



**«Игровые
технологии как
средства
активизации
познавательной
деятельности
учащихся на уроках
обучения грамоте и
русского языка.»**

Презентацию подготовила
учитель начальных классов
МБОУ СОШ №1 имени
М. А. Бухтуева г. Кызыла
Виговская Любовь
Вячеславовна

Проблема современной школы – потеря многими учащимися интереса к учению.

Почему это происходит?

Причины такого негативного явления неоднозначны:

Перегрузка однообразным учебным материалом

Несовершенство методов, приемов и форм организации учебного процесса

Ограниченные возможности для творческого самопроявления



Задачи

Традиционная

ШКОЛЫ

Новая

Давать знания, умения, навыки, т.е. служить своего рода раздаточным пунктом, складом готовых знаний.

Формирование человека, совершенствующего себя, способного самостоятельно принимать решения, находить пути реализации.

Учение – это радость,
а не только долг,
Учением можно
заниматься с увлечением,
а не только по обязанности



Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету – дидактическая игра

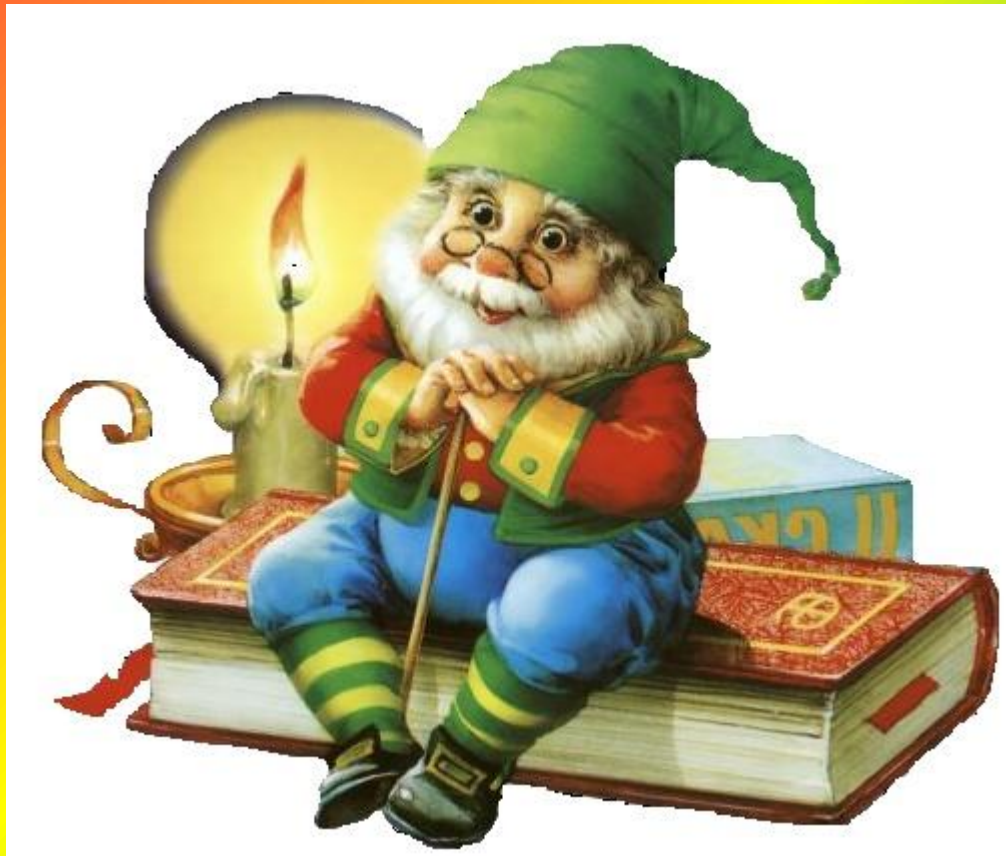


Помогает
снять
чувство
усталост
и

Раскрывает
способности
детей, их
индивидуальнос
ть

Усиливает
непроизвольн
ое
запоминание

Игры на уроках



Я

Игры, совершенствующие слуховое восприятие:



«Хлопки»

«Идем на День рождения»



«Собери
цветок»



«Незнайка с
кармашками»

