруживать это явление или факт. Рассмотрим примерные карточки: а) ученик должен указать на лишнее число 0, так как оно не относится к числам первого десятка;

б) правильных ответов два: число 9 лишнее, так как оно однозначное, число 16 лишнее, так как оно не делится на 3;

в) ученики должны припомнить позиционную запись числа и установить, что число 721 лишнее, так как не содержит еди­ницы в разряде десятков;

**Найди лишний текст**

*Оборудование:* **10-12** текстов, **3-4 из** которых **не** являются задачами.

*Примерное задание (материал 1-го класса):*

1. В классе 3 девочки и несколько мальчиков.  
   Сколько всего детей в классе?
2. На дереве сидели 7 галок, 4 улетели.  
   Сколько птиц осталось на дереве?
3. В 1-м классе 12 учащихся.

Сколько учащихся в 1-м и во 2-м классах вместе?

4. В двух портфелях 9 учебников, причем в одном из них —5 учебников.

Сколько учебников во втором портфеле?

1. Масса арбуза 5 кг, а дыни — на 3 кг меньше.  
   Какова масса дыни?
2. Из зоопарка убежали 2 обезьяны.

Сколько зверей осталось в зоопарке, если их было 9?

7. В правой руке три пятирублевых монетки, а в левой —на одну монетку больше.

Сколько монеток в левой руке?

1. У Пети 6 синих карандашей, а у Васи столько же красных.  
   Сколько всего карандашей у мальчиков?
2. Длина первого отрезка 5 см, длина второго — 4 см, длина третьего — 2 см.

Узнай общую длину четырех отрезков.

Ребятам предлагается прослушать каждый из 9 текстов и выяснить, является ли он задачей. Если ученик считает, что данный текст — задача, то он поднимает руку. Ученик, кото­рый ошибся, встает рядом со своей партой. Выигрывает та ко­манда (ряд), где осталось сидящими большее число ребят.

***Игры при изучении натуральных чисел***

**Игра в мяч**

*Оборудование:* мяч.

Учитель бросает мяч ученику и говорит примеры: «Найди сумму чисел 5 и 2»; «Уменьши 7 на 3» и т.д. Ученик, поймав­ший мяч, отвечает и возвращает его учителю.

**Поймай рыбку**

*Оборудование:* на доске Таблица с изображением аквариума с рыбками. На каждой рыбке записан один из следующих примеров:

7+8; 9+6; 9+7; 16-8; 13-6; 9+3; 14-6; 15-7; 18-9; 8+5.

Двое учащихся выходят к доске и по команде начинают ре­шать примеры. Остальные учащиеся выполняют задание в тетрадях. По истечении времени, отведенного на вычисление, ученики сверяют свои ответы с ответами на доске. Тот ученик у доски, который решил больше всех выражений, поймал больше рыбок. Этот ученик считается лучшим рыбаком.

**Самый быстрый почтальон**

*Оборудование:* карточки-конверты, на обратной стороне которых записаны выражения на сложение и вычитание.

Учитель раздает пяти ученикам-почтальонам по одинако­вому числу карточек-писем. Дети, сидящие за партами, изобра­жают дома с номерами, они держат в руке разрезные цифры, обозначающие числа от 0 до 10. Почтальоны должны быстро определить на конверте номер дома, т.е. найти значение выра­жения, и разнести письма в соответствующие дома, отдать детям, у которых карточки с цифрами, обозначающими ответы выражений, записанных на конвертах.

Кто быстро и правильно разнесет карточки-конверты по назначению, тот самый быстрый почтальон.

Дидактические игры, используемые на уроках, формируют устойчивый интерес к учению и снимают напряжение, которое возникает во время урока.

**Литература**

1. Игровые технологии обучения в начальной школе: Практическое пособие / Авт.-сост. Е.В. Калмыкова. — М.: АРКТИ, 2012. — 60 с. *(Школьное образование)*