

МКОУ « Искровская основная общеобразовательная школа им. И.Е Москвитина»

Доклад на тему:

**Использование игровых технологий в процессе обучения младших школьников.**

Выполнила: учитель начальных классов

Иванова Анастасия Валентиновна

Содержание.

Введение.....	3
1. Теоретические возможности использования игровых технологий в начальной школе.....	5
1.1. Игровые педагогические технологии.....	5
1.2. Теория и классификация игр.....	6
1.3. Использование игровых технологий на уроках.....	8
2.2. Использование игровых технологий в начальной школе.....	9
2.1. Психологические особенности развития мальчиков младшего школьного возраста..	10
2.2. Примеры использования игровых технологий во 2 классе начальной школы.....	13
Заключение.....	19
Список использованных источников.....	20

Важнейшей составляющей современного педагогического процесса стало личностно-ориентированное взаимодействие учителя с учениками, направленное, прежде всего, на формирование учебной деятельности. Школа должна вооружить школьников определенным набором знаний, а также побуждать к самообразованию и самореализации. А для этого необходима активизация учебно-познавательной деятельности школьников. Особая роль в этом процессе отводится игровым технологиям. Использование игр в обучении решает множество задач. Они развивают познавательный интерес к предмету, активизируют учебную деятельность учащихся на уроках, способствуют становлению творческой личности ученика. Многие из игр дают возможности для взаимообучения, так как предполагают групповые формы работы и совещательный процесс. Включение в структуру урока игровых моментов может быть использовано для снятия усталости и для развития личностной свободы и раскованности ребят, особенно слабых и неуверенных в себе.

Кроме этого актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного ученика информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

**Цель** моей работы - показать эффективность применения игровых технологий как метода обучения в начальной школе.

Исходя из цели, были определены следующие **задачи** исследования:

- изучить и проанализировать научно-методическую литературу по теме исследования;
- изучить существующие в практике виды и типы упражнений с использованием различных игровых технологий;
- изучить психологические и возрастные особенности мальчиков младшего школьного возраста для более эффективного применения игровых технологий в своем классе;
- классифицировать игровые приемы согласно принципам их организации;
- провести опытно-экспериментальное исследование по выявлению эффективности игровых технологий;

- проанализировать полученные данные.

**Объект исследования** – процесс применения игровых технологий на уроках во 2 классе начальной школы.

**Предмет** – игровые технологии.

**Гипотеза исследования** – образовательный процесс во 2 классе начальной школы будет более эффективным, если внедрять игровые технологии в учебно-воспитательный процесс, совмещая их с другими технологиями.

**В работе использованы следующие методы исследования:** обобщение и интерпретация педагогической, психологической и методической литературы, методы опроса, метод самооценки, метод научно-педагогического исследования, включенный в учебно-воспитательный процесс.

## **1. Теоретические возможности использования игровых технологий в начальной школе.**

## 1.1. Игровые педагогические технологии.

Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество. Как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали игру с древности.

Учебная игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков. Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности. На уроках с использованием игры ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться к уроку). После каждого подобного урока мы слышим от детей фразу: «Давайте ещё поиграем», что свидетельствует об успешности урока. Игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся. Использовать игровые технологии можно на любой ступени обучения.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- Как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- Как технологии внеклассной работы.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

## 1.2. Теория и классификация игр.

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

- По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;
- По характеру педагогического процесса:
  1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
  2. познавательные, воспитательные, развивающие;
  3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
  4. коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;
- По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;
- По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.

*Дидактическая игра.*

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами. Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры.

Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний. Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением. Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся.

Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы.

Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролируемые и обобщающие дидактические игры.

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.
2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.
3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Требования к подбору игр следующие.

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.
3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Выделяют следующие виды дидактических игр.

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.
2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.
3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

#### *Ролевая игра.*

Ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;
- Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;
- Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции, уроки – суды и т.д.

