

# Организация учебного процесса с применением игровых технологий

Учитель начальных классов:

Андреева Е.А.

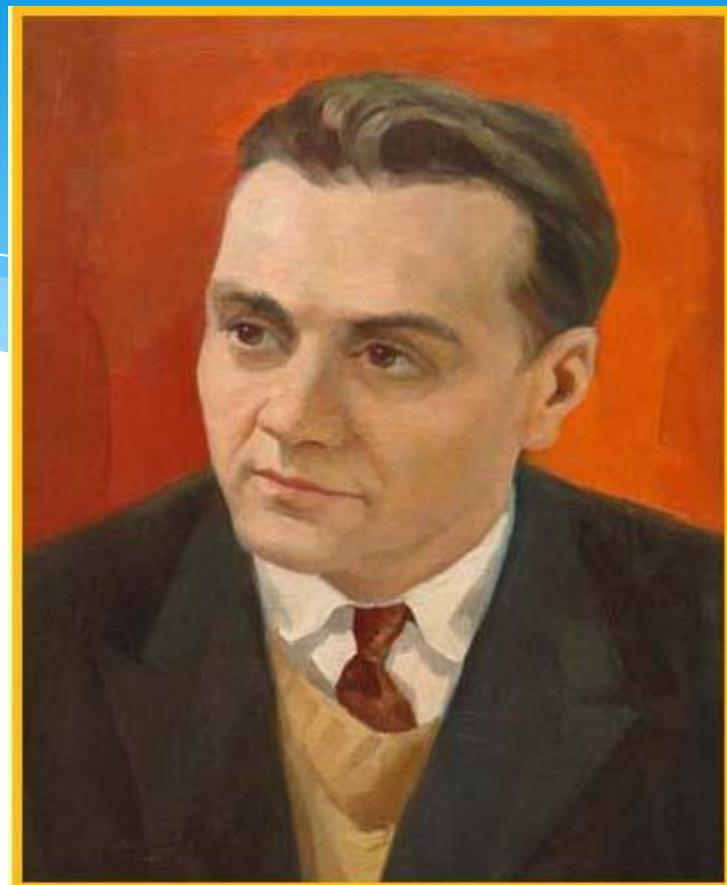
МОУ СОШ №8

*Задача, конечно, не слишком простая:  
Играя учить и учиться играя.  
Но если с учебной сложить развлеченье,  
То праздником станет любое ученье!*



«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  
любопытности».

*В.А.Сухомлинский*



# Игра - инструмент, который комплексно обеспечивает:

- успешность адаптации ребёнка к новой ситуации развития;
- сохранение и совершенствование на протяжении всего начального - образования;
- развития младшего школьника как субъекта собственной деятельности поведения;
- сохранение и укрепление его нравственного, психического физического здоровья и т.д.

# Функции игры

```
graph TD; A[Функции игры] --> B[Развлечение]; A --> C[Самореализация]; A --> D[Коррекция]; B --> E[Коммуникация]; C --> F[Терапия]; C --> G[Социализация]; D --> G; E --> H[Диагностика]; G --> I[Познание];
```

Развлечение

Самореализация

Коррекция

Коммуникация

Терапия

Социализация

Диагностика

Познание

## Принципы проведения игры:

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
2. При выборе правил игры, необходимо учитывать особенности детей.
3. Игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации.
4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя.
5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

# Игры на уроках математики



# Игра «Математический футбол»



# Игра «Математическая рыбалка»

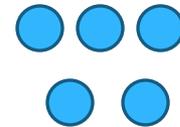
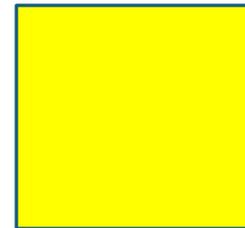
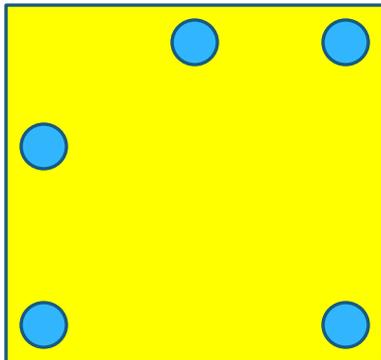


# Задачи – смекалки

Если из наименьшего двузначного числа вычесть наибольшее однозначное число, то получится....

$$10 - 9 = 1$$

Как в комнате расставить 5 стульев, чтобы у каждой из четырёх стен стояло по 2 стула.



