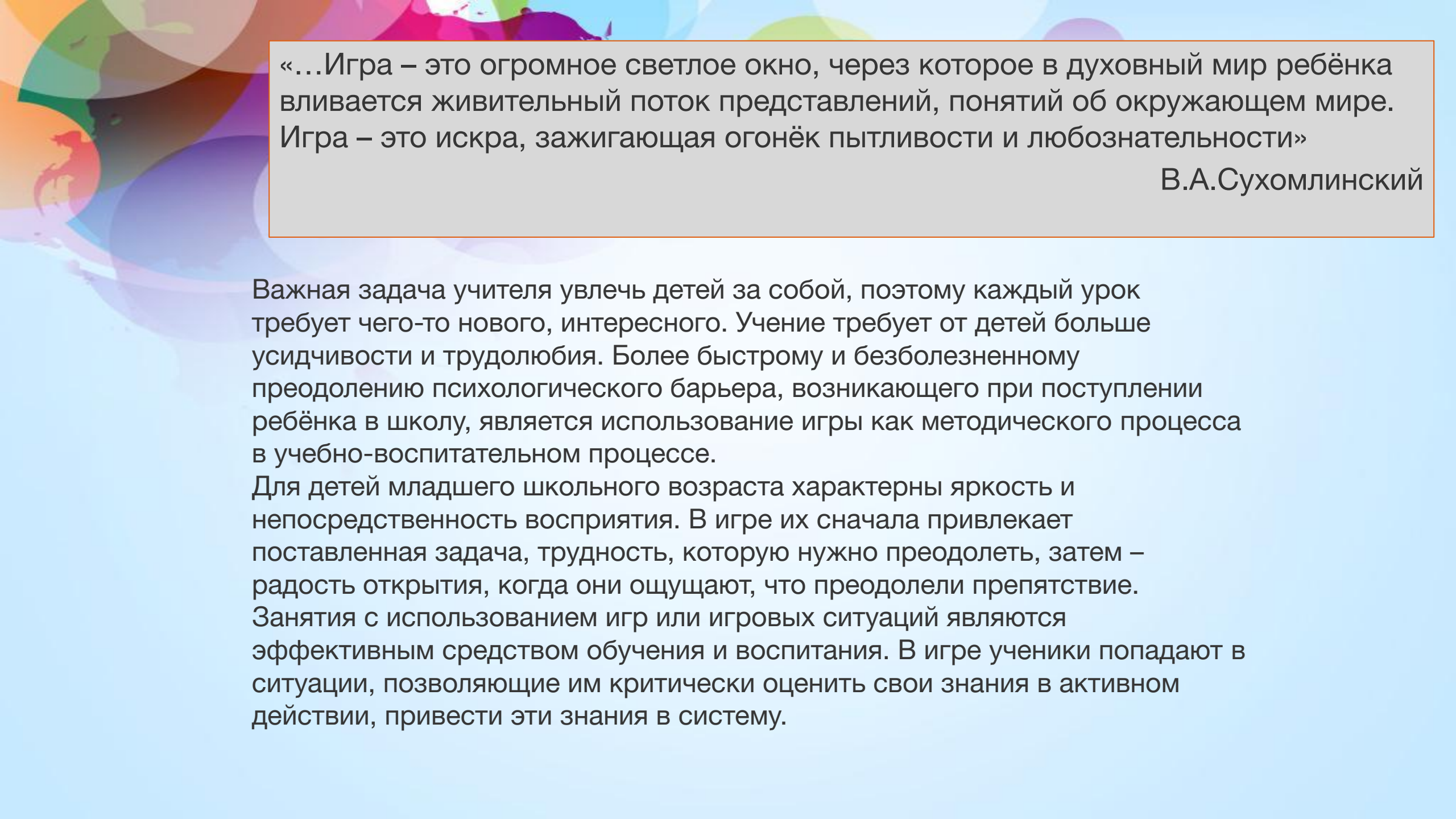


Презентация на тему :

“Использование игровых элементов на уроках в начальной школе”

**Колупаева Галина
Владимировна учитель
начальных классов**

**Шаталово
2018/19 учебный год**



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

В.А.Сухомлинский

Важная задача учителя увлечь детей за собой, поэтому каждый урок требует чего-то нового, интересного. Учение требует от детей больше усидчивости и трудолюбия. Более быстрому и безболезненному преодолению психологического барьера, возникающего при поступлении ребёнка в школу, является использование игры как методического процесса в учебно-воспитательном процессе.

Для детей младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия. В игре их сначала привлекает поставленная задача, трудность, которую нужно преодолеть, затем – радость открытия, когда они ощущают, что преодолели препятствие. Занятия с использованием игр или игровых ситуаций являются эффективным средством обучения и воспитания. В игре ученики попадают в ситуации, позволяющие им критически оценить свои знания в активном действии, привести эти знания в систему.