*Компьютерная игра.* Жизнь меняется независимо от наших желаний. Современные дети, приходя в школу, уже свободно владеют компьютером. Использование ИКТ - это почти обязательная часть современного урока. Компьютерные обучающие игры необходимы и незаменимы в процессе обучения. Применение ИКТ на уроках, вне всякого сомнения, необходимо. Важно не бросаться из одной крайности в другую. Пусть всего будет в меру. В начальной школе яркая необычная форма подачи учебного материала способствует более прочному усвоению новых знаний. Уроки с использованием ИКТ интересны не только детям, но и самому учителю. Они представляют возможность для саморазвития и учителя, и ученика. Трудно спорить с их эффективностью в учебном процессе. Дети часть общества, которое постоянно совершенствуется в мире компьютерных технологий. И хотим мы этого или нет, ребенок будет осваивать этот мир, особенно интернет-сообщество. Наша задача быть впереди, чтобы показать «верный» путь. Ученик не должен быть пассивным наблюдателем, он должен быть активным создателем.

### **1.3. Использование игровых технологий на уроках.**

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно- воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

- 1) ролевые игры на уроке;
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);



4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

5) различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Игровые технологии занимают важное место в учебно - воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников;

4) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся. Так как в учебном процессе решаются еще задачи воспитания толерантности и укрепления взаимопонимания между участниками игры.

Подводя итог вышеизложенному, можно отметить следующие положительные моменты использования игровых технологий:

- игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;

- игра несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;

- идет передача опыта старших поколений младшим;

- способствует использованию знаний в новой ситуации;

- является естественной формой труда ребенка, подготовлением к будущей жизни;

- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

## **2. Использование игровых технологий**

### **в начальной школе.**

Я работаю в МКОУ « Искровская основная общеобразовательная школа им. И.Е Москвитина», преподаю во втором классе. В своей педагогической практике, используя лично-ориентированный подход в обучении детей младшего школьного возраста, я

ставлю цель: обеспечить развитие и саморазвитие личности обучаемого, исходя из его индивидуальных способностей. Особенность моего нынешнего класса – в классе учится 6 детей и все мальчики. Передо мной встала задача - построить свою работу с учетом особенностей моего класса, а именно найти те формы и методы работы, которые смогут увлечь мальчиков и отвечать их особенностям, запросам, интересам. Вначале я подробно ознакомилась с педагогической и психологической литературой с целью изучения особенностей развития познавательной и личностной сфер мальчиков.

## **2.1. Психологические особенности развития мальчиков младшего школьного возраста.**

Учителя, работающие в начальных классах, знают, что в первом классе мальчики хуже адаптируются в школе. У них хуже по сравнению с девочками развита тонкая моторика руки. Почерк у мальчиков неровный, некрасивый, оригинальный. В речевых навыках мальчики тоже уступают девочкам, но если нужно проявить новаторство, например, решить кроссворд, найти словесные ассоциации, то мальчики справляются с этим лучше. Кроме того, они с легкостью поворачивают объекты в своем воображении. Лучше разбираются в лабиринтах, читают географические карты, определяют направление рек, дорог; лучше ориентируются на местности. Им меньше требуется времени на запоминание нового маршрута, увереннее находят дорогу в малознакомом месте. При получении информации мало реагируют на эмоциональную окраску голоса (интонацию), зато быстрее воспринимают любую информацию о действиях, когда взрослые доброжелательны и спокойны. Если мальчики задают вопрос, то только затем, в отличие от девочек, что бы получить конкретный ответ. У них более развиты способности к точным наукам, им легче, чем девочкам, дается геометрия.

К концу учебного года утомляемость у мальчиков выше, чем у девочек. Однако при раздельном обучении пик усталости – февраль-март, а потом открывается «второе дыхание», и к концу года успеваемость растет. Мальчика нельзя сравнивать с девочкой, оценивать его можно только с себе подобными или себя предыдущим.

Для мальчиков принципиально важно, что оценивают в их деятельности, а не как. При этом хвалить мальчика лучше не в присутствии всего класса, а в присутствии значимых для него лиц. Не стоит забывать, что мальчики более возбудимы, несдержанны, раздражительны, агрессивны, демонстративны, но более откровенны и искренни, чем девочки. В основном активны, настойчивы, но всегда менее исполнительны и хуже себя контролируют. Охотно берутся за общественные поручения, но теряют интерес к ним, как

только удовлетворяют колоссальную потребность в активном движении, которая стимулирует развитие всех важных психических функций.

Самооценка в классе мальчиков стабильнее и выше, чем в обычных классах. Степень удовлетворенности школьной жизнью, активность (т.е. участие в кружках, секциях, общественной и спортивной жизни класса) выше, чем в обычных классах.

