

# Использование игровых педагогических технологий в начальной школе

*Игра это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.*

*В.А. Сухомлинский*



# В жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции

- *развлекательную*
- *коммуникативную*
- *терапевтическую*: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- *диагностическую*: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- *коррекционную*: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- *межнациональной коммуникации*: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
- *социализации*: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.



# Игра

стимулирует познавательную активность учащихся, вызывая у них положительные эмоции в процессе учебной деятельности.

А. С. Макаренко говорил о том, что «хорошая игра похожа на хорошую работу», каждому учителю необходимо научиться правильно использовать игру на уроке.



# Педагогические игры достаточно разнообразны по:

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

## По характеру педагогического процесса бывают:

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



**По характеру игровой методики делятся на:**

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

**По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.**

# По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии:

- различают игры с предметами и без них;
- настольные;
- комнатные;
- уличные;
- на местности;
- компьютерные и с ТСО;
- с различными средствами передвижения.

## *Игра как средство обучения.*

- 1) Игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.
- 2) Правильно организованная с учетом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки.
- 3) Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.
- 4) Игра – один из предметов преодоления пассивности учеников.
- 5) В составе команды каждый ученик несет ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.



**При использовании игровых технологий обязательно соблюдение следующих условий:**

Соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

Доступность для учащихся данного возраста;

Умеренность в использовании игр на уроках.

# Игровые технологии на уроках русского языка

## Игра « Шифровальщики »

Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысло-различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

Ход: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика. Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.



2. У диверсанта обнаружена шифровка. В этой записке самым простым способом зашифрована секретная информация. Вспомните внимательно в текст и постарайтесь сообразить, что хотел шпион сообщить своему связному.

ВЕРНЫЕ ДРУЗЬЯ ОБЕЩАЛИ МНЕ ЕЖЕДНЕВНО БРАТЬ ОКОЛО  
МАГАЗИНА БОЛЬШИЕ АРБУЗЫ.

---

---

---

---

# **ПРАВОПИСАНИЕ ИМЕН СОБСТВЕННЫХ**

## **Наборщики**

(Класс – 2 команды.)

На доске записаны слоги: **ва, зи, лю, ма, ми,  
пе, ро, та, то; ма, ля, на, ня, ра, ря, ся,  
тя, ша.**

Команда девочек составляет из слогов имена мальчиков, а команда мальчиков – имена девочек.

# Подумайте – назовите

(3 команды по 6 человек.)

На доске записаны 3 столбика слов:

город ...

река ...

деревня ...

имя ...

отчество ...

фамилия ...

Каждый член команды по очереди выходит к доске и записывает справа имя или название. Побеждает команда, которая первой правильно выполнит задание.



# Дидактическая игра

## Найди ошибку

**Цель:** развивать умение выделять в речи слова, обозначающие предмет.

Учитель называет ряд слов, обозначающих названия предметов и допускает одну «ошибку». Ученики должны определить, какое слово лишнее и почему. Правильно выполнивший задание, получает фишку. Выигрывает тот, у кого больше фишек.

Примерный материал:

1. Кукла, дом, море, вышла, ученик.
2. Карта, солнце, железный, дверь, моряк.
3. Девочка, мел, больше, карандаш, жаба.
4. Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня.
5. Бежит, книга, окно, ворота, слон и т.п.

# «Конструктор»

Если взять большое слово,  
Вынуть буквы,  
Раз и два,  
А потом собрать их снова,  
Выйдут новые слова.

- Из слова **«грамотей»** составьте 10 слов.

# По теме «Предложение»

с интересом дети выполняют упражнение

**«Составь предложение из букв слова».**

Например, слово «КОТ». Предложение: Катя отмерила ткань».



# Игра «Звери спрятались»

Дается на доске текст. Дети должны найти в нем названия зверей. Попробуйте сами найти всех ЖИВОТНЫХ.

*Пришли ребята в зоопарк. Возле входа – поленья. И объявление: «Мухомор жареный». Рысью пробежал охранник. Ребята за ним, но по пути заслон. Послышалось рычание. «Принести грабли! – скомандовал охранник. Принесли самые новые. «Велика банка, - почему-то сказал охранник. И добавил:- Зоопарк закрыт».*

*Так и не увидели ни одного зверя. А жаль. Их здесь вон сколько. Целых девять, и все на виду. Найдите их!*

# Игра «Звери спрятались».

Пришли ребята в зоопарк. Возле входа – поленья. И объявление: «Мухомор жареный». Рысью пробежал охранник. Ребята за ним, но по пути заслон. Послышалось рычание. «Принести грабли! – скомандовал охранник. Принесли самые новые. «Велика банка, - почему-то сказал охранник. И добавил:- Зоопарк закрыт».



# Повторяя и закрепляя тему «Предлоги», можно провести игру «Кто больше?»

По карточкам с иллюстрациями повторяется до 10 предлогов. Предложений можно составить ещё больше. Используя такие пособия, можно быстро вспомнить предлоги, повторить правила написания предлогов с другими словами; работать над развитием речи, составляя предложения, мини-тексты; пополнять словарный запас учащихся.





А Б В Ж Е З К



А Б В Д Е Ж З И К

«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 прочесть ответ  
на вопрос «Что одевают девушки –  
казашки один раз в жизни?»  
(Саукеле)





Ценность таких игр заключается в том, что на их материале можно отрабатывать также скорость чтения, слоговой состав слова, развивать орфографическую зоркость и многое другое. Важная роль занимательных дидактических игр состоит еще и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создает положительный эмоциональный настрой в ходе урока. Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.