Ц
Е
Л
Ь

И
Г
Р
Ы

Формировани
е
фонематичес
кого
восприятия
слова

Обогащен
ия ребенка
новыми
сведениям
и

Активизация
мыслительно
й
деятельност
и и внимания

Проявлени
е интереса
к русскому
языку

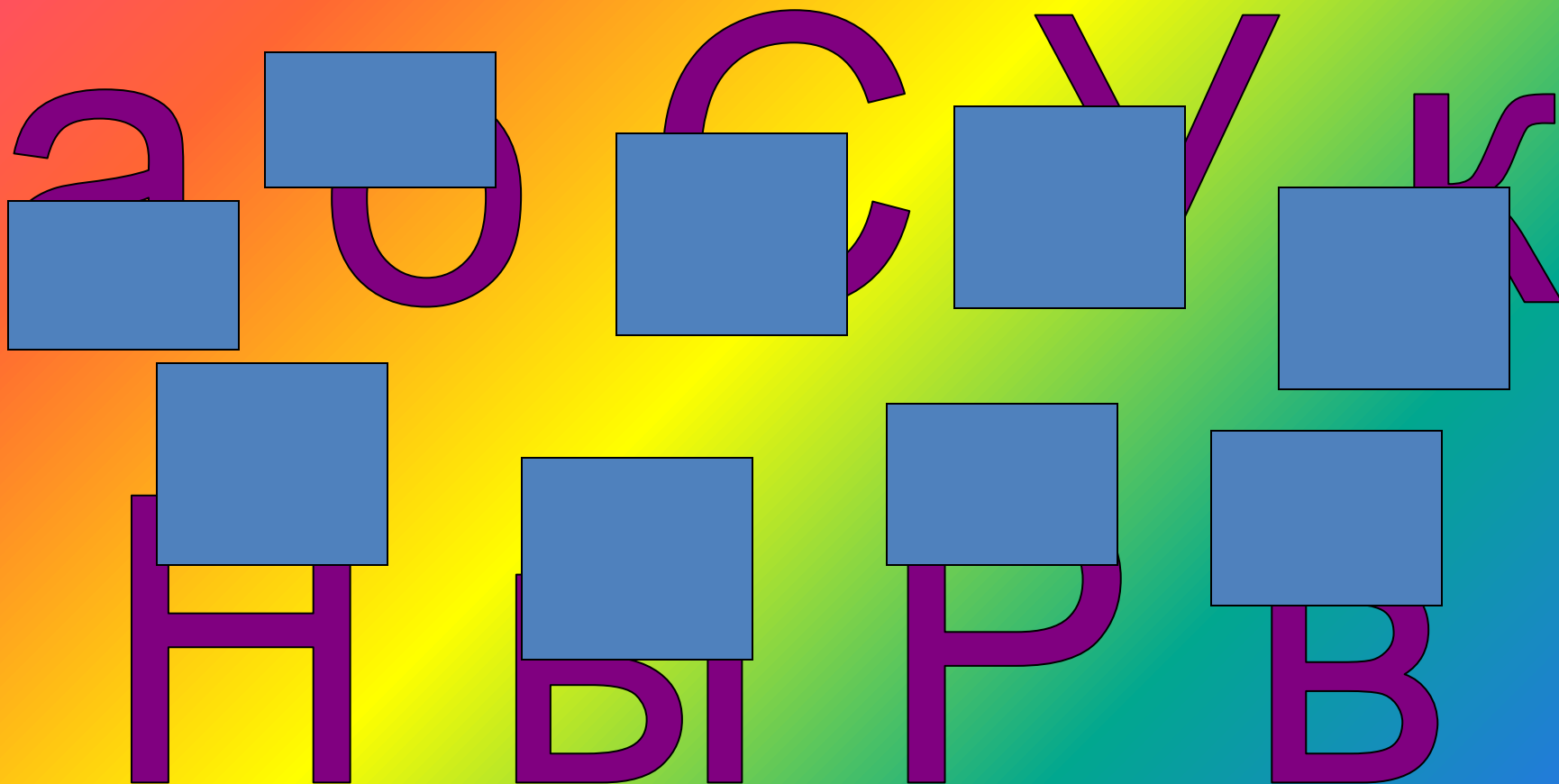
Стимулирован
ие речи

Дидактические игры и игровые приемы первого класса



«Прятки».

