

Игра

«Друзья по часам»



- 1) Пожать руку.
- 2) Похлопать по спине друг друга.
- 3) Улыбнуться.
- 4) Помахать рукой.
- 5) Подмигнуть.
- 6) Сделать комплимент.
- 7) Пожелать что-нибудь.
- 8) Послать воздушный поцелуй.
- 9) Сделать массаж.
- 10) Потереться спиной.
- 11) Рассмешить.
- 12) Получить комплимент.

*Использование игровых
технологий в учебно-
воспитательном
процессе начальной
школы*

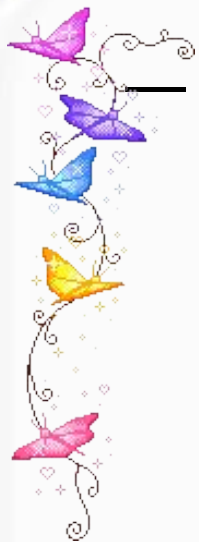


- В процессе обучения учащиеся должны ***не только*** овладеть установленной системой научных знаний, умений и навыков, ***но и развивать свои*** познавательные способности и творческие силы.

Для этого необходимо,
чтобы в школе особое место
занимали такие формы
занятий,
которые обеспечивают
активное
участие в уроке каждого
ученика,

повышают авторитет знаний
и индивидуальную ответственность
школьников за результаты учебного труда.
Эти задачи можно успешно
решать через
технологии игровых форм обучения.

Анкета:



- Нравиться ли тебе играть на уроке?
- На каких уроках тебе хотелось бы играть?
- Как ты любишь больше играть один или с друзьями?
- Хочешь ли ты всегда побеждать в игре?



Анализ анкет показал:

- Игры на уроках нравятся всем учащимся без исключения. (14 из 15)
- Большинство учащихся хотели бы играть на каждом уроке, но если только эта игра им интересна. (10 из 14)
 - Более предпочтительна для детей групповая форма игр. (14)
 - Большинство учащихся хотят в игре побеждать. (12)