# Разгадай ребусы.

По 2 л 7 я

40

100 лб

# Поиск закономерностей

Проследи, как получается каждое следующее число и назови в каждый ряд ещё по 1 числу

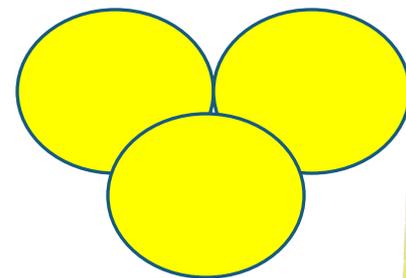
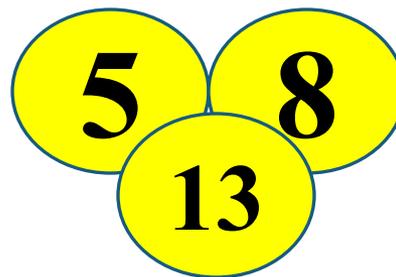
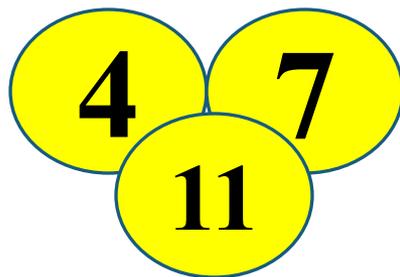
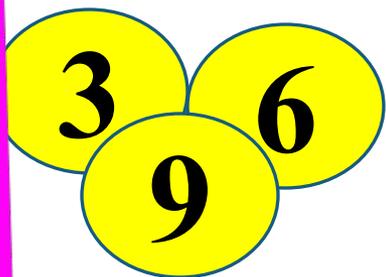
1) 0, 2, 4, 6, 8, **10**

3) 1, 2, 4, 7, 11, **16**

2) 1, 4, 7, 10, **13**

4) 4, 8, 12, **16**

Найдите связь между числами заполните свободные кружки





# Игры на уроках русского языка



## \* Игра « Шифровальщики»

Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысло-различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

Ход: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика. Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

\*

## «Наборщики»

(Класс – 2 команды.)

На доске записаны слоги: ва, зи, лю, ма, ми, пе, ро, та, то; ма, ля, на, ня, ра, ря, ся, тя, ша.

Команда девочек составляет из слогов имена мальчиков, а команда мальчиков – имена девочек. Лучшими наборщиками признаются первые 3 ученика в каждой команде, которые правильно выполняют задание. Командное неравенство присуждается команде, лучшие наборщики которой первыми выполняют работу.

Возможные имена: Ваня, Валя, Вася, Миша, Митя, Петя, Рома, Зина, Люся, Маша, Мара, Таня, Тоня, Тося, Варя.

# Дидактическая игра

## Найди ошибку

**Цель:** развивать умение выделять в речи слова, обозначающие предмет.

Учитель называет ряд слов, обозначающих названия предметов и допускает одну «ошибку». Ученики должны определить, какое слово лишнее и почему.

Правильно выполнивший задание, получает фишку. Выигрывает тот, у кого больше фишек.

Примерный материал:

1. Кукла, дом, море, вышла, ученик.
2. Карта, солнце, железный, дверь, моряк.
3. Девочка, мел, больше, карандаш, жаба.
4. Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня.
5. Бежит, книга, окно, ворота, слон и т.п.



# Дидактическая игра

## Найди пару.

**Цель:** развивать умение правильно соотносить название предмета и действия.

**Оборудование:** у каждого ученика на парте карточка, на которой в один столбик записаны слова: метель, гром, солнце, молния, ветер, дождь, снег, облака, туман, мороз, а в другой столбик слова- действия: капает, плывут, падает, стелется, плывет, метет, гремит, печет, сверкает, дует, трещит.

- Ученики к каждому слову, обозначающему название явления, подбирают слово, обозначающее действие предмета, отмечая стрелкой. Выигрывает тот, кто первый составит пары слов.



# «Конструктор».

С большим интересом дети играют в конструктор.

Если взять большое слово,

Вынуть буквы,

Раз и два,

А потом собрать их снова,

Выйдут новые слова.

- Из слова «*грамотей*» составьте 10 слов. (*Герой, гром, гора, гам, рота, рот, метр, метро, море, тема*).



