



**«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

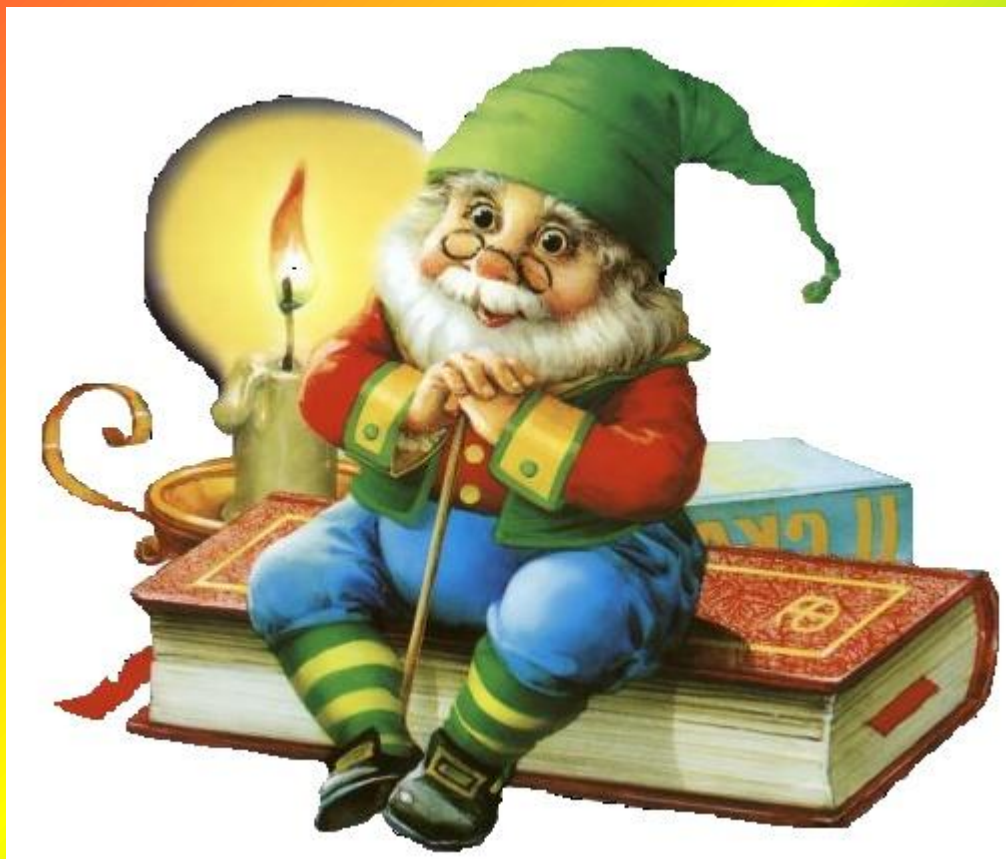


Помогает  
снять  
чувство  
усталост  
и

