

Интерактивные игры на уроках технологии в начальной школе.

Автор: учитель МБОУ НШ №17 Русинова Н.В.



В эпоху информационной культуры большое значение приобретает продуктивный, творческий потенциал человека, поэтому основной целью современного образования в Концепции Федерального государственного образовательного стандарта названо *развитие личности ребенка*. Только в этом случае нынешний первоклассник, став взрослым, сможет занять достойное место в обществе. В стандарте говорится, что современная школа должна воспитать «готовность человека к инновационному поведению». На смену послушанию, повторению, подражанию приходят новые требования: умение видеть проблемы, спокойно принимать их и самостоятельно решать.

К принципам интерактивного обучения относятся:

- опора на опыт обучаемых (преобразование имеющегося опыта);
- активность обучаемых (физическая, социальная и познавательная);
- позиция учителя: консультант-фасилитатор (помощник, посредник) – обращается к личному опыту обучающихся, побуждает их к самостоятельному решению проблем, сбору новых данных и т.д.)

Интерактивные игры, которые я
использую несут в себе
образовательный потенциал,
создают условия для проявления
детьми учебной инициативы.



Игра "В кругу друзей"

Используется на этапе знакомства с новым материалом по теме «Приемники информации»



Ход игры:

- Прочитайте текст.
- Выделите главное.
- Ответьте на вопросы.
- Заполните таблицу (разделите графические изображения объектов на 2 указанные группы).
- Отчитайтесь за свою работу.

Игра для пар сменного состава "Иду в гости"

Цель игры:
закрепить
полученные
знания.



Ход игры:
«Гости» ищут
свободного
партнера
(«Хозяина»),
отмечаются,
выполняют
задание.
«Хозяева»
проверяют и
оценивают
работу.

<i>Дата:</i> _____ . <i>Фамилия, имя "хозяина" - владельца карточки:</i> _____		
Фамилия, имя "гостя"	Задания	Оценка
	<u>Выбери нужное.</u> Человек получает тактильную информацию, когда он: - смотрит телевизор; - нюхает цветы; - гладит кошку; - ест яблоко.	
	<u>Найди лишнее по смыслу.</u> Арифмометр, счеты, калькулятор, дисковод.	
	<u>Составь и запиши</u> восемь трехзначных чисел, используя только две цифры цифрового алфавита: 5 и 3.	



Игра для пар сменного состава "Карусель"

Цель игры: закрепить и обобщить знания по теме.



Класс делится на 2 равные части. Группы образуют два круга, так чтобы участники стояли лицом друг к другу попарно. Пары «Карусели» приветствуют друг друга, выполняют задание, меняясь ролями.

Во время игры «Карусель в двух группах» учитываются способности детей.



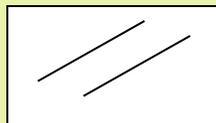
Игра "Разбегалочки"

Тема урока:
«Текст и его смысл»

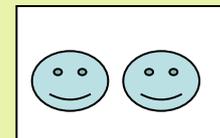
Цель игры: *закрепить, систематизировать знания по теме.*



Образец парной карточки II (среднего) уровня сложности.



Тема: «Текст и его смысл».



Задание: Переставь буквы, чтобы слово имело смысл.

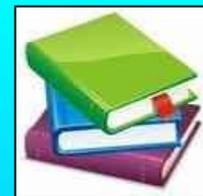
КЕТСТ
ОЛИСЧ
ФРГИАК

МАБАГУ
ВИКЛУРАТА
СТКИДОЖЙ

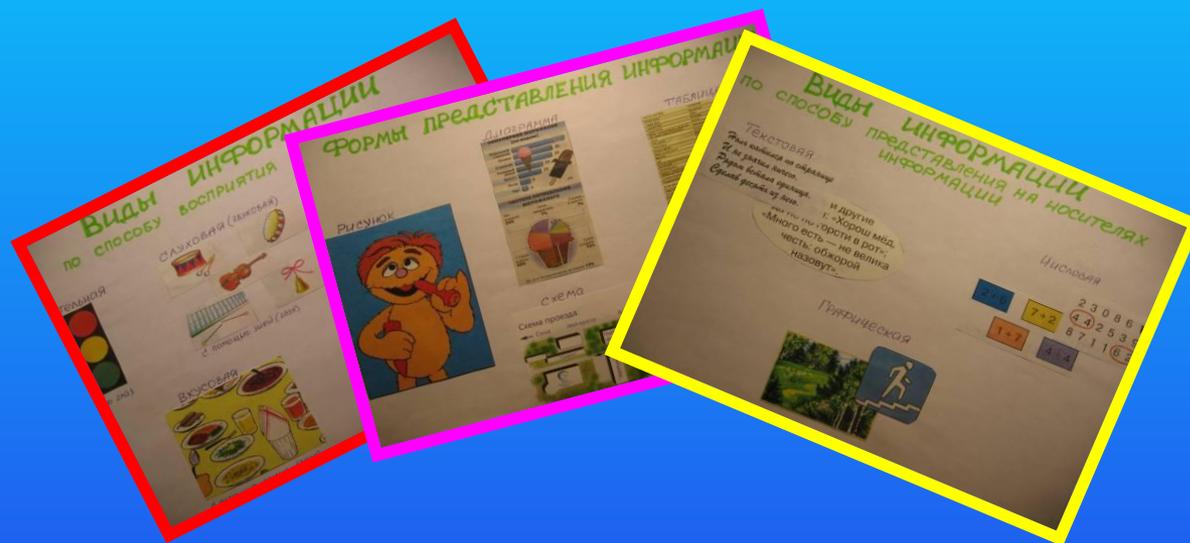
ТОРНИМО
ЫШЫМ
УХЛС

Имя, Фамилия

Информатика в картинках



Для облегчения процесса усвоения новых понятий информатики используется книжечка с картинками, своеобразный конспект пройденного материала. Условные заменители, схемы и картинки, которые используются в ней, способствуют развитию творческого воображения, позволяют опредметить абстрактные понятия и таким образом более прочно усвоить материал курса.



Дети делают ее в течение всего учебного года. Каждая новая страничка появляется после очередного урока, как домашнее задание.

Создание книжки вызывает живой интерес у учащихся, побуждает их к самостоятельному поиску знаний, поддерживает высокую активность.

Информационные минутки

**Дети делятся последними
услышанными ими
сведениями о компьютерах и
информатике.**

**Изготавливают книжку,
рассказывающую о
назначении устройств
персонального
компьютера.**



Положительными моментами своей работы считаю:

1). На уроке происходит частая смена видов деятельности и форм организации учебного процесса.

Такой подход не утомляет детей, не подавляет личность, а наоборот, способствует ее творческому развитию.

2). Использование «Информационных минуток» в начале урока способствует активизации познавательной деятельности младших школьников. Принимая активное участие в диалоге ученики делятся последними услышанными ими сведениями о компьютерах и информатике. Это побуждает их "добывать" новую информацию.

3) Собственноручно изготовленная детьми книжка с картинками, обобщающими схемами, стихами способствует развитию творческого воображения, позволяет предметить абстрактные понятия и таким образом более прочно усвоить материал курса. Создание такой книжки вызывает живой интерес у учащихся, побуждает их к самостоятельному поиску знаний, поддерживает высокую активность.

4) Использование игровых методов обучения ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и, таким образом, к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой дисциплины, активизации познавательной деятельности.