Мальчикам требуется обучение, с опорой на конкретность, жизненность. Они должны понять принцип, смысл, а не выстраивать этот смысл из деталей. Все понимая, мальчики подчас не могут объяснить того, что поняли, кому-то другому; решают задачи, а объяснить решение не могут. Предоставление новой информации требуется проводить в достаточно быстром темпе и желательно в более широком спектре, что позволяет расширить собственные информативные блоки мальчиков.

Изучив всю информацию, я пришла к таким выводам. Для того, чтобы каждому моему ученику было хорошо в школе, мне необходимо создать в классе следующие условия:

- а) интерес к предмету;
- б) взаимопомощь одноклассников;
- в) доброжелательность учителей;
- г) определенная раскованность самого ребенка;
- д) отсутствие страха за неудачу;
- е) право на ошибку;
- ж) возможный максимум двигательной активности;
- з) здоровый дух соперничества (соревновательность);
- и) общение с окружающим миром, возможность экспериментировать с материалами;
- к) различные виды конструирования.

Для достижения намеченного я начала использовать в своей работе разнообразные формы и методы организации учебной деятельности, большой упор, в частности, сделала на игровые технологии. По моему мнению, они в большей степени отвечают требованиям моего класса; грамотное использование технологии позволит мне раскрыть познавательный и личностный потенциал каждого ученика, позволит организовать процесс обучения на принципах сотрудничества и реализовать дифференцированный подход к обучению.

Во-первых, игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Игра вводит ребёнка в жизнь, в общение с окружающими, с природой, способствует приобретению знаний. Она всегда имеет определённую цель. Во-вторых, игровые технологии являются одной из уникальных

форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности. В-третьих, игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций. Используя тот или иной тип игры, мы можем всю учебную деятельность подчинить правилам игры: ввести элемент соревнования, поставить дидактическую цель урока в форме игровой задачи, использовать учебный материал в качестве средства игры.

Игра на уроке должна быть хорошо организована и целеустремлена. Прежде ученикам надо осознать правила - единые по форме для всех игр, чтобы постепенно выработался стереотип. Такие правила обязывают детей действовать строго по очереди или коллективно; отвечать по вызову, внимательно слушать ответ товарища, чтобы исправить его по необходимости, не повторяться: не мешать другим; честно признавать свои ошибки и т.д. В этом заключается организационная роль правил игры. Кроме того, они являются средством управления игрой: указывается способ действий и их последовательность, формируются требования к поведению, регулируются взаимоотношения детей в игре.

Учитель все время контролирует деятельность класса, направляет игру, поощряет вопросами или репликами, незаметно поддерживая слабых детей, ободряя их, предотвращая возникновение конфликтов и тому подобное. Не следует увлекаться лишь дидактической целью игры, недооценивая ее воспитательного значения, потому что это приводит к тому, что ученики начинают хитрить, добиваясь успехов нечестным путем, не соблюдая правил игры, пренебрегая интересами коллектива. В зависимости от обстоятельств учитель должен найти время и указать ученику на такие проступки, объяснив, к чему это может привести (ухищрения, недобросовестное выполнение своих обязанностей). Хорошая игра похожа на хорошую работу. В каждой игре есть рабочее усилие и усилие мысли. Игра помогает снять утомление и напряжение, поддерживает внимание. Увлечённые игрой, ученики легче усваивают программный материал, проявляют активность, находчивость, сообразительность, инициативу и смекалку. Дидактических игр очень много, но при подборе материала к уроку необходимо помнить, что все игры и упражнения должны быть связаны с темой конкретного урока и направлены на достижение конкретной цели.

На своих уроках часто использую дидактические и сюжетно-ролевые игры, кроссворды, загадки, ребусы, стараюсь преподнести материал в необычной форме: урок-сказка, урок-путешествие, урок-исследование и другие.

## **2.2. Примеры использования игровых технологий во 2 классе начальной школы.**

### **Игры на уроках математики.**

Хочу поделиться своим опытом по организации работы на уроках математики, направленной на формирование навыков устного счёта, повышение познавательного интереса к уроку математики при помощи упражнений, включающего в себя различные по содержанию и сложности задания по формированию навыка устного счёта на разных этапах урока математики в 2 классе.

Учитывая особенности класса и содержание программного курса математики, провожу целенаправленную работу по проведению устного счёта на уроках математики. Подобранные упражнения для устного счёта состоят из различных по содержанию и сложности заданий, направленных не только на формирование вычислительных навыков, но и на активное развитие мыслительных операций.