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

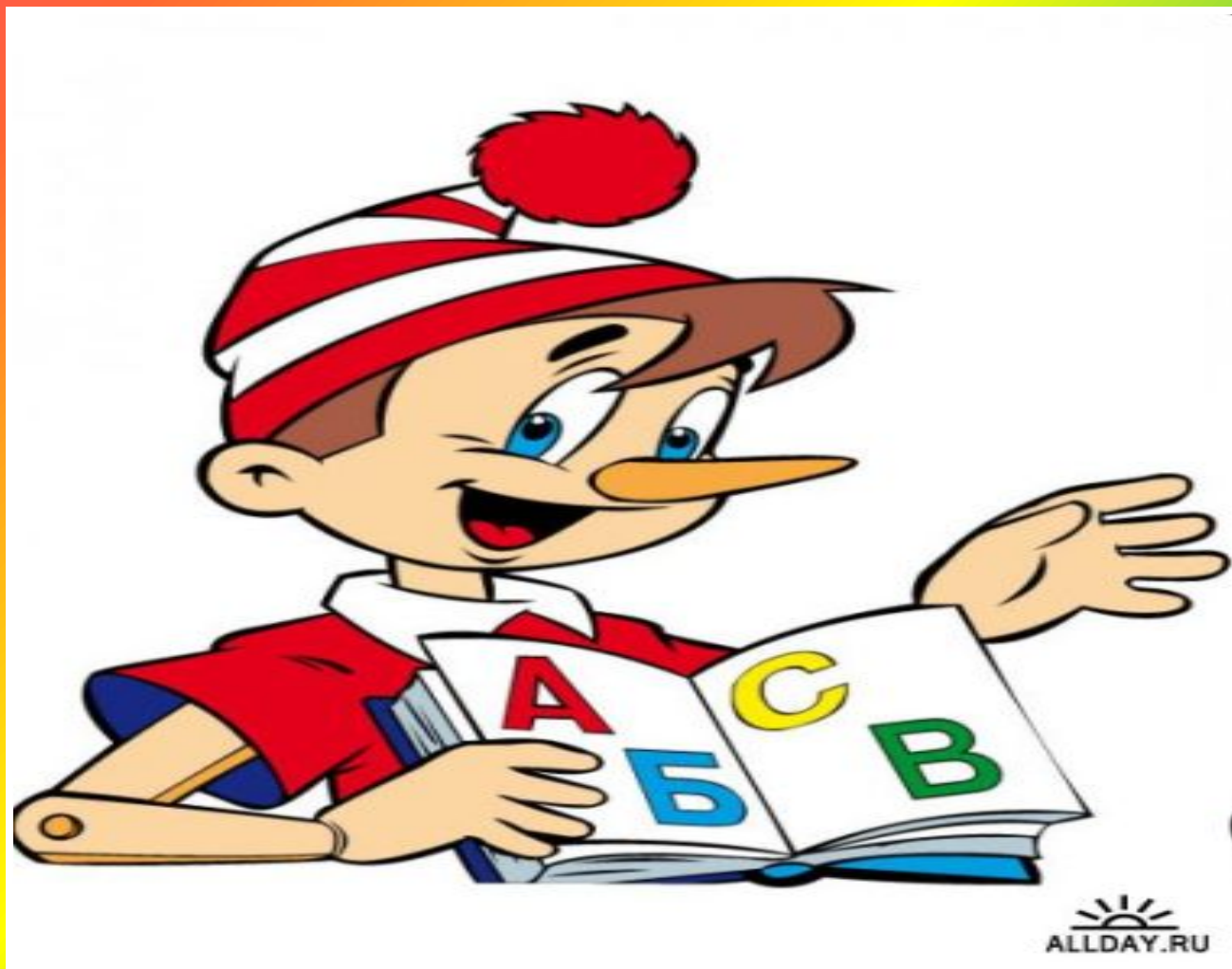
Активизация  
мыслительно  
й  
деятельност  
и и внимания