Сначала учащихся интересует только сама форма, а затем уже и учебный материал, без которого невозможно участвовать в игре. В процессе игры учащиеся незаметно для себя выполняют различные виды упражнений, заданий.

Игра пробуждает интерес к победе, поэтому дети стараются чётко выполнять задания, соблюдая правила игры. При этом у них возникает желание быть быстрыми, собранными, находчивыми. Воспитывается дисциплина, воля, характер.



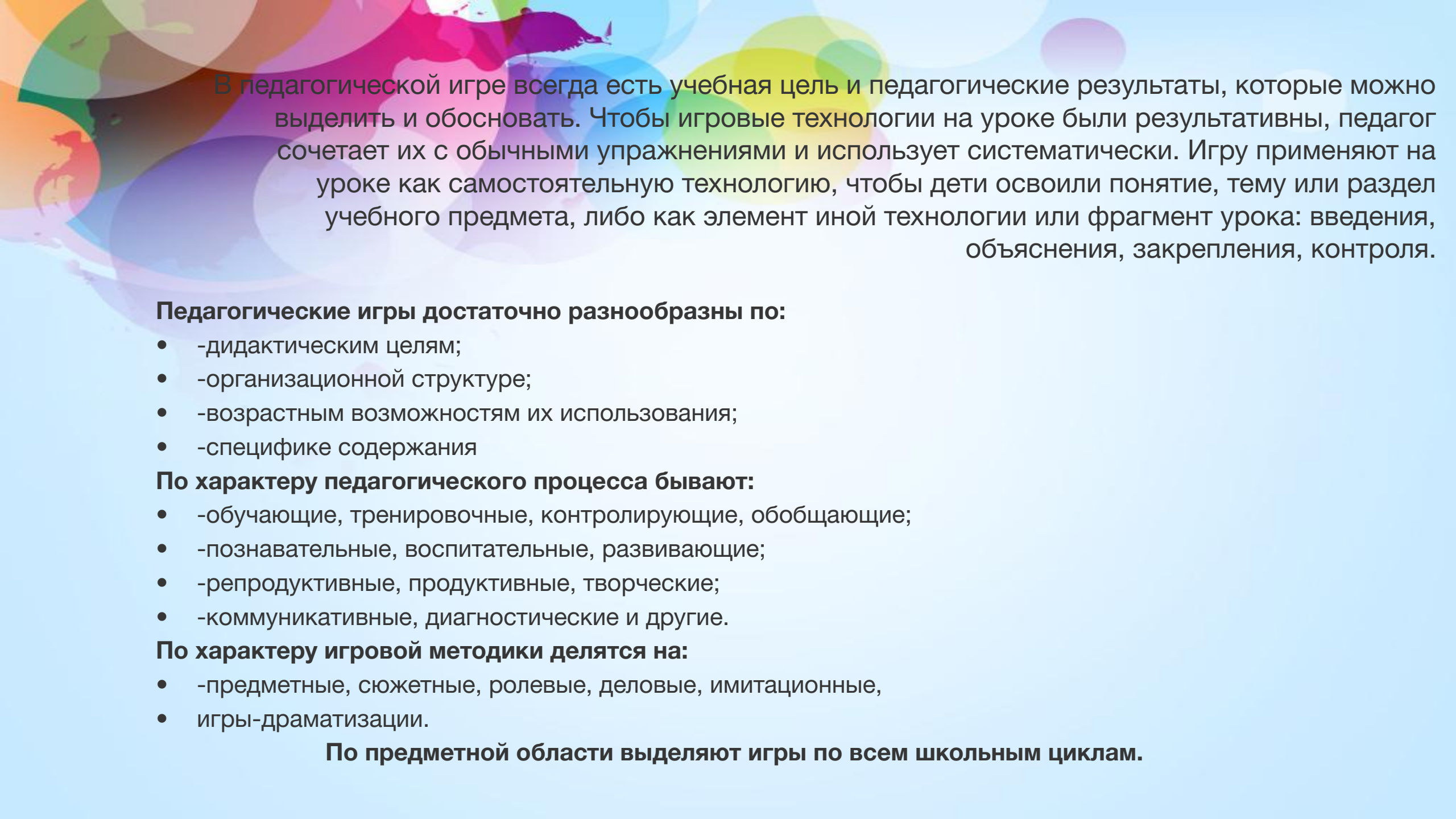


В структуру игры входят:

- роли, которые взяли на себя участники;
 - игровые действия;
- игровые предметы, которые замещают реальные;
 - отношения между участниками;
- область действительности, которую участники условно воспроизводят.