Поэтому в устный счёт входят упражнения, обеспечивающие:

- 1) формирование вычислительных навыков и усвоение определённых вычислительных приёмов;
- 2) развитие математической речи (умения читать выражения, объяснять и аргументировать ход решения и др.);
- 3) формирование умения решать задачи;
- 4) расширение представления о геометрических фигурах;
- 5) знакомство с логическими задачами.

Упражнения для устного счёта предъявлены учащимся в форме различных игр, шифровок, математических диктантов, карточек с примерами, таблиц для заполнения на разных этапах урока математики. Кроме этого, упражнения для устного счёта предлагаю учащимся так, чтобы они способствовали развитию различных анализаторов, т. е. воспринимались детьми либо зрительно, либо на слух, либо зрительно и на слух. Математика - один из наиболее трудных предметов. Включение дидактических игр и упражнений позволяет чаще менять виды деятельности на уроке, что создает условия для эмоционального отношения к содержанию учебного материала, обеспечивает его доступность и осознанность.

Мальчиков нетрудно заинтересовать математикой. Самое обычное решение примеров можно преподнести так, что работа эта не покажется детям скучной и утомительной. Для этого достаточно придать упражнениям увлекательный характер,

включить в работу элементы соревнования. Форма игры захватывает детей, и они с удовольствием выполняют задание

На уроках математики мои ученики очень любили «заселять домики» Это простая игра на изучение состава числа. Использовать её можно на любом этапе урока. И принимать участие может практически каждый ребёнок, в зависимости от количества домиков. Она способствует быстрому и прочному запоминанию состава числа, через приёмы зрительной, слуховой и двигательной деятельности.

#### Игра «Что на свете одно» (два, три, четыре...)

– Перечислите, что в мире есть только одно. (*Солнце, луна, небо, Родина, Земля, Марс и т. д.*)

Все перечисленное учитель записывает на доске. Учащиеся по очереди выбирают одно слово из записанных на доске и составляют о нем два-три коротких предложения, не называя его. Например: Оно круглое. Оно дает нам жизнь. Оно горячее. (*Солнце.*) Остальные угадывают, о чем идет речь.

– Что у человека только одно?

– Что в вашем доме только одно?

– В нашем классе только одно?

#### Игра «Контролеры»

Дидактическая цель: закрепление знания состава чисел первого десятка.

Содержание игры: учитель распределяет детей на две команды. Два контролера у доски следят за правильность ответов: один – первой команды, второй - другой команды. По сигналу учителя ученики первой команды делают несколько ритмических наклонов вправо, влево и считают про себя. По сигналу учителя они называют хором число наклонов первой команды до заданного числа и ведут счет про себя (например, 6 – прибавил 1, 7 – прибавил 2, 8 – прибавил 3). Затем они называют число выполненных наклонов. По числу наклонов, выполненных учениками 1 и 2 группы, и называется состав числа. Учитель говорит: «Восемь – это...», ученики продолжают: «Пять и четыре». Контролеры показывают зеленые круги в правой руке, если согласны с ответом, красный - если нет. В случае ошибки упражнение повторяется. Потом учитель предлагает детям второй команды по сигналу делают несколько приседаний, а ученики первой команды дополняют приседания до заданного числа. Называется состав числа. Аналогично анализируется состав чисел на основе хлопков.

Данная игра не только систематизирует знания учеников, но и несет элементы физической разгрузки, поэтому идеально подходит для мальчиков.

#### Игра «Лучший счетчик»

Содержание игры: учитель на доске, по секторам соответственно размещает от 1 до 10 рисунков. Открывая каждый сектор поочередно, учитель предлагает детям сосчитать число рисунков и показать нужную цифру. Сосчитавший первый называется лучшим счетчиком. Затем учитель показывает цифры вразбивку, а ученики – соответствующее число рисунков в секторах круга. В итоге игры учитель открывает 2 сектора, предлагает сравнить число рисунков в них и определить, где предметов меньше и на сколько.

Мальчики очень любят соревноваться, им очень нравится игра «Кто скорее?». На доске записаны примеры в два столбика. По команде учителя к доске выходят по порядку от каждого ряда по одному ученику и берут мел. Я открываю примеры, и ученики приступают к выполнению действий. Решив пример, ученик кладёт мел и садится на место. К доске выходит следующий ученик и решает пример и т.д. выигрывает та группа, которая быстрее и без ошибок решит все примеры. В случае одинаковых результатов учитывается организованность, дисциплина каждой группы.