1. Педагогические игры **достаточно разнообразны по:**

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

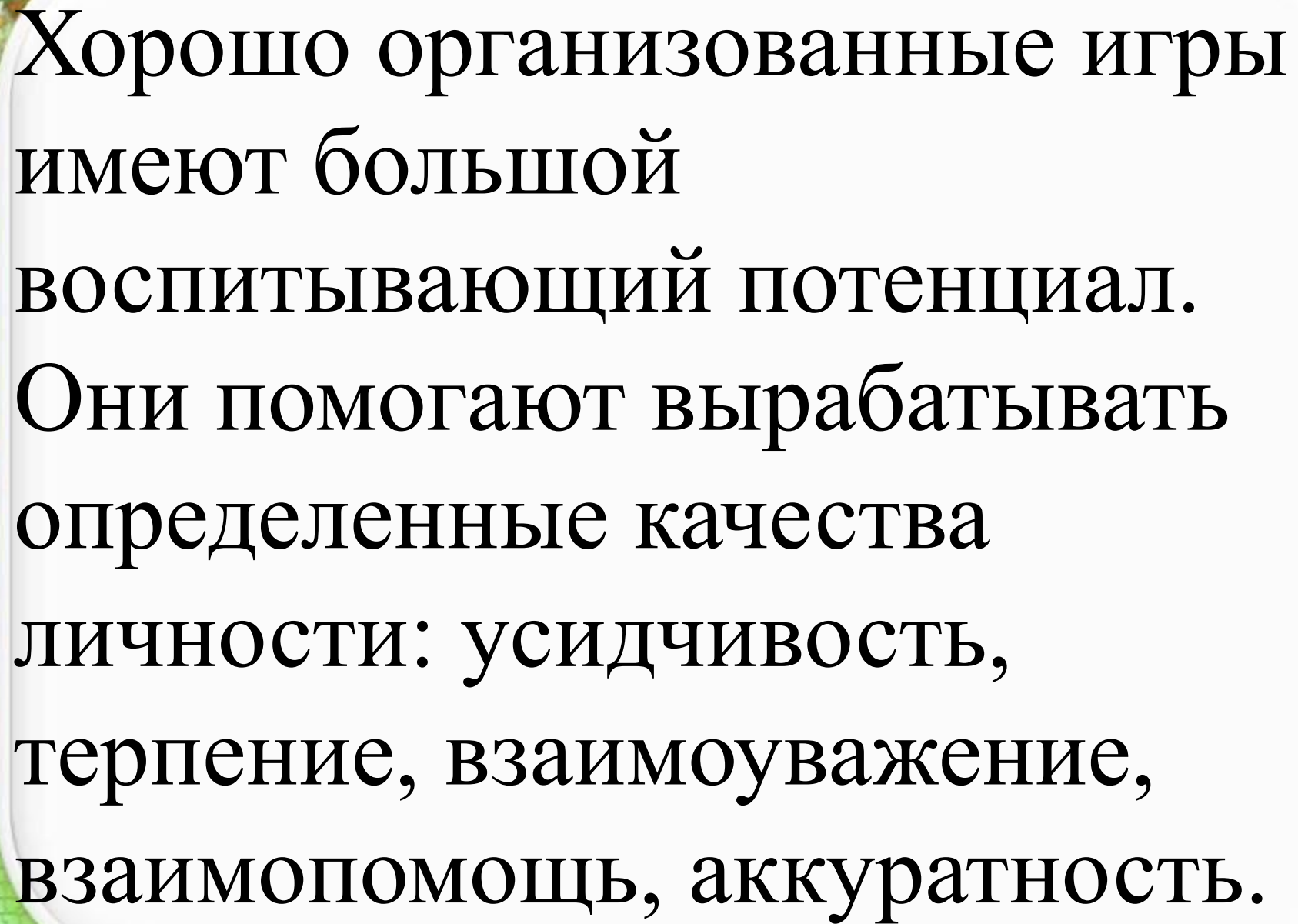
2. По характеру педагогического процесса бывают:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические и другие.

3. По характеру игровой методики делятся на:

- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры – драматизации.

4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам

The background of the slide is a vibrant green with a subtle grid pattern. It is decorated with several colorful butterflies, including monarchs, and small white flowers with yellow centers. The text is centered on a white rounded rectangle.

Хорошо организованные игры
имеют большой
воспитывающий потенциал.
Они помогают вырабатывать
определенные качества
личности: усидчивость,
терпение, взаимоуважение,
взаимопомощь, аккуратность.

Все это вместе взятое и позволяет активизировать мышление, формировать устойчивый интерес к организованности. Любой учитель знает, что заинтересованность младшего школьника учебной деятельностью трудно, но если интерес есть, то положительный результат будет обязательно.



«Анаграммы».

Решите анаграммы

НИАВД - ДИВАН

СЕОТТ - ТЕСТО

СЛОТ -СТОЛ

РАКЫШ - КРЫША

ГИАР -ИГРА

КООН - ОКНО

**«Вставьте пропущенную букву и
число».**

1 В 5 ?

А 3 Д ?

«Ребусы».

1 очка (одиночка) 1 бор (разбор)
ш 1 а (школа) ф 1 а (фраза) 2 д (парад)
1 0 0 Л (стол) 7 Я (семья) и т.д.

«Умозаключения»

Выберите из скобок два слова, которые являются наиболее существенными для слова перед скобками.

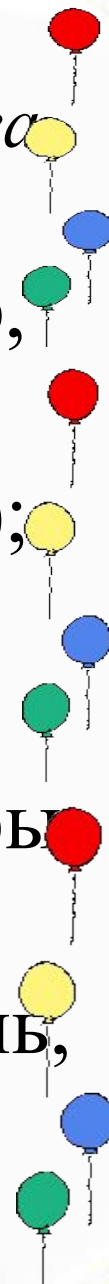
Сад (растение, садовник, собака, забор, земля);

Река (берег, рыба, тина, рыболов, вода);

Чтение (глаза, книга, картина, печать, очки);

Игра (шахматы, игроки, правила, штрафы, наказания);

Сумма (слагаемое, равенство, множитель, результат);



«ПЯТЫЙ ЛИШНИЙ»

1. Тюльпан, лилия, фасоль,
ромашка, фиалка.

