

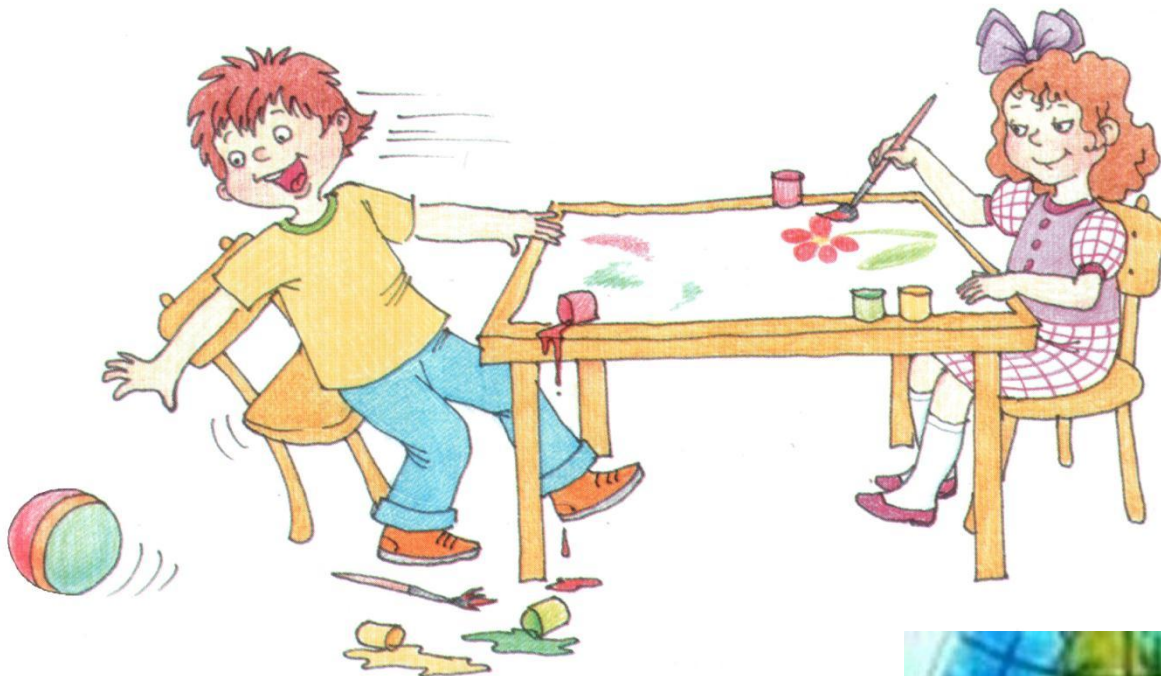
# Успеваемость без проблем!

От слов к делу.

На основе игрового тренинга

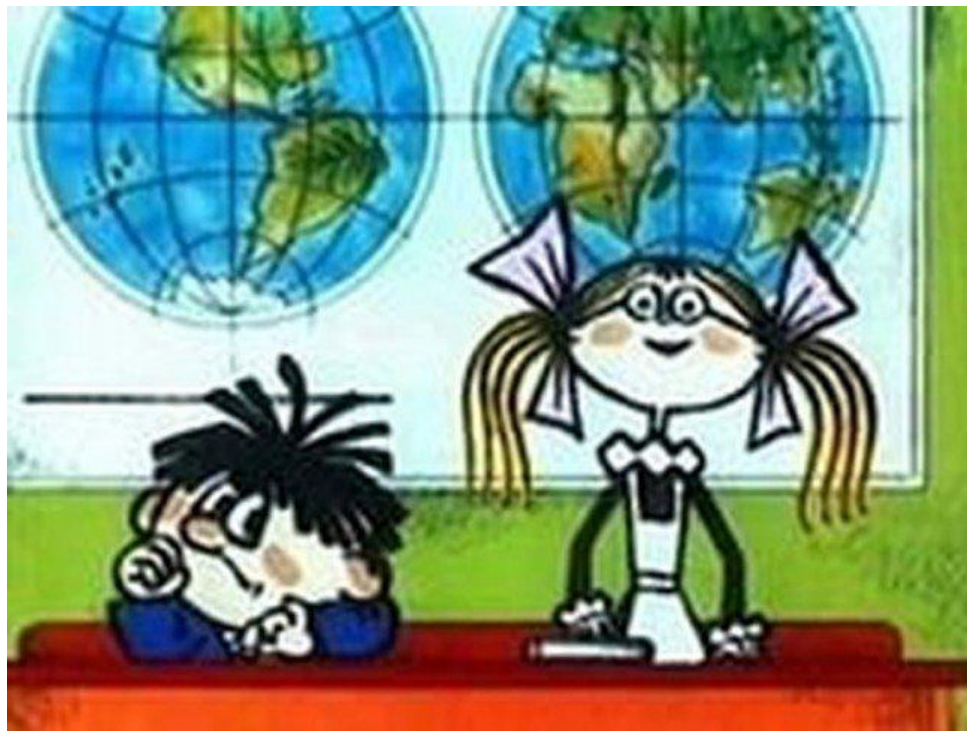
Учитель начальных классов

Быстрикова Ю.В.