Для закрепления знаний таблицы сложения и вычитания в пределах 10 и таблицы умножения можно использовать игру «Самый быстрый почтальон».

Ход игры: Учитель раздаёт 5 ученикам по одинаковому числу карточек («писем»), на обратной стороне которых записаны выражения на сложение и вычитание (умножение или деление). Дети, сидящие за партами, изображают дома с номерами (они держат в руке цифры от 1 до 10, или ответы таблицы умножения). Почтальоны должны быстро определить на конверте № дома (найти значение выражения) и разнести письма в соответствующие дома (отдать детям, у которых карточки с цифрами, обозначающие ответы выражений, записанных на конвертах). Кто быстро и правильно разнесёт письма по назначению, тот самый быстрый почтальон.

#### Игра «Глаз – фото»

Эту игру можно использовать при изучении таблицы сложения и вычитания. Учитель при изучении любой таблицы отводит определенное время на запоминание. Чтобы дети были более внимательными, я говорю, что в этой игре проверю, у кого глаз, как фотограф, т. е. кто сумеет сфотографировать таблицу (ученик должен запомнить её). Таблица даётся с ответами. Через 3-5 минут ответы стираю и спрашиваю по порядку учеников, они воспроизводят таблицу в разбивку.

Если спросить у детей, любят ли они сказки, они ответят «да». Сказка вызывает у детей радость, внимание, интерес. На таких уроках царит хорошее настроение, а это залог хорошей работы. Сказки при изучении математики можно использовать так: герои испытывают трудности, а учащиеся им помогают. Дети отправляются в путь, преодолевая самые неожиданные препятствия. Выполняют математические задания, отгадывают

загадки, ребусы и т.д. Преодоление препятствий вместе со сказочными героями придает обучению яркую эмоциональную окраску, что способствует повышению усвоения материала. На своих уроках стараюсь использовать героев из якутских народных сказок.

### Игра “Старуха Таал-Таал”.

Пошла однажды старушка Таал-Таал по воду. Набрала она воды, да поскользнулась и упала.

Помогите старушке Таал-Таал подняться.

Задания (на рисунке ведра-ыабыйа с любимыми числами)

Найдите “ лишнее” число.

Выпишите чётные, нечётные числа.

Составьте равенства и неравенства.

Увеличьте числа на 2.

Уменьшите числа на 2. Можно придумать разнообразные задания с использованием этих чисел.

Детям очень нравятся игры-шутки, веселые задачи.

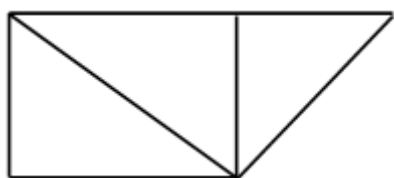
Например, «Задачи-шутки».

1. Три мальчика – Коля, Андрей, Вова – отправились в магазин. По дороге они нашли 3 копейки. Сколько копеек нашел бы Вова, если бы он отправился в магазин один?
2. В комнате 4 угла. В каждом углу сидит кошка. Против каждой кошки сидят по 3 кошки. Сколько всего кошек в комнате?
3. Поле пахали 7 тракторов. 2 трактора остановились. Сколько тракторов в поле?
4. Какие часы показывают точное время два раза в сутки?

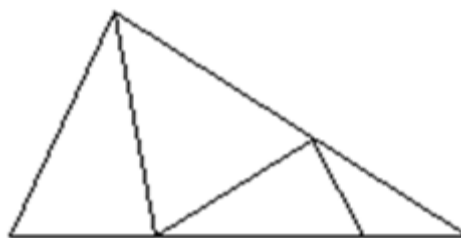
Очень нравятся детям игры с геометрическим материалом.

### Игра «Посчитай треугольники».

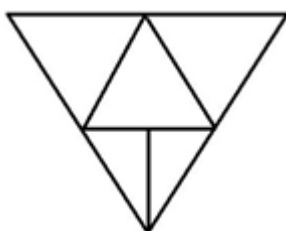
Решения :



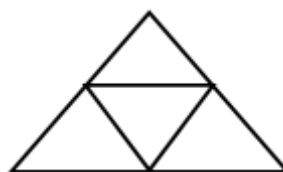
4 треугольника



7 треугольников

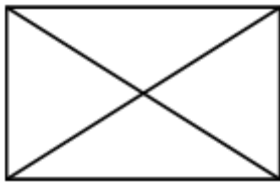


7 треугольников

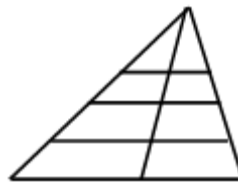


5 треугольников





8 треугольников



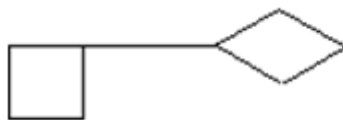
9 треугольников

Часто применяю на уроках математики игры на конструирование фигур из палочек.

