

# **Использование игровых технологий на уроках в начальной школе**

## ***Методический семинар***

**Лама-Суу Сайлык Васильевна  
учитель начальных классов**

2017

**Системно-деятельностный подход**  
– это организация учебного  
процесса, в котором главное место  
отводится активной и  
разносторонней, в максимальной  
степени самостоятельной  
познавательной деятельности  
школьника



Тех  
н  
о  
л  
о  
г  
и  
и

Технология развивающего обучения

Здоровьесберегающие технологии

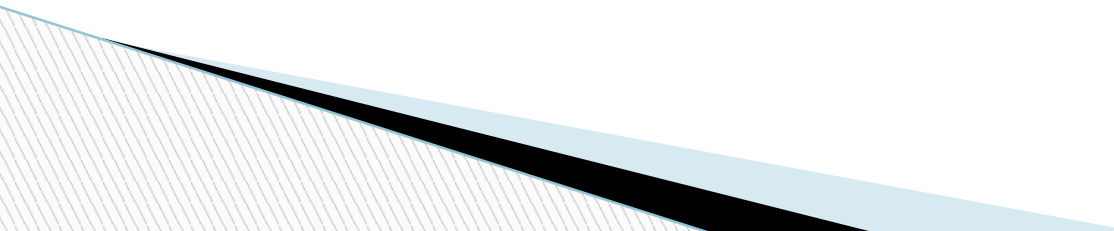
Игровые технологии

Технология проблемного обучения

Групповые технологии

Технология развития критического мышления

# Моделирование урока с позиции СДП

- Мотивация
  - Актуализация
  - Совместная постановка цели
  - Постановка проекта выхода
  - Закрепление
  - Самостоятельная работа
  - Включение в систему знаний и повторение
  - Рефлексия
- 

**Актуальность**

**Развитие познавательного интереса обучающегося**

**Развитие самостоятельности**

**Развитие творческого потенциала обучающегося**



## Условия использования игры на уроке:

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



**Цель игровых технологий**  
**- побудить интерес к познанию,**  
**науке, книге, учению.**



# Требования к результатам освоения основной образовательной программы

## ЛИЧНОСТНЫЕ

### Самоопределение:

внутренняя позиция школьника;  
Самоидентификация;  
самоуважение и самооценка

### Смыслообразование

⋮  
мотивация (учебная,  
социальная);  
границы собственного

### Ценностная и

### морально- этическая ориентация:

ориентация на выполнение  
морально-нравственных норм;  
способность к решению  
моральных  
проблем на основе  
децентрации;  
оценка своих поступков

## МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

### Регулятивные:

управление своей  
деятельностью;  
контроль и коррекция;  
инициативность и  
самостоятельность

### Коммуникативные:

речевая деятельность;  
навыки сотрудничества

### Познавательные:

работа с информацией;  
работа с учебными моделями;  
использование знаково-  
символических средств,  
общих схем решения;  
выполнение логических  
операций сравнения, анализа,  
обобщения, классификации,  
установление аналогий,  
подведения под понятие

## ПРЕДМЕТНЫЕ

Основы системы  
научных знаний

Опыт «предметной»  
деятельности по  
получению,  
преобразованию  
и применению  
нового знания

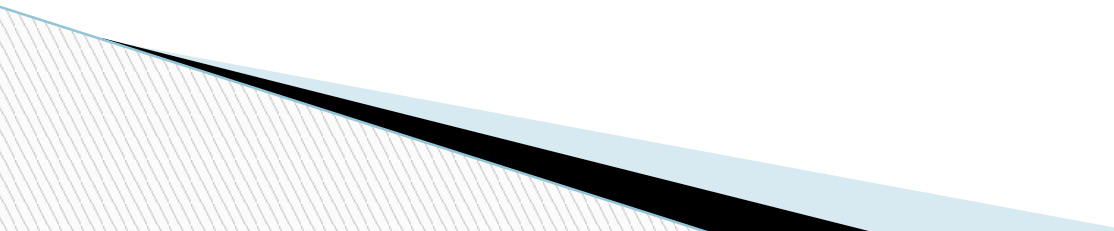
Предметные и  
метапредметные  
действия с учебным  
материалом