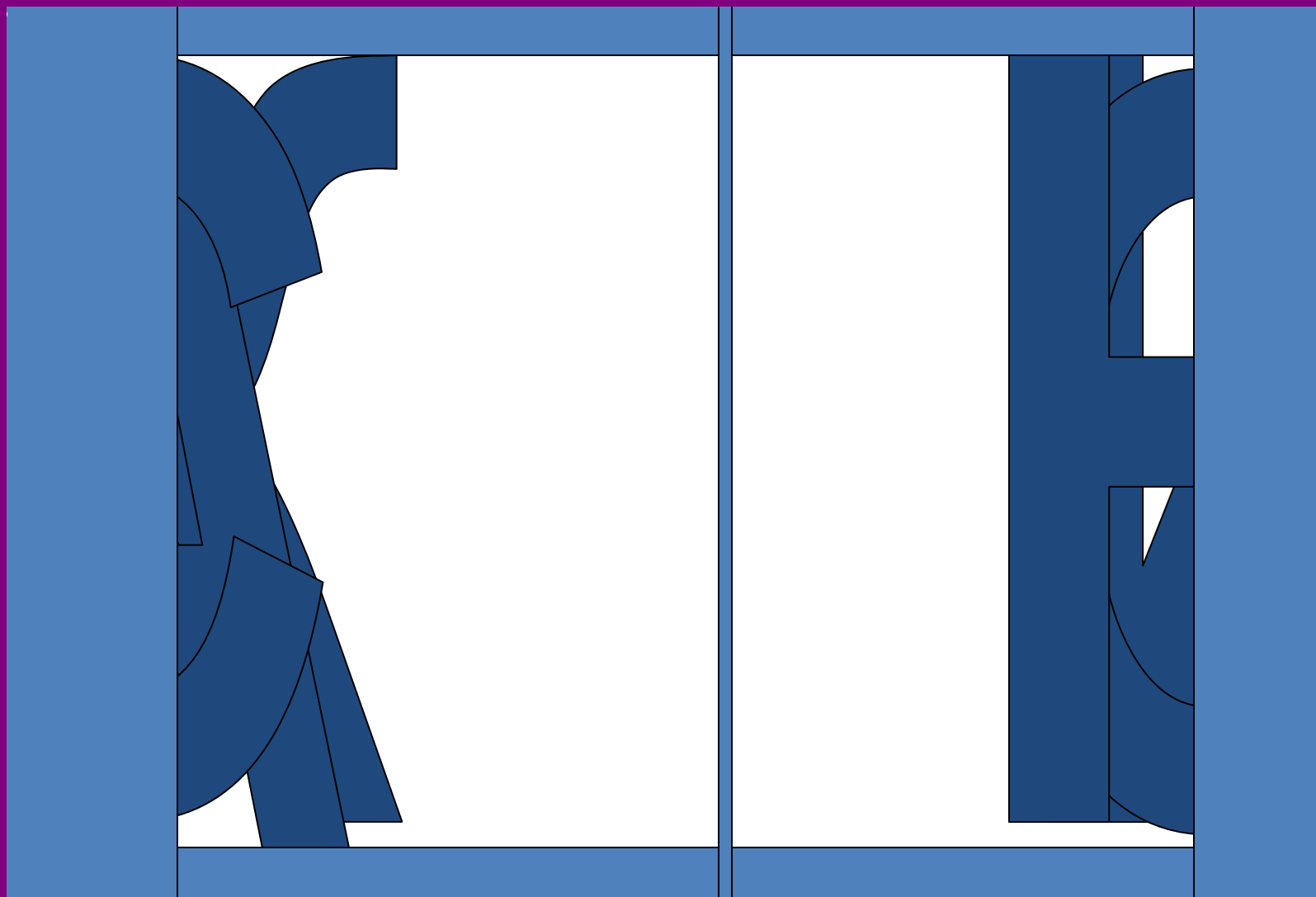
Какая буква спряталась? После того, как откроются все буквы, можно выполнить задания на группировку: гласные-согласные, заглавные- строчные. Прочитать слоги с этими буквами. Вспомнить правило о большой букве в словах.



«Буква в окошке».

Узнай, какая буква заглядывает в наше окно?

Предложить детям дать характеристику звуков, которые обозначают эти буквы.



«День-ночь».

По команде «день» дети читают слово, по команде «ночь» закрывают глаза, учитель щелчком мыши меняет слово. По команде «день» открывают глаза и читают новое слово. Объясняют, что в слове изменилось.

КЛИСОСАА

**Дидактические
игры и игровые
приемы для
второго и третьего
класса**



« Выбери три слова».

Закрепление любых тем по русскому языку.

Цель: проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией.

1 набор.

гриб

чум

ручи

чучело

рыбка

варенье

дубки

чулок

вьюга

2 набор.

подъезд

ворона

ворота

воробей

склад

подъем

град

съемка

клад

Первый набор	Ры б ка	В ь юга	Ч у лок	Второй набор	Под ъ ез д	Склад д	Вор о на
	Дуб к и	Варень ь е	Ч у чело		С ъ емка	Град д	Вор о та
	Гри б	Руч ь и	Ч у м		Под ъ ем	Клад д	вор о бей

«Почтальон».

Цель: закрепить знания учащихся по подбору проверочного слова, расширить словарный запас, развивать фонематический слух, профилактика дисграфии.

Гря-ка
Кали-ка
Реди-ка
Морко-ка

Пло-цы
Фла-ки
Ло-ки
Остро-ки

Пиро-ки
Сли-ки
Голу-ки
Хле-цы

Доро-ки
Бере-ки
Ду-ки
Ли-ки

Кни-ки
Обло-ки
Тетра-ки
Промока-ки

Кле-ка
Марты-ка
Тра-ка
Реше-ка

«Шифровальщик».