Проявлени  
е интереса  
к русскому  
языку

Стимулирован  
ие речи

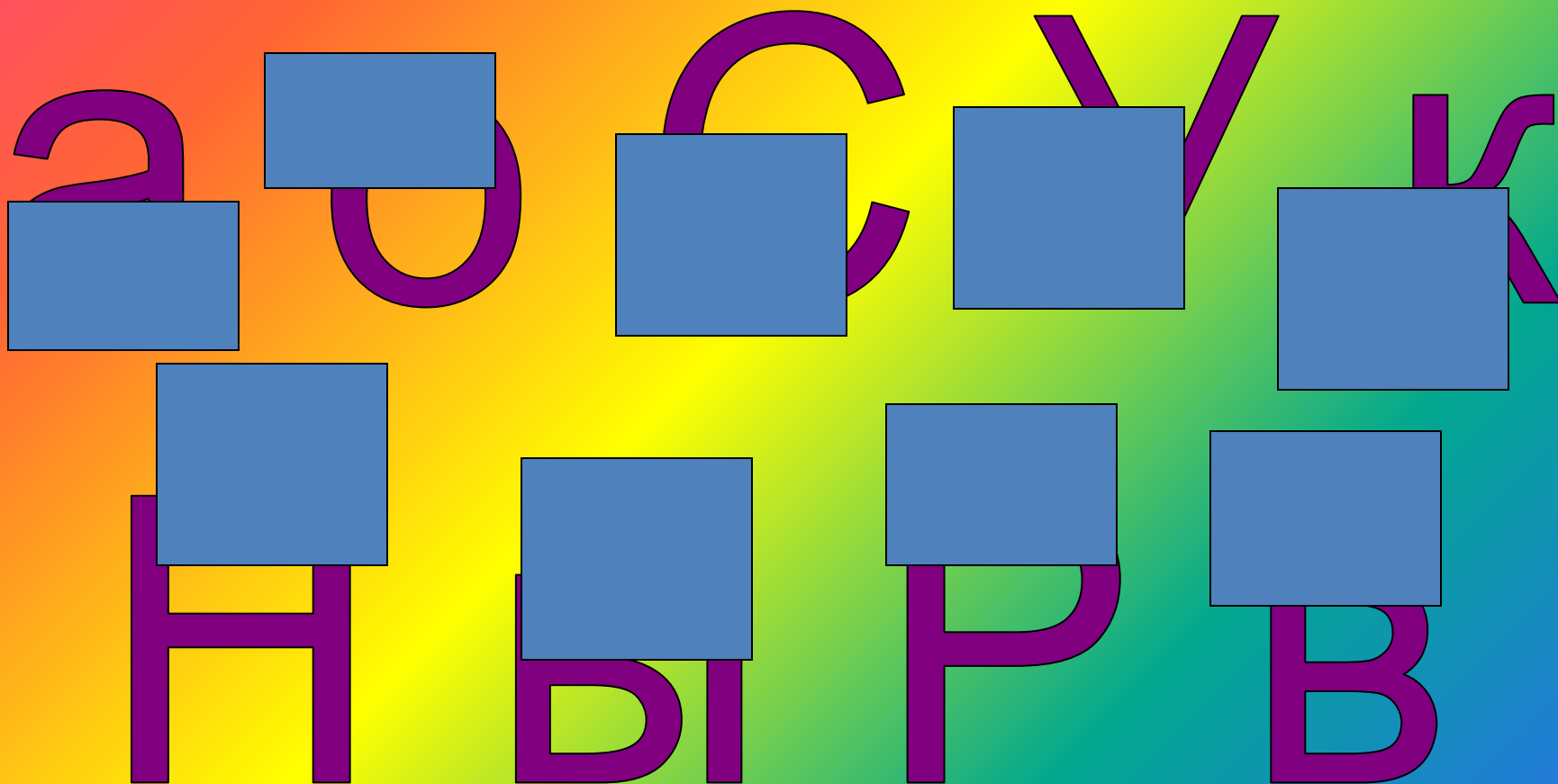


# Дидактические игры и игровые приемы первого класса



«Прятки».