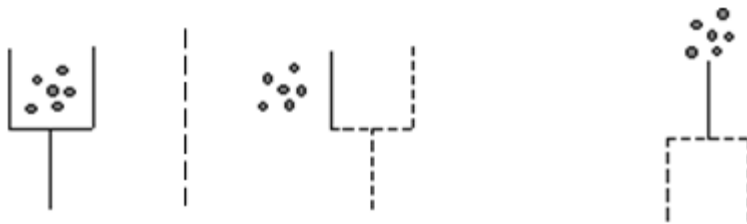
– Сложите домик по образцу. Переложите одну палочку так, чтобы домик повернулся в другую сторону.



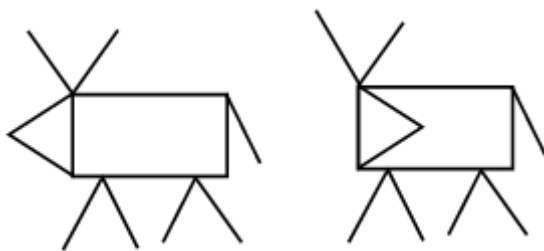
– В фигуре, похожей на ключ, переложите четыре палочки так, чтобы получилось три квадрата.



– Какое наименьшее количество палочек нужно переложить, чтобы убрать мусор из совочка



– Переложите две палочки так, чтобы корова смотрела в другую сторону.



## **Игры на уроках окружающего мира.**

### Игра « Где растёт?»

Задача: знать место произрастания конкретных овощей и фруктов.

Игровые действия: учитель показывает ученикам овощи и фрукты, а они объясняют. Кто ошибается, читает стихотворение о природе.

### Игра «Деревья, кустарники и травы».

Эту игру можно проводить тогда, когда ученики знают признаки деревьев, кустарников и трав.

*Задача:* знать морфологические признаки растений, уметь группировать их по этим признакам.

*Игровые действия:* учитель показывает березу, ель, дуб. Дети отвечают, что это деревья. Жасмин, сирень – показывает учитель, ученики отвечают, что это кустарники. Учитель показывает подорожник, мать-и-мачеху, ученики отвечают, что это травы. После игры желательно провести экскурсию, чтобы дать возможность детям увидеть те растения, кустарники и травы, о которых говорилось.

### Игра «Летает – не летает»

Задача: знать летающих и не летающих представителей животного мира.

Игровые действия: В этой игре учитель будет называть птиц, животных, а ученики, если летает, поднимают руку, если не летает, то руки складывают на коленях.

### Игра «Домашние и дикие»

Задача: знать признаки деления животных на домашних и диких, знать отдельных представителей обеих групп.

Игровые действия: учитель показывает изображение животного, а ученик говорит, к какой группе оно относится. Для усложнения игры можно использовать загадки. Например: «Посреди двора стоит копна, спереди вилы, сзади метла.» (корова)

### Игра «Назови детенышей»

Задача: знать название детенышей домашних и диких животных.

Игровые действия: учитель показывает карточку взрослого животного, а ученик называет детеныша. Лошадь, волк, корова, медведь, коза, барсук, собака, бобр, овца, лось, свинья, заяц, курица, белка, индюшка, олень.

### Игра «Поставь на свое место»

Игровые действия: школьникам (3-4человека) раздают по одной карточке, на которой написаны названия растений. Предлагается все слова разместить по группам

Примерный набор: сурепка, яблоня, томаты, хризантемы, огурец, алыча, пырей, абрикос, кольраби, патиссоны, камелия, лебеда, айва, осот, перец, флокс, гладиолус, черешня, лук.

Группы: плодовые, сорные, декоративные, овощные.

Разнообразные викторины поддерживают и развивают интерес к знаниям, расширяют кругозор. Например, викторина по теме «Птицы».