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.

Жыил ански

кьоинк

Лыжи санки

**Алатрек, лажок, ракужк,
зоонкв
(тарелка, ложка, кружка,
звонок)**

**Аорз, страа, ёнкл, роамкша
(роза, астра, клён, ромашка)**

**Платеан, здзеав, отриба, сген
(планета, звезда, орбита, снег)**

«Клички».

Цель: формирование процесса словоизменения и словообразования, закрепление фонематического и грамматического разбора слов, правописание имен собственных.

орёл, стрела, шар, звезда,

рыжий

Орлик, Стрелка,

Шарик,

Звездочка, Рыжик

Игровые

приемы

- «Фантастическая добавка» - расшифровать загадочные слова
- «Лови ошибку» - научить реагировать на ошибку (Светофор) и исправлять её
- «Замени одним словосочетания одним словом»
- «Закончи предложения»
- «Составь рассказ по опорным словам»

Цель: отработка скорости чтения, слогового состава слова, развитие орфографической зоркости, обогащение словарного запаса учащихся и создание ситуации успеха.

Игровые приемы направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм.

«Справочное бюро»

Цель: воспитание навыков работы со словарём.

«Словарный диктант»

в виде соревнования:

кто быстрее найдёт «адрес» слова в орфографическом словаре и объяснит его написание.

Игры со словами, называющими действия предметов

◆ «Найди действие»

Цель: закрепить понятие о словах, называющих действия предметов, находить эти слова в тексте, повторить названия дней недели.

В понедельник я стирала, пол во вторник подмела,
В среду я пекла калач, весь четверг искала мяч,
Чашки в пятницу посила, а в субботу торт купила,
Всех подружек в воскресенье позвала на день
рождения.

◆ «Закончи пословицу»

Задача: дописать пропущенное слово, называющее действие предмета с противоположным значением и объяснить пословицу.

Мир строит, а война ...

Труд кормит, а лень ...

Сумел завязать,
сумей и

Игра, как целостный урок

Цель: повысить активность детей, помочь сделать урок интересным, доступным, снять напряжение, создание благоприятного эмоционального фона.

«Заколдованный лес»

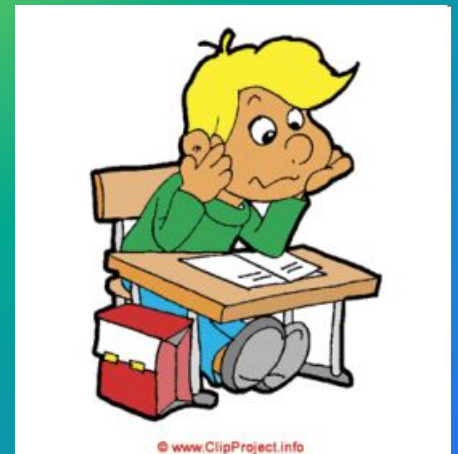
«Страна правописания»

«Мир звуков и букв»

«В стране выученных уроков»

«Неизвестная планета»

«Банк знаний»



Источники

<http://www.stihi.ru/pics/2010/06/19/3464.jpg> - гном на 2 слайде

http://uti-puti.com.ua/img/13/photo_124.jpg - красная

шапочка

4buratino.weebly.com – сказочные герои

<http://merti.ru/kartinki/buratino-kartinki> картинки 1 и 2 слайдов

Материал взят из книги Н.Н Масимук «Игры по обучению грамоте и чтению» Москва «ВАКО» 2006 г.

22 марта.

Классная работа.

БАНК-учреждение, которое
Производит различные
Операции с деньгами,
ценными бумагами.

Выполняет 3 задачи:

- Накопление ценностей;
- Их удачное использование;
- Получение прибыли
(результата)



ШКОЛА- БАНК ЗНАНИЙ



1. Актуализация знаний

Игра « Составь

слово »

ло е пред ни же

кот, у , Тишка, **жил**, Ми**ши**.

ду**ши**стая, лугу, на, трава.

Веры, каранда**ши**, у, новые.

книги, малы**ши**, читали,

интересные.

ИГРА « ЗНАКИ

У меня зазвонил телефон
ПРЕТЕНДИЯ»

- Кто говорит
- Слон
- Откуда
- От верблюда
- Что вам надо
- Шоколада
- Для кого
- Для сына моего

ИГРА «ЗНАКИ

У меня зазвонил
ПРЕПИНАНИЯ»
телефон.

-Кто говорит ?

-Слон.

-Откуда ?

-От верблюда .

-Что вам надо?

-Шоколада .

-Для кого ?

-Для сына моего .