# Разнообразие игровых технологий

- Интеллектуальные
- Обучающие
- Творческие
- Познавательные
- Развивающие
- Трудовые
- Спортивные
- Игры с применением ИКТ (компьютерные)
- Обобщающие
- Сюжетные
- Предметные
- Ролевые
- Игры-драматизации
- Игры-имитации
- Игры с предметами и без предметов

# Результат использования игровых технологий

- **Активизирует познавательную деятельность обучающихся;**
  - **Тренировка памяти, которая помогает обучающимся выработать речевые умения и навыки;**
  - **Стимулирует умственную деятельность обучающихся, развивает внимание и познавательный интерес;**
  - **Способствует преодолению пассивности;**
  - **Способствует усилению работоспособности.**
- 

# Игры на уроках русского языка

- «Добавь слог»
- «Дополни предложение»
- «Загадки Петрушки»
- «Путаница»
- «Скажи по-другому»
- «Подбери слово»

□ Игры на развитие слухового восприятия, навыков слогового анализа и синтеза

- «Кто в каком домике будет жить?»
  - «Ведущая буква»
  - «Слог за слогом»
- «Цепочка»
- «Дружная семейка».
- «Лесенка».
- «Переставьте буквы, так чтобы получились новые слова».
- Шарады.

## Дидактическая игра «Третий лишний»

Какое из трёх слов является лишним? Почему?

1. Горизонт, лесной, земляной.
2. Приставка, предлог, союз.
3. Дополнение, определение, подлежащее.

## Дидактическая игра «Слог за слогом»

Н	О	О		
К	КУ	НИ		
КО	НО	Т	КА	
	ТЫ	О	ТО	
ТО	Н	КО	К	КИ

# ИГРЫ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ

**Цель** всех дидактических игр этого раздела: развитие речи детей и обогащение словарного запаса.

- **«Отгадайте пословицы»**  
( по двум ключевым словам).
- **«Собери пословицу»**
- **«Придумай небылицу»**
- **«Сочини стихотворение»**
- **«Найди рифму»**

Собери пословицу

Час потеха  
время дело

## РИФМА

### Задание 3

- Подбери рифмующееся слово и закончите предложение

Жук увидел одуванчик

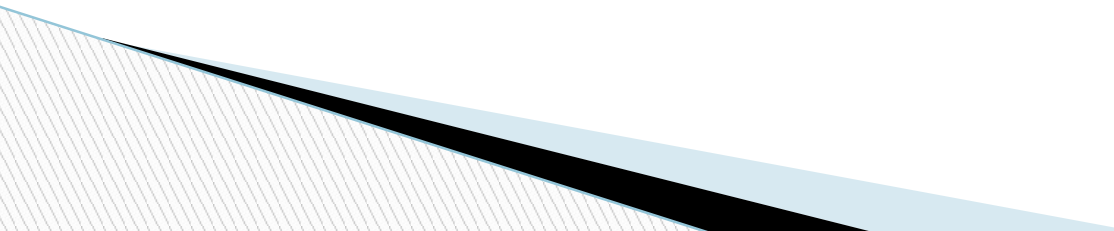
И присел, как на диванчик

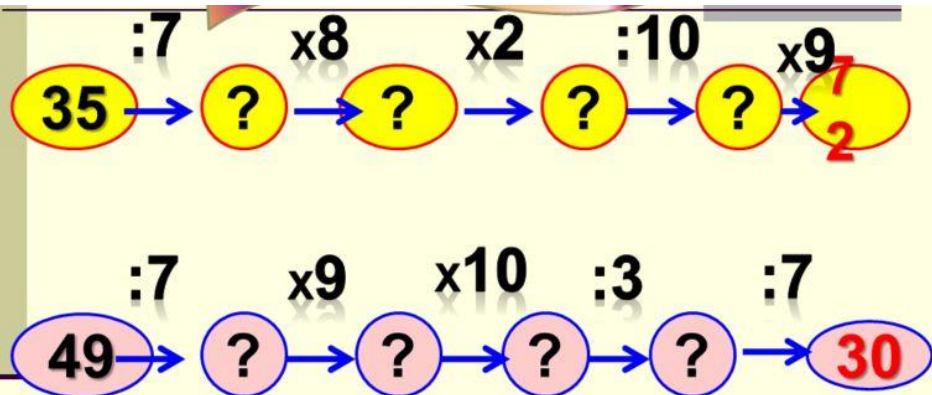


### Задание 4

- Сочините стихи на заданные рифмы. Можно придумать смешные, забавные двустишия
- *Когда играет дудочка,  
Хорошо пляшет курочка.*
- *Пошла она к подружке,  
Подружке- ватрушке*
- *Летит птичка – невеличка,  
Я сама как спичка.*