1. Какая птица бывает почтовой? (Голубь)
2. Какая птица днем спит, а ночью охотится на мышей? (Сова, филин)
3. Какую птицу называют санитаром леса? (Дятел)
4. Какая птица не вьет своего гнезда, а подбрасывает яйца в чужие гнезда? (Кукушка)
5. Как называется птичий дом? (гнездо)
6. Какая птица не умеет летать, но хорошо плавает, ныряет и не боится холода? (Пингвин)
7. Какая крупная птица не умеет летать, но зато хорошо бегают? (Страус)
8. Какая самая маленькая птица в мире? (Колибри)
9. Как называют домик для птиц, сделанный человеком? (скворечник)
10. Кого из птиц называют «воровкой»? (Сорока)

### **Заключение**

Подводя итог всему изложенному выше, необходимо подчеркнуть, что используемые учителем игровые приемы и методы активизации познавательной деятельности учащихся в обучении должны предусматривать постепенное, целенаправленное и планомерное развитие мышления учащихся и формирование у них мотивов учения, с одной стороны.

С другой стороны, добиться хороших результатов в нашей работе можно только тогда, когда не перестаёшь любить детей, а для этого учитель должен самосовершенствоваться, изучая и применяя инновационные технологии.

Экспериментальную работу по введению игровых технологий в начальной школе проводила в течение двух лет. Эксперимент показал, что игровые формы обучения позволяют сделать урок интересным, доступным, понятным, помогают повысить активность детей, усвоить знания, снять напряжение, создают на уроке благоприятный эмоциональный фон. Всё это способствует лучшему усвоению детьми учебного материала и, как следствие, повышению качества обучения учащихся.

Главный результат своей работы я вижу в том, что дети начинают ответственнее относиться к учебе, сами становятся авторами игр, то есть активными творцами, стали сплоченнее, дружнее, внимательнее друг к другу. Я уверена, что обучать ребёнка необходимо радостью, воспитывать его с большей любовью, а всю работу строить на интересе, поощрении и похвале.

## Список использованных источников.

### Список литературы.

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети!; М., 1983.
2. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологический очерк. - М., 1987.
3. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. - М.: «Смысл», «Эксмо», 2006. («Библиотека всемирной психологии»).
4. Гоноболин. Ф.Н. Психология. – М.: «Просвещение», 1973.
5. Губанова О.В., Левкина И.С. Использование игровых приемов на уроках. Начальная школа, 1997, №6
6. Зимняя И.А. Педагогическая психология. Учебник для вузов. Издание второе, дополненное и переработанное. - М.: Издательская корпорация Логос, 1999.
7. Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е. Шестилетний ребенок. Психологическая готовность к школе. - М.: «Просвещение», 1987.
8. Макаренко А.С. Игра. Соч. - М., 1957. Т.IV.
9. Мануйленко З.В. Роль игры в воспитании дошкольников. - М.: «Просвещение», 1951.
10. Минский Е.М. Игры и развлечения в ГПД. - М., 1985.
11. Минский Е.М. От игры к знаниям: пособие для учителя. - 2-е изд., дораб. - М.: «Просвещение», 1987
12. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: Учебник для студ. вузов. - 9-е изд., стереотип. - М.: ИЦ «Академия», 2004.
13. Плеханов Г. В. Избранные философские произведения в пяти томах. М., 1956—1958.
14. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды / Под ред. В.В. Давыдова и В.В. Зинченко. - М., 1989.
15. Эльконин Д.Б. Психологические игры. - М.: Просвещение, 1978.
16. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Педагогика, 1978.

### Интернет-ресурсы.

17. Беззубенко И.А., Игровая деятельность детей младшего школьного возраста в образовательном процессе начальной школы.  
<http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=584549#>
18. Библиотека лекционного материала. Лекциопедия.  
<http://lektsiopedia.org/lek-15418.html>

19. Васильева С.В., Голованая О.В., Ермолаева М.Г., Ткаченко М.В  
Игротека. <http://igra.effective-it.ru>
20. Осыка Н. Л., Игровая деятельность как основной фактор развития  
ребенка <http://osyka.ru/igrovaya>
21. Перловская Н.О., Игра, ее назначение в обучении иностранному  
языку детей младшего возраста. <http://www.coolreferat.com>
22. Психологическое исследование детей школьного возраста.  
<http://xn--d1aigtgr.xn--p1ai/?p=1238>