Память Анализ  
Внимание  
Саморегуляция  
Воображение

Сосредоточенность  
Спокойствие на уроках  
Наблюдательность  
Любознательность  
Умозаключение



# Научить учиться!

Спорт

Отдых

Хобби

Кружки

Театры

Экскурсии



Радость и удовольствие  
от учебы

## **Игра 1. «От любви до ненависти..»**

**Цель:** определить отношение к школе, к процессу обучения;

Развитие воображения, навыков креативного и аналитического мышления.

Интересно	Скучно

### **Рефлексия:**

- Что в школе самое интересное для тебя?
- Что самое скучное? Говорят ли ребята в классе, когда им скучно, или, наоборот?
- Как можно улучшить жизнь в классе?

## Игра 2. «Прожектор»

**Цель:** научить в нужный момент сосредоточиться, активно внимать.

Чтобы хорошо сосредоточиться во время контрольной работы или диктанта нужно:

- Закройте глаза, сядьте ровно, сделайте три глубоких вдоха и выдоха.
- Представьте себе, что мысли в голове – это лучи света, распространяющиеся в различных направлениях.
- А теперь пусть все лучи соберутся и светят, как в прожекторе, в одном и том же направлении.
- Пусть свет всех мыслей объединится в один большой, мощный луч.

Отбросьте все мысли и думайте только о прожекторе.

## **Игра 3. «Слушай внимательно. Запомни звуки»**

**Цель:** научить детей концентрироваться, способствовать развитию слуховой памяти, воображения.

Задача аудитории внимательно прислушаться и угадать, по звукам, что я делаю. Описать звуки соблюдая их последовательность.

### **Рефлексия:**

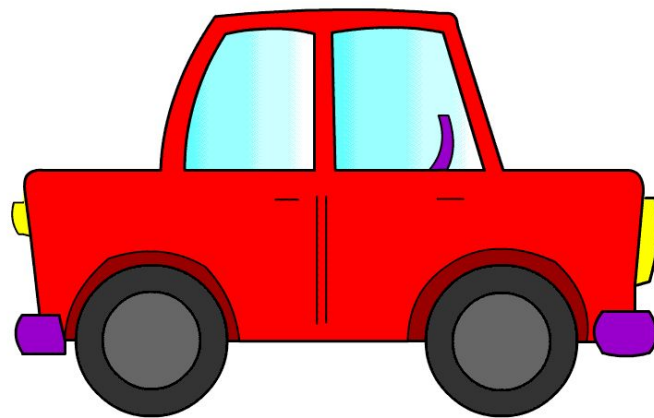
- Что было самым трудным?
- Сколько звуков ты смог запомнить?
- Как ты помогал себе, чтобы запомнить последовательность звуков?

## Игра 4. «Нофелет»

**Цель:** развитие воображения, слуховой и зрительной памяти.

Задача игроков прочитывать слова оппонента вслух наоборот. Участники по очереди меняются ролями, называют и «переворачивают» слова.

анишшам



## **Игра 5. «Запомни пары»**

**Цель:** развитие памяти, логического и креативного мышления.

Участники игры запоминают прочитанные пары слов. Далее зачитываются только первые слова каждой пары, а игроки записывают вторые. Можно и наоборот.

**Курица – яйцо**

**Паровоз – ехать**

**Щётка – зубы**

**Груша – компот**

**Барабан – пионер**

**Лампа – вечер**

**Снег – зима**

**Корова – молоко**

**Петух – кричать**

**Урок – тишина**

Можно предложить ребятам самим составить такие пары.



## Игра 6. «Цезарь»

**Цель:** научиться концентрироваться, использовать оба полушария.

Задача – научиться рисовать как можно более ровные фигуры одновременно двумя руками. Каждая рука свою фигуру.

После фигур можно перейти к цифрам, к словам.

Главное, чтобы руки работали одновременно.

Если заболит голова, упражнение нужно временно отложить.

Сначала можно начать с рисования в воздухе.

## Игра 7. «Метод Цицерона»

**Цель:** научиться запоминать тексты целыми кусками, развитие фотографической памяти.

Чтобы удержать в память текст:

- Разбиваете текст на логические куски.
- Старайтесь не перечитывать текст, который пытаетесь запомнить. Иначе это уже зубрежка, а она лишь расслабляет мозг. Приучите себя к мысли, что любой текст нужно запоминать с первого раза.
- Никогда не пытайтесь запомнить текст, который вам не понятен. Сначала проясните смысл незнакомых слов.

**Спасибо за внимание**