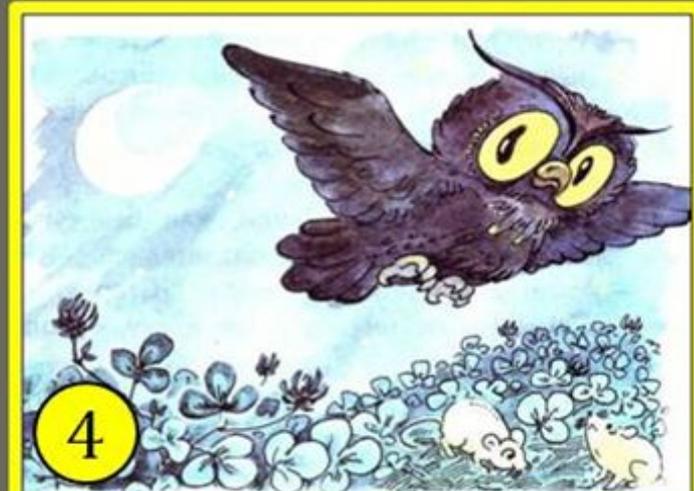
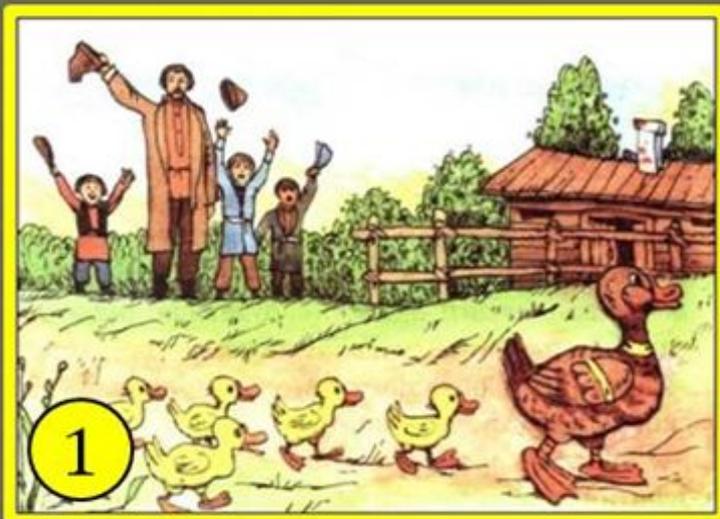
\* Ценность таких игр заключается в том, что на их материале можно отрабатывать также скорость чтения, слоговой состав слова, развивать орфографическую зоркость и многое другое. Важная роль занимательных дидактических игр состоит еще и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создает положительный эмоциональный настрой в ходе урока. Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.

# Игры на уроках чтения

## Игра « Живая картинка»



# Игра «Расскажи по картинке»





Инсценирование сказок ,  
рассказов.



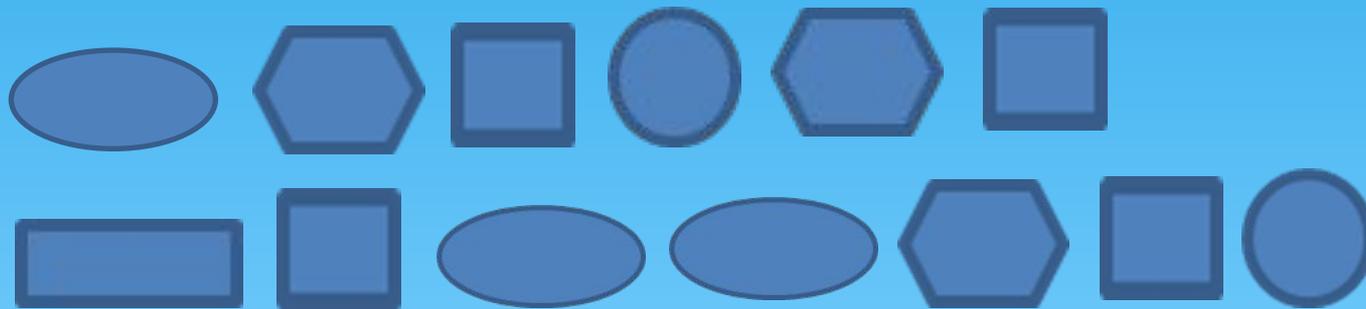
## Игра «Шифровка» 2 вариант

Расшифровав запись, узнаете автора произведения, с которым познакомимся на уроке.

17, 18, 10, 26, 3, 10, 15.

**Ответ: Пришвин**

## Игра «Шифровка» 3 вариант



Подсказка:

- з



- с



- р

- к



- а

**Ответ: сказка, рассказ**

# Восстановите пословицы

1) И, мила, в, земля, своя, горести;

2) На, стороне, и, чужой, не, весна, красна

## Соберите поговорку

Делу время, \_\_\_\_\_ коли делать нечего.

