

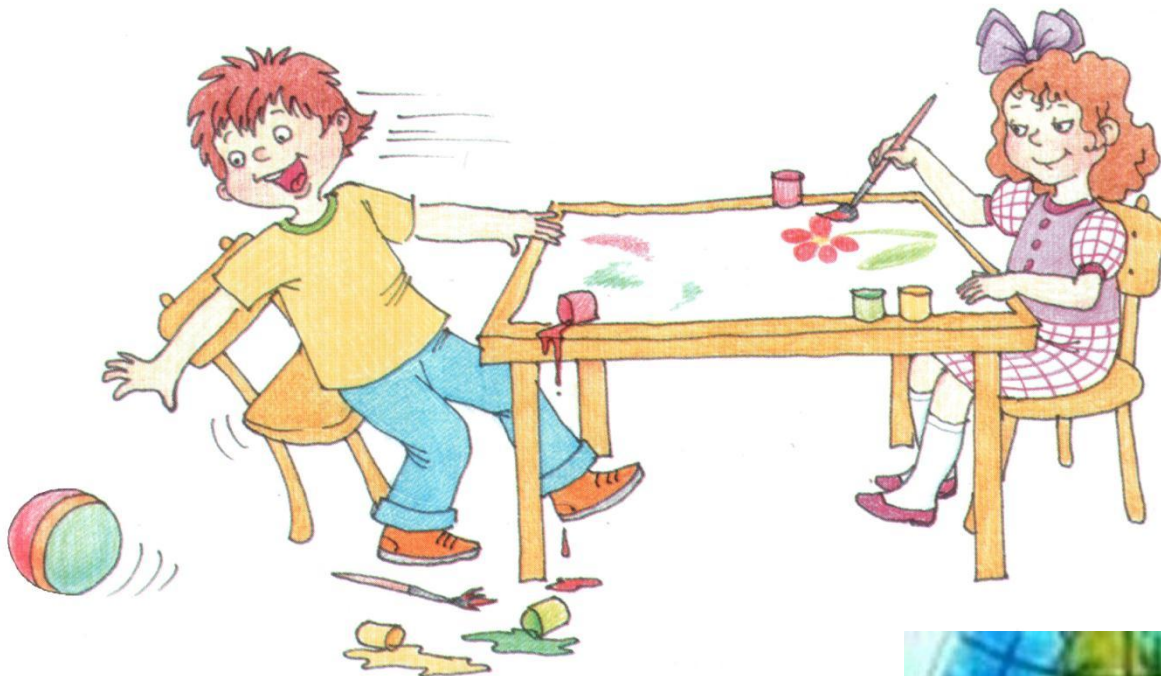
Успеваемость без проблем!

От слов к делу.

На основе игрового тренинга

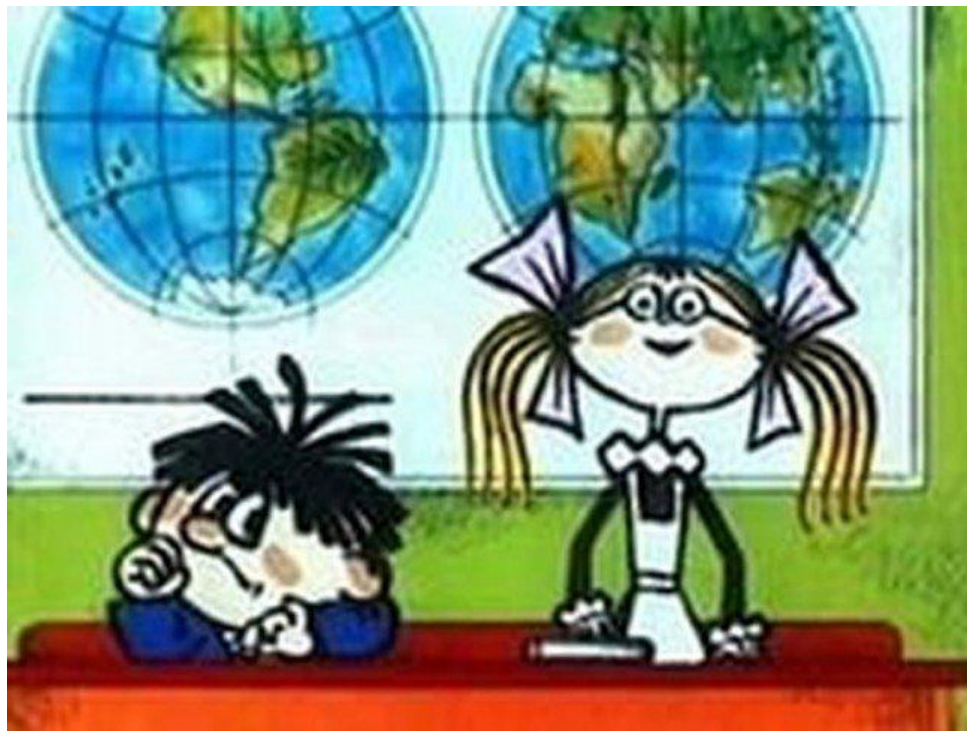
Учитель начальных классов

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:

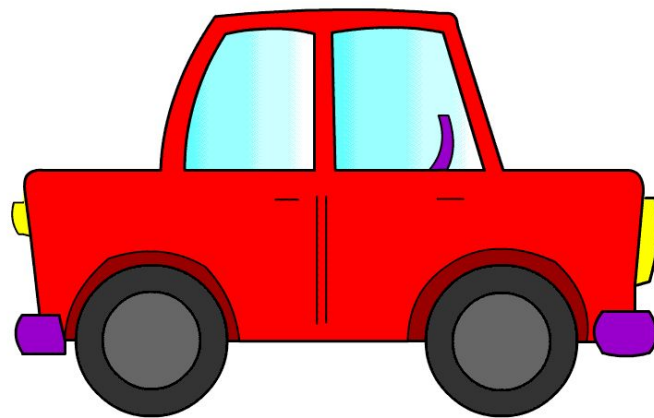
- Что было самым трудным?
- Сколько звуков ты смог запомнить?
- Как ты помогал себе, чтобы запомнить последовательность звуков?

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