

***«Применение игровых технологий на уроках как средство реализации системно-деятельностного подхода в начальной школе».***

Гусарова Анна Прокопьевна

«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)

- ◆ Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных игр.

## *Дидактическая игра:*

- ◆ Один из лучших способов мотивации.
- ◆ Развивает творческие способности учащихся.
- ◆ Способствует выполнять действия по алгоритму.
- ◆ Вырабатывает механизм обучения работе в малых и больших группах
- ◆ Определения рейтинг учащихся.
- ◆ Осуществляет контроль учащихся и т. д.

Игра способна стать тем инструментом, который комплексно обеспечивает:

- ◆ - успешность адаптации ребёнка к новой ситуации развития;
- ◆ - сохранение и совершенствование на протяжении всего начального - образования;
- ◆ - развития младшего школьника как субъекта собственной деятельности поведения;
- ◆ - сохранение и укрепление его нравственного, психического физического здоровья и. т. д

## *Принципы проведения игры:*

- ◆ 1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
- ◆ 2. При выборе правил игры, необходимо учитывать особенности детей.
- ◆ 3. Обязательное условие – игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации.
- ◆ 4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя.
- ◆ 5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

## *Игра «Нарисуй карту»*

- ◆ Дидактическая цель. Учить детей понимать мысль автора произведения, запоминать детали сюжета.
- ◆ Содержание. Учитель читает художественное произведение, после чего дети делятся на группы и получают задание – нарисовать карту-схему событий. Выигрывает группа, которая лучше всего составит карту произведения.
- ◆ Например: нарисовать карту к сказке «Колобок». Цветом обозначить характеры персонажей.

## *Игра «Фотограф»*

показываю детям полоску с цифрами, знаками, словами ,а ученики должны их запомнить за 5 секунд и «сфотографировать» в тетрадь.



## *Игра «Детектив».*

Один из игроков будет свидетелем: он отвечает на вопросы. Остальные игроки – детективы. Они задают вопросы свидетелю. Каждый детектив должен делать заметки и заглядывать в свой листок. На вопросы детективов свидетель может отвечать «ДА» и «НЕТ».

## *Игра «Выбери три слова»*

- ◆ Ее можно использовать на закрепление любых тем по русскому языку
- ◆ Цель: Проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией.
- ◆ Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем.
- ◆ 1-й набор: рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, гриб.

## *Аукцион знаний*

На обсуждение выставляются по очереди лоты (карточки с обозначениями различных математических величин – скорость, время, расстояние; формулы нахождения периметра квадрата, прямоугольника, треугольника, площади прямоугольника, квадрата). Задача учащихся – как можно больше сообщить о данном лоте (информация, выдаваемая учащимися, должна быть дозирована и являться логически законченным высказыванием).

# Игра «Эхо»

1) Учитель говорит фразу, строку из стихотворения, строку из правила, делая хлопki в определённом темпе.

2) Дети по рядам или всем классом повторяют в том же темпе, с той же интонацией, с теми же логическими ударениями.