2. Река, озеро, море, мост, болото.

3. Кукла, медвежонок, песок, мяч,
лопата и т.д.

«Назови одним словом»

Метла, лопата... Июнь, июль ...

Дерево, цветок... Окунь, карась...

и т.д.

А Б В Ж Е З К



ЗЖИ

«Грамматическая
головоломка»

Запишите 7 глаголов по следующим указаниям:

Слышать – 1-е л., ед.ч., б.в.

Зависеть – 1-е л., мн.ч., н.в.

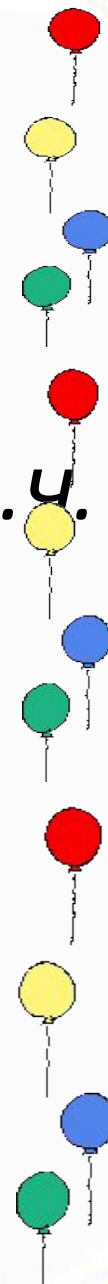
Дунуть – повел. форма, 2-е л., ед.ч.

Укрыть – 1-е л., мн.ч., б.в.

Вертеть – 3-е л., мн.ч., п.в.

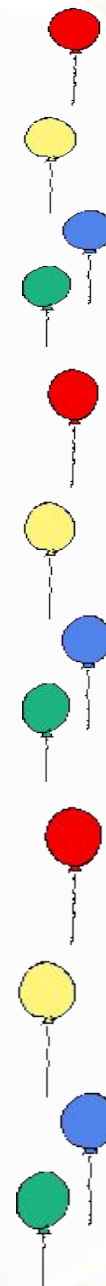
Гладить – 2-е л., мн.ч., н.в.

Терпеть – 3-е л., ед.ч., н.в.



**Услышу, зависим, дуй,
укроем, вертели,
гладите, терпит**

Затем выделив в каждом глаголе 2
букву, вы сможете прочитать ответ
на вопрос «Что одевают девушки –
казашки один раз в жизни?»
(Саукеле)



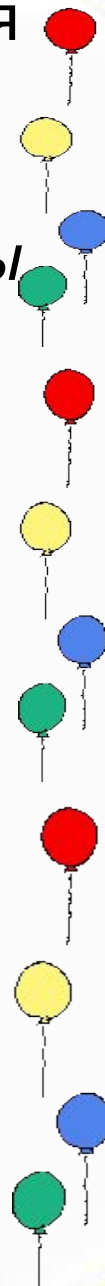
Игра "Найди глаголы"

Цель. Закрепление понятия о глаголе, умения находить глагол в тексте.

На карточках записан текст. Детям предлагается найти и выписать все глаголы. Побеждает тот, кто правильно и быстрее выполнит задание.

Материал для игры:

***В понедельник я стирала
Чашки в пятницу помыла,
Пол во вторник подметала,
А в субботу торт купила,
В среду я пекла калач,
Всех подружек в воскресенье
Весь четверг искала мяч.
Позвала на день рожденья.***



Игра “Что делать? Что сделать?”

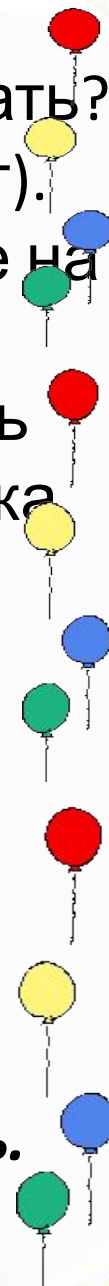
Цель. Закрепление понятия о глаголах, отвечающих на вопросы что делать? и что сделать?

Содержание. Играют 2 команды (1 и 2 вариант).

