



# Применение игровых технологий в начальной школе.

Выполнила: Аякпан Чодураа Дарыевна  
учитель начальных классов  
МБОУ СОШ №8 г. Кызыла РТ

## Почему я выбрала данную технологию?

Важными показателями высокого уровня обучаемости является формирование универсальных учебных действий. В последнее время с каждым годом приходят дети с различным уровнем подготовки к школе, нередко отсутствует мотивационная готовность ребенка к учению. И тут нам поможет игра, которая является знакомым занятием для первоклассника. Использование в обучении различных видов дидактических игр имеет ряд преимуществ.

Разные виды дидактических игр содержат обучающие задачи и способствуют закреплению полученных знаний. Дидактическая игра содержит дидактическую задачу. Играя, дети решают задачи в занимательной форме. Целенаправленное проведение дидактических игр играет положительную роль при обучении школьника.

Для первоклассника дидактическая игра делает познавательный процесс полноценным, окрашенным положительными эмоциями. Дидактические игры положительно влияют на речевое развитие ребенка. С помощью развлекательных моментов можно поддерживать интерес к урокам, желание узнать новое. Использование дидактических игр, как на уроках и во внеурочной деятельности является наиболее результативным для создания психолого-педагогических условий развития познавательных интересов детей, привлечению их к совместному решению задач, подведению к самостоятельным выводам. И в своей работе, для обучения детей младшего школьного возраста применяю игровые технологии, что дает мне возможность изучить интеллектуальные способности каждого ученика и получить положительный результат.

**«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»**

**В.А.Сухомлинский**

**Актуальность:** игровая форма является основным методом в начальной школе, так как ведущей деятельностью младших школьников является игра.

## **Цели:**

- 1.Активизация мыслительной деятельности, развитие познавательных способностей, развитие логического мышления;
- 2.Развитие связной речи учащихся, углубление знаний по предметам;
- 3.Сплочение коллектива, формирование дружеских взаимоотношений, развитие индивидуальности и коммуникативных способностей.

## **Задачи игровых технологий**

- 1. Дидактические** (расширение кругозора детей, развитие познавательной деятельности).
- 2. Развивающие** (развитие внимания, памяти, мышления, творческих идей).
- 3. Воспитывающие** (воспитание самостоятельности, сотрудничества, коллективизма, общительности).
- 4. Социализирующие** (адаптация к условиям среды).

## **Основные направления реализации игровых приёмов и ситуаций**

1. Дидактическая цель ставится в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
3. Учебный материал используется в качестве её средства.
4. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую.
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

## **Виды игр:**

Математические игры.

Викторины.

Игры по станциям.

Конкурсы.

Игра «КВН»

Игры-путешествия.

Математические лабиринты.

Математическая карусель.

Сюжетно-ролевые игры.



## Организационные этапы игры

Для того чтобы провести игру, и чтобы ее результаты были положительными, необходимо провести ряд последовательных действий по ее организации.

К организации игры относят ряд этапов.

Каждый этап как часть единого целого включает определенную логику действий педагога и учащихся.

1. Предварительная работа
2. Подготовительный этап
3. Игра
4. Заключительный этап.
5. Подведение итогов игры.

## **Основные принципы построения игры :**

- Игры должны разрабатываться с учетом возрастных особенностей детей, нужно предусматривать варианты игры.
- Игры на уроках должны разрабатываться с учетом предмета и его материала.

## Структура игры:

Игра имеет устойчивую структуру, которая отличается от всякой другой деятельности.

Основными структурными компонентами игры являются: **игровой замысел, правила, игровые действия, содержание, оборудование, результат игры.**

Сочетание всех элементов игры и их взаимодействие повышают организованность игры, ее эффективность приводит к желаемому результату. Такая игра способствует возникновению желания участвовать в ней, пробуждает положительное отношение к окружающим, повышает познавательную активность и интерес.

The background is an abstract composition of various shades of green. It features several overlapping, semi-transparent circles and curved lines that create a sense of depth and movement. The colors range from a pale, almost white-green to a deep, vibrant green. The overall effect is clean, modern, and organic.

**Практическая значимость  
игровых технологий.**

## Математика 2 класс

### Тема урока «Приёмы вычислений для случаев вида $26+7$ , $35-7$ . Закрепление»

Цели: совершенствовать вычислительные навыки и умения решать задачи

Развивать логическое мышление и умение сравнивать



# Фрагмент урока русского языка. Сказка «Колобок»

## Знакомство с русской народной сказкой «Колобок»

Беседа о сказках.