Современный урок требует от учителя начальных классов включать в структуру занятия игровые технологии. У игр есть преимущества перед другими педагогическими технологиями:

- ребенок привык играть;
- легче преодолевает трудности, препятствия, психологические барьеры;
- приобретает мотивы общения, моральные и познавательные мотивы;
- проявляет инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение;
- применяет умения и навыки, которые получил на уроке;
- лучше усваивает учебный материал, расширяет кругозор с помощью дополнительных источников;
- развивает коммуникативные качества в соревновательной деятельности, учится работать в парах и группах.



В педагогической игре всегда есть учебная цель и педагогические результаты, которые можно выделить и обосновать. Чтобы игровые технологии на уроке были результативны, педагог сочетает их с обычными упражнениями и использует систематически. Игру применяют на уроке как самостоятельную технологию, чтобы дети освоили понятие, тему или раздел учебного предмета, либо как элемент иной технологии или фрагмент урока: введения, объяснения, закрепления, контроля.

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 и другие.

По характеру игровой методики делятся на:

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

По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.

Правила игры на уроке

- Педагогу следует соблюдать девять основных правил игровой технологии:
- 1. Игра должна стимулировать мыслительную деятельность. Иначе педагогических целей не достичь.
- 2. Правила игры необходимо формулировать просто и точно, содержание должно быть доступно обучающимся. В противном случае игра не вызовет у них интереса.
- 3. Дидактический материал должен быть удобным.
- 4. Когда педагог организует командную игру, результаты контролируют все ученики или жюри. Так учет результатов будет открытым и справедливым.
- 5. Каждый ученик активно участвует в игре.
- 6. Если на уроке проводят несколько игр, надо чередовать легкие и трудные.
- 7. Не стоит перегружать урок играми.
- 8. Важно следить за речью учащих в игре: она должна быть правильной, четкой; выводы – аргументированными и краткими.
- 9. Игру заканчивают, как только получили результат.

Пример игр

- **Игра «Рисуночное письмо»**

Учитель делит класс на четыре команды. Каждая команда с помощью 1–3 рисунков кодирует информацию. Учащиеся сами придумывают сообщения и рисунки. Через две минуты команды меняются рисунками и еще две минуты разгадывают смысл рисуночного письма. Затем снова обмениваются рисунками, чтобы установить, правильно ли разгадано сообщение. Учитель может выбрать только тему для сообщения.

- **Игра «Дерево вопросов»**

Проводят на этапе закрепления материала. Педагог делит детей на группы. На рисунок дерева прикрепляет листочки с вопросами. Один человек от группы снимает листочек с вопросом, и группа отвечает на него.

Пример игр

- **Игра «Отгадай слово» («Шифровальщики»)**. На карточке нарисованы различные предметы. По первым буквам картинок нужно прочесть зашифрованное слово.
- **Игра «Кто самый внимательный» (с хлопками)**. Детям предлагается послушать слова с заданным звуком. Как только они услышат нужный звук в слове, нужно хлопнуть в ладоши.
- **Игра «Наборщик»** - составить все возможные слова из букв предложенного слова. На наборном полотне из букв разрезной азбуки составлено слово, дети его прочитывают. Затем предлагается из этих букв составить новые слова, например, из слова «магазин» (маг, газ, Зина).
- **Игра «Придумай слова со звуком»**. Детям предлагается придумать слова с заданным звуком. Простой вариант игры – без указания местоположения звука в слове, более сложный – придумать слова с заданным звуком (в начале слова, в конце, в середине).

"Кто больше" (придумайте слова, начинающиеся со звука "б" "б")
береза, булка, баран, бочка, бабочка.

Головоломки

Большое значение в начальных классах имеют **головоломки**, именно они закладывают основы доказательного мышления.

Например:

- 1) Пятью прямыми линиями разделите циферблат так, чтобы в каждой части числа при сложении давали бы равную сумму.
- 2) Какие цифры скрыты? Подумайте и догадайтесь:

$$*** - ** = 1$$


Близки к головоломкам и **задачи на сообразительность**.

Например, лестница состоит из 15 ступеней.

- На какую лестницу нужно встать, чтобы быть на середине лестницы? (На восьмую).

Один из наиболее распространенных видов головоломок - **магические квадраты...**

Задания на смекалку и на сообразительность следует предлагать для самостоятельной работы, и только при затруднении большинства учащихся учитель анализирует со всем классом во внеурочное время.

The background features a light blue gradient with several overlapping, semi-transparent circles in various colors including orange, green, purple, pink, and yellow. In the upper left, there is a silhouette of a person standing on a globe, with a small airplane flying above it.

Занимательность на уроках помогает формированию мыслительной деятельности, творческих способностей учащихся, элементы которых проявляются в процессе выбора наиболее рациональных способов решения задач, в математической и логической смекалке, при проведении на занятиях игр, в конструировании различных геометрических фигур, в организации коллектива своих товарищей, а так же в умении с наибольшей эффективностью выполнить какую-либо работу или провести познавательную игру.