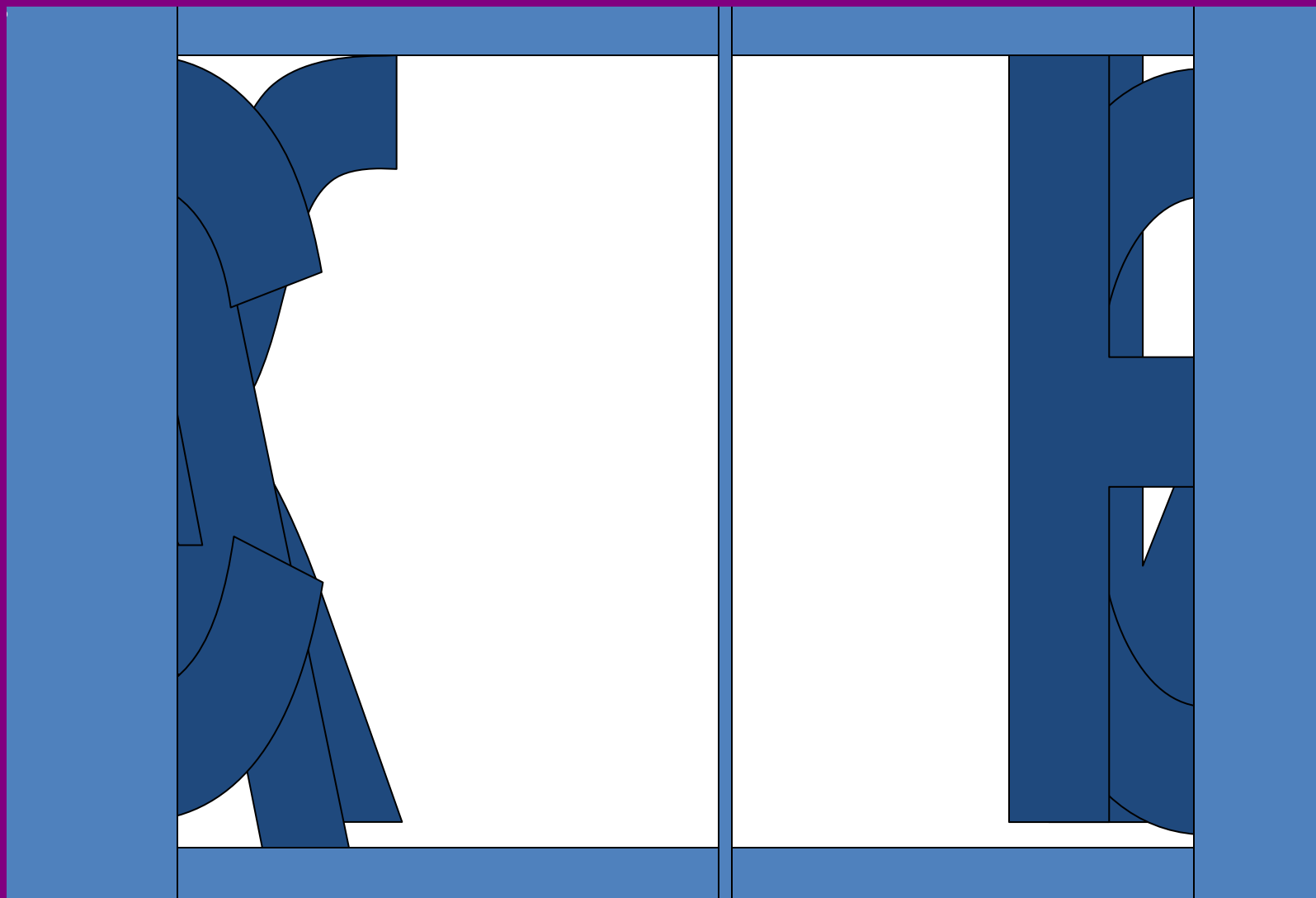
Какая буква спряталась? После того, как откроются все буквы, можно выполнить задания на группировку: гласные-согласные, заглавные- строчные. Прочитать слоги с этими буквами. Вспомнить правило о большой букве в словах.



«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

ручьи

чучело

рыбка

варенье

дубки

чулок

вьюга

2 набор.

подъезд

ворона

ворота

воробей

склад

подъем

град

съемка

клад

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

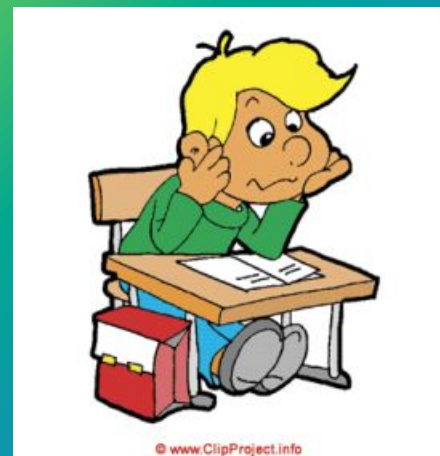
**«Страна правописания»**

**«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](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 .