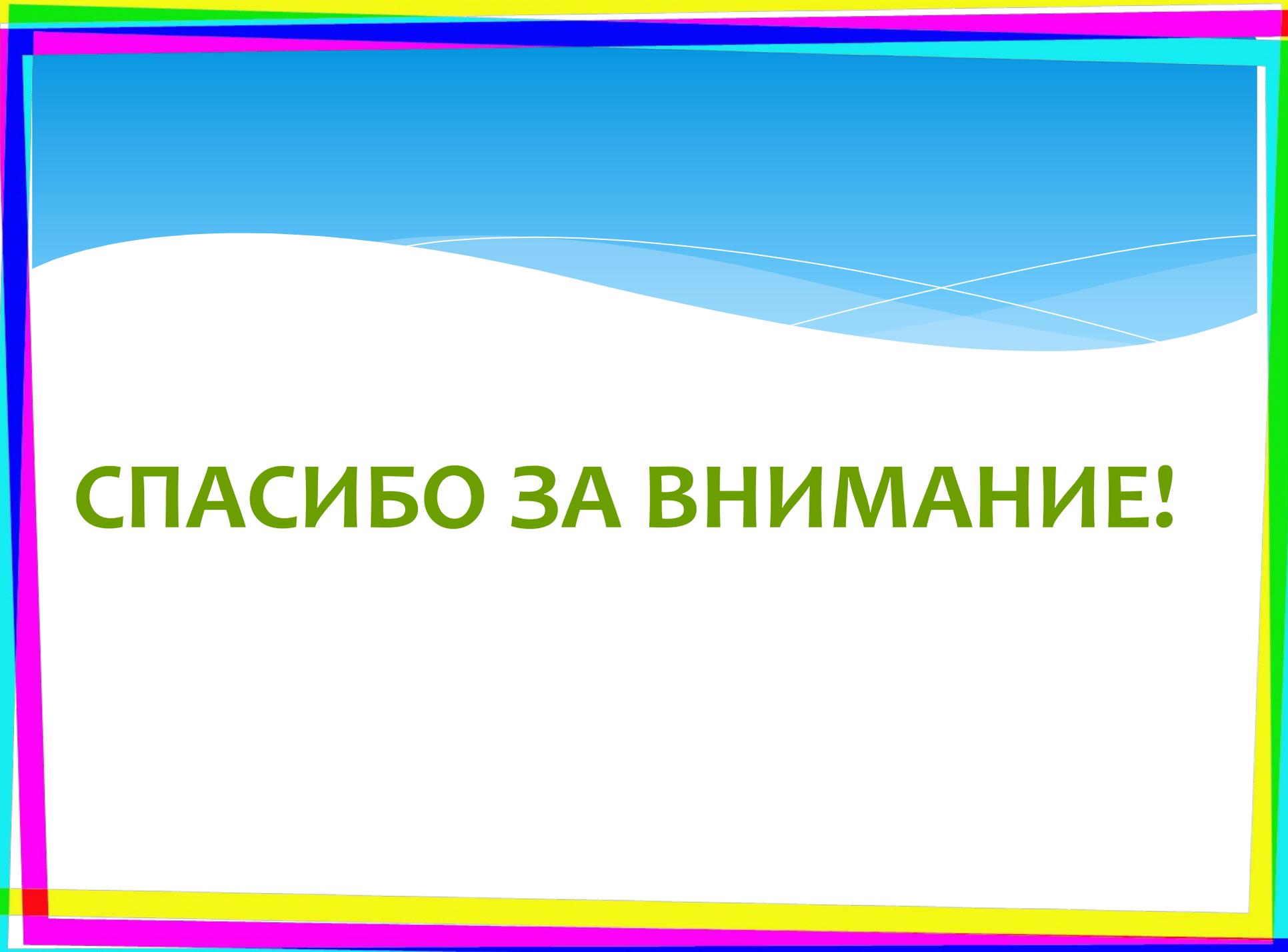
Скучен день до вечера, \_\_\_\_\_ потехе час.

## Буквенное табло

С	Т	Р	А	Ш	Н	Ы	Й	Р	А	С	С	К	А	З
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

\* **Вывод:**

Игровые технологии – эффективное средство воспитания познавательных процессов и активизации деятельности учащихся. Это тренировка памяти, помогающая учащимся вырабатывать речевые умения и навыки. Игры стимулируют умственную деятельность детей, а также развивают внимание и познавательный интерес к предмету. Игры способствуют преодолению пассивности на уроках и усилению работоспособности учащихся.



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**