Образцовое чтение учителя.

Словарная работа.

Чтение учащихся.

Чтение по ролям.

Работа по содержанию прочитанной сказки. Характеристика героев.

Закрепление ( организация сюжетно-ролевой игры)



Родной язык. 2 класс.

Тема «Слова, отвечающие на вопросы кто? что?»»

Упражнение на развитие речи.

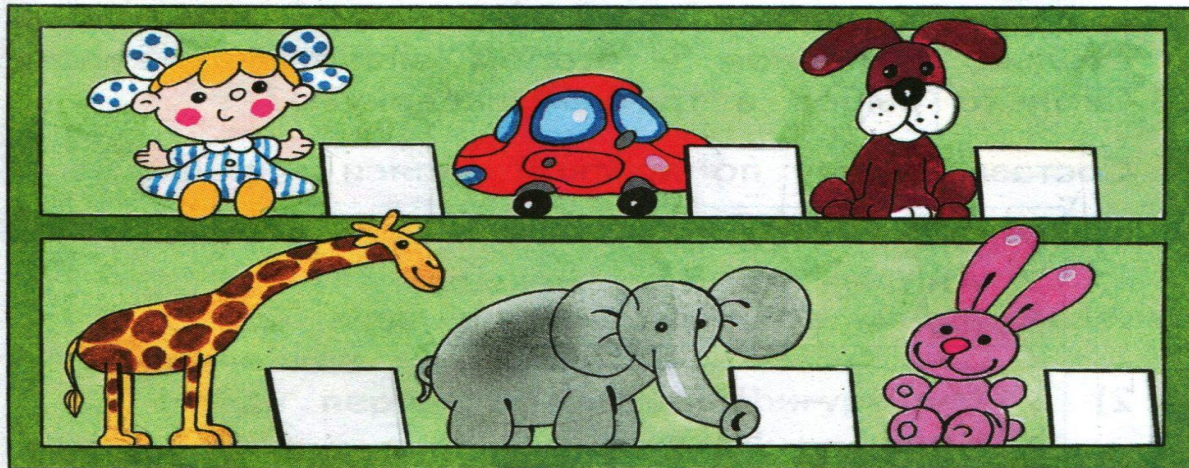
Инсценировка сказки «Колобок» Сюжетно-ролевая игра.

172. Чуруктарны топтап көргөш, тоолду чурут  
ёзугаар сактып чугаалаңар.



**Математика. 2 класс. Тема «Закрепление. Сложение и вычитание двузначных чисел».** Задачу можно решить в виде игры «В магазине» .  
Задача дана для развития устных вычислительных навыков.

**23.** Рассмотрите рисунок. Придумайте цену каждой игрушке. Составьте задачи по рисунку. Решите их.



**24.** Заполните пропуски подходящими названиями единиц длины.

$$1 \text{ дм} = 100 \text{ мм}$$

$$1 \text{ ...} = 100 \text{ ...}$$

$$1 \text{ ...} = 10 \text{ ...}$$

$$1 \text{ ...} = 10 \text{ ...}$$



Использование игровых технологий на уроках и во внеурочной деятельности является наиболее результативным для создания психолого-педагогических условий развития познавательных интересов детей, привлечению их к совместному решению задач, подведению к самостоятельным выводам. В ходе дидактической игры происходит процесс обучения, который стимулирует активность всех детей. Игра способствует умению рассуждать, высказывать свое мнение, не боясь при этом ошибиться, ведь каждый ошибочный ответ рассматривается не как неудача, а как поиск правильного ответа, решения. В дидактических играх есть возможность формировать новые знания.

**Таким образом, можно сделать вывод,** что применение игровых технологий способствует успешной организации учебной деятельности. Игровые формы обучения способствуют социальным и практическим навыкам, вызывают у детей стремление учиться, даёт положительный результат к мотивации к учебной деятельности.

# Использованная литература

- Бабанский Ю.К. Оптимизация процесса обучения.- М.: Педагогика,2000
- Г.К.Селевко. Современные образовательные технологии.-М:Молодая гвардия,2008.
- Кукушин В.С.Современные педагогические технологии. Начальная школа.Пособие для учителя. (Серия «Школа развивающего обучения»).- Ростов н/Д: изд-во «Феникс»,2003.
- Монахов В.М. Технологические основы проектирования учебного процесса.-Волгоград: Перемена, 2015.