Одна команда записывает глаголы, отвечающие на вопрос “что делать?”, а другая – глаголы, отвечающие на вопрос “что сделать?” Учитель диктует глаголы, а затем производится проверка записи. Побеждает команда, допустившая наименьшее число ошибок.

Материал для игры:

**Закреть, смотреть, ходить, пришить,
уехать, читать, отпилить, прочитав,
рисовать, плавать, написать, ехать,
построить, шить, открыть, ставить,
принести, строить, нарисовать, возить.**



Игра “Какое время?”

Цель. Закрепление понятия о времени глагола, умения определять время глагола.

Содержание. Соревнуются 3 ученика. На доске записаны 3 загадки. Каждый из играющих должен отгадать загадку и определить время глаголов в ней. Класс оценивает работу игроков.

Летит без крыльев и поёт, прохожих задирает.

Одним проходу не даёт, других он подгоняет.

Длинной шеей поверчу - груз тяжёлый подхвачу,

Где прикажут – положу: человеку послужу.

Принялась она за дело, завизжала и запела.

Ела, ела дуб, дуб, поломала зуб, зуб.



Игра “Найди своё слово”

Цель. Повторение и закрепление знаний о частях речи.

Содержание. В игре участвует весь класс в составе 3 команд (по рядам). Игра проводится в форме

выборочного словарного диктанта. Учитель диктует слова, а команда первого ряда записывает только

существительные, команда второго ряда -

прилагательные, команда третьего ряда - глаголы.

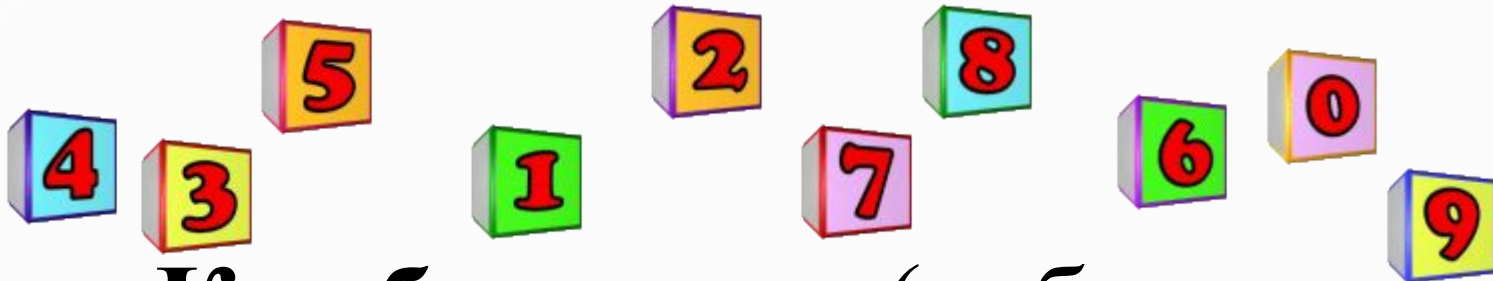
Победителями считаются все ученики, которые

правильно записали все продиктованные слова данной части речи.

Материал для игры:

Акын, горячий, жужжать, звенеть, интересный, огромный, библиотека, чувствовать, комната, газета, серебриться, прекрасный, яблоко, сверкать, обычный, животное