# ИГРЫ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

- «Похож – не похож»
  - «Назови соседей»
  - «Кто быстрее нарядит ёлочку?»
  - «Математический лабиринт»
  - «Молчанка»
  - «Головоломка»
  - «Космонавты»
  - «Засели домики»
- 

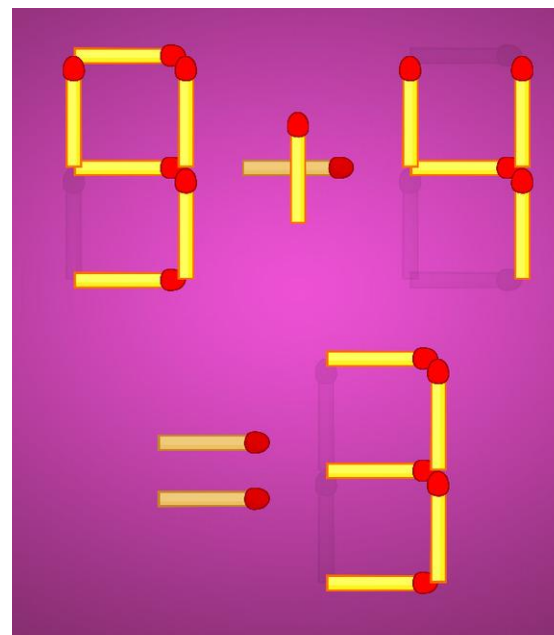


МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ЛАБИРИНТ: считаем от 1 до 20

→	1	2	3	6	7
←	20	19	4	5	8
	17	18	13	12	9
	16	15	14	11	10

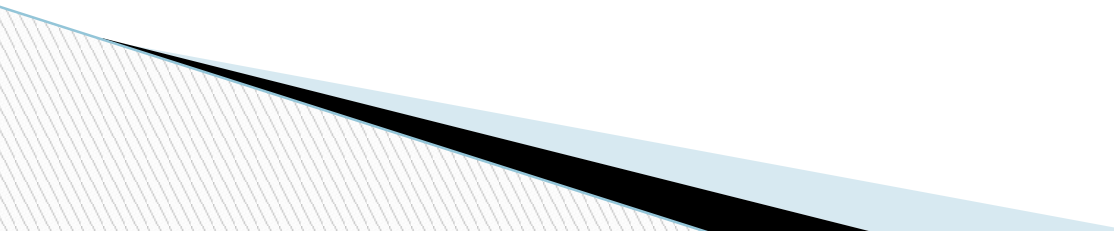
Назови соседей

☀				
	5			
	3			
	7			
	9			
		6		
		2		
		8		
		4		



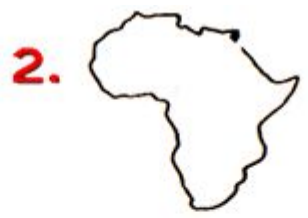


# **ИГРЫ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА**


- ▣ **«Узнай птицу по описанию»**
  - ▣ **«Занимательная география»**
  - ▣ **«Кто быстрее».**
  - ▣ **«Третий лишний»**
  - ▣ **«Продолжи фразу»**
  - ▣ **«Угадай контур»**
  - ▣ **«Собери карту»**
  - ▣ **«Кто больше назовет действий»**
  - ▣ **«Охотник»**
  - ▣ **«А если бы...»**
- 

4

Плодом какого дерева являются жёлуди?



«Угадай контур»

1  ЕЛЬ	2  БЕРЕЗА
3  СОСНА	4  ДУБ

Кто лишний?



1

2



3



1



2



3



1



2



3



1



2



3

# Конфуций писал:

*«Учитель и ученик растут вместе».*

Игровые приемы работы на уроке в полной мере позволяют расти как ученикам, так и учителю.

**Спасибо за внимание!**

