

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ПРИМЕНЯЕМЫЕ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ.

Подготовила: учитель начальных
классов Пахоменко Е.А.,

- В настоящее время особое внимание уделяют творческой активности и интересу у школьников к предметам. Проводят конкурсы, чемпионаты, олимпиады. Под понятием, активность, подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации. Такая активность сама по себе возникает не часто, она является следствием управленческих педагогических воздействий, т.е. применяемой педагогической технологией.

- Одной из педагогических технологий в начальной школе является **игровая технология**.
- Задача – сделать процесс обучения **занимательным**, создать у детей **бодрое, рабочее настроение**, облегчить преодоление в усвоении учебного материала.
- Игровые технологии способствуют развитию познавательной активности на уроках.

- В начальной школе игровые технологии можно использовать на всех уроках. Это связано с тем, что начальная школа – новый этап в жизни детей: из детского сада – в школу, в мир учителей, новых предметов, учебников. Задача учителей сделать эти встречи не скучными и обыденными, а радостными и интересными. Вот здесь на помощь приходят уроки – игры, уроки – путешествия.

Применение игровых технологий на практике:

- ▣ Остановимся на трёх основных видах: дидактические, сюжетно-ролевые, подвижные.
- ▣ На уроках в основном используется дидактическая игра.
- ▣ Данный вид игры представляет собой сложное, многоплановое педагогическое явление. Это метод обучения, в процессе которого в игровой ситуации решаются учебно-воспитательные задачи. Может использоваться на всех ступенях обучения.
- ▣ Ценность дидактической игры заключается в том, что дети в значительной мере самостоятельно учатся, активно помогая друг другу и взаимно себя проверяя.

Примеры дидактических игр:

- ▣ «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, т.к. использует физкультурные упражнения.

- 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.
- Игра «Хлопки»
- Содержание игры: учитель на доске размещает по секторам от 1 до 10 рисунков. Открывая по очереди сектор за сектором, предлагает сосчитать число рисунков и по его сигналу похлопать столько же раз, сколько открыто рисунков, и показать нужную цифру. (Учитель задает ритм хлопков).

- «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, а также умножения и деления. 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.

- Для закрепления навыков счета можно предложить игру «Слушай и считай»:
- Содержание игры: у каждого из учеников набор карточек с числами от 1 до 10. У учителя палочка, которой он ударяет по какому-либо предмету, издающему громкий звук, определенное число раз. Все учащиеся должны немедленно поднять и показать карточку с числом, соответствующим количеству ударов. «Назови соседей числа»
- Эта игра дает возможность каждое число первой сотни рассматривать не изолированно, а в связи с предыдущим и последующим числом.
Средства обучения: мяч или два мяча – большой и маленький (или разного цвета).
- Содержание игры: учитель бросает мяч то одному, тот другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа – 20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).
Возможен и другой, более сложный вариант игры. Возвращая мяч, играющий должен сначала отнять от названного учителем числа единицу, потом прибавить к нему полученную разность. Например, учитель назвал число 11, а играющий должен назвать числа 10 ($11-1=10$) и 21 ($11+10=21$). Эту игру можно провести с двумя мячами: большим и маленьким (или разного цвета). Когда учитель бросает большой мяч, то отвечающий должен, к примеру, прибавить 9 и вернуть мяч обратно, а когда маленький – то отнять 3. Здесь дети не только считают, но и развивают внимание, чтобы не перепутать действия.

Загадки на уроках математики.

- различные числа:
- *У него четыре лапки, Чёрненькая, хвостатенькая.
Лапки – ЦАП-царапки, Не лает, не кусает,
Пара чутких ушей. А из класса в класс
Он – гроза для мышей. (Кот) Не пускает. (Двойка)*
- математические отношения:
- *Чем больше из неё берёшь, Говорит она беззвучно,
Тем больше она становится. А понятно и не скучно.
(Яма) Ты беседуй чаще с ней –
Станешь в 10 раз умней (Книга)*

- При знакомстве с новой цифрой загадка может служить исходным материалом для выделения изучаемого числа. Например, я предлагаю детям отгадать загадку:
*Вспушит она свои бока,
Свои четыре уголка,
И тебя, как ночь настанет,
Всё равно к себе притянет.
(Подушка)*

- Особенно полезны загадки, по тексту которых надо догадаться, о какой цифре идёт речь, и написать или показать её. Такие загадки помогают детям запомнить графическое изображение цифр, учат узнавать их по описанию. Первоклассники с удовольствием откликаются на предложения учителя подумать, какая цифра о себе сказала:
- *Я так мила, я так кругла,
Я состою из двух кружочков,
Как рада я, что я нашла
Себе таких, как вы, дружочков!
(Восемь)*
- *Или отгадать, что это за цифра:
Вид её – как запятая,
Хвост крючком, и не секрет:
Любит всех она лентяев,
А её лентяи – нет.
(Двойка)*
- Задачи, имеющие форму загадок, также вызывают большой интерес, активность, стремление правильно ответить на вопрос, например:
- *Отгадайте-ка, ребятки, что за цифра акробатка?
Если на голову встанет, ровно на три больше станет.
(Шесть)*