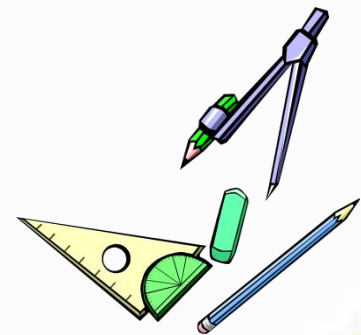


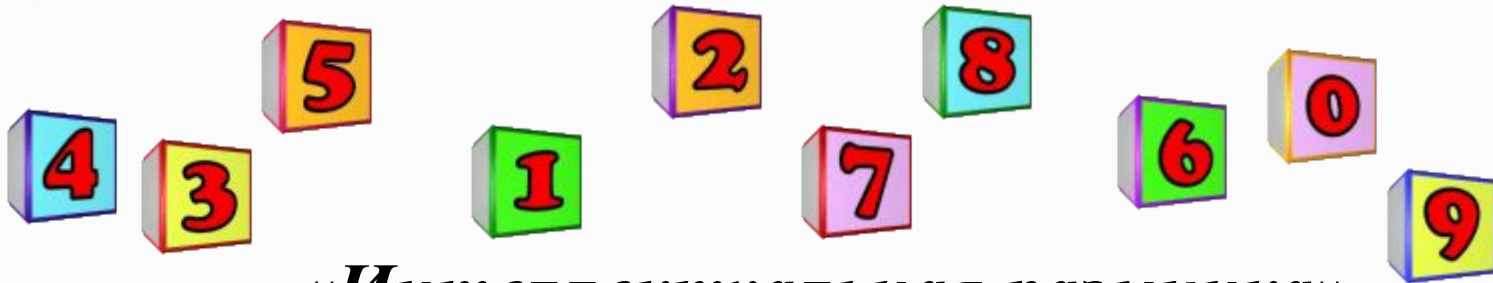
«Кто быстрее» (собрать из
геометрических фигур
предметы)

«Найди ошибку»
(100, 200, 300,
500, 600, 400,
700, 900, 800, 1000)



$$2+2=4$$





«Интеллектуальная разминка».

Сколько пальцев на 2 руках?

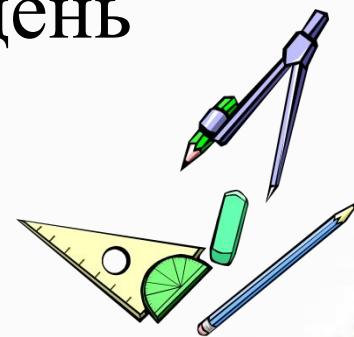
Сколько недель в месяце?

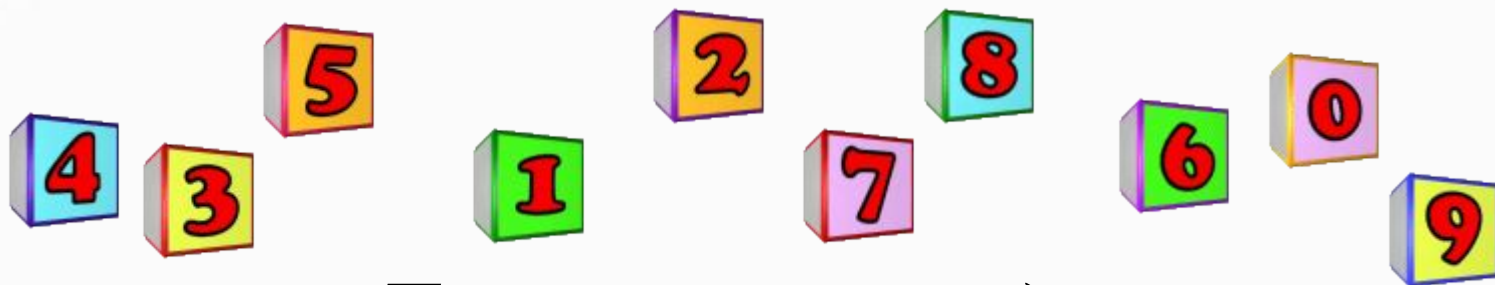
Порядковый номер пятницы в
неделе?

Наименьшее двузначное число?

Какого числа последний день
года?

$$2+2=4$$





«Провоцирующие задачи».

На 2 руках 10 пальцев. Сколько пальцев на 10
руках?

Крышка стола имеет 4 угла. Сколько будет углов
у крышки, если один из них отпилить?

Шесть рыбаков съедят 6 судаков за 6 дней.
Сколько судаков съедят 12 рыбаков за 12 дней?

У палки 2 конца. Сколько получится концов,
если один из них отпилить?

$$2 \times 2 = 4$$

