

Проект

«Умные переменки»

Спеши в школу, как на игру, она и есть такова.

Я.А. Коменский

Работа школы в режиме развития, использование инновационных программ, и компьютерными играми – все эти факторы приводят к росту утомляемости, гиподинамии, нервному напряжению. А здоровье – необходимое и первое условие для жизни. Знания не будут востребованы, если ребёнок не будет здоров. В процессе учебных занятий у школьников происходит снижение работоспособности: ухудшается внимание и память, нарушается осанка.

На вопрос, как правильно организовать перемену, существуют различные взгляды. Одни считают, что перемена нужна для того, чтобы школьники побегали, другие подчёркивают, что беготня на перемене нередко бывает, причиной детского травматизма.

В настоящее время существует достаточное количество форм проведения перемен. Хорошо организованная перемена - важный фактор улучшения двигательного режима в борьбе против гиподинамии. Предлагаемые нами игры сочетают в себе выполнение физических упражнений с лёгкой умственной деятельностью. Они могут быть использованы для проведения не только перемен, но и тематических физминуток, отдыха во дворе школы на спортивной площадке.

Применение «умных переменок» способствует снижению утомления и повышению умственной работоспособности, дают возможность «выпустить пар», разрядиться, снять с себя негативные эмоции, переключиться на новый вид деятельности. Это позволяет гораздо более эффективно продолжать уроки. Поскольку игра является школой социального опыта, та познавательная информация, которую учащиеся получают благодаря

игровым приёмам и методам, расширяет их кругозор и возбуждает интерес к познанию вообще и к учебной деятельности в частности. Школьники получают сведения об окружающих предметах, явлениях действительности и моделируют эту действительность в игре, закрепляя программный материал по учебным предметам. Подвижная интеллектуальная игра – незаменимое средство пополнения ребёнком знаний и представлений об окружающем мире.

Такие игры развивают интерес к овладению определёнными знаниями, развивают организационные навыки младших школьников. Использование игровых форм обучения ведёт к повышению творческого потенциала школьника и таким образом – к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой дисциплины.

Новизна проекта заключается в сочетании движения тела и ума, которое принесёт несомненную пользу и здоровью, и интеллектуальному развитию ребёнка.

Цель проекта: создание условий для активного отдыха учащихся начальной школы через интеллектуальные подвижные игры.

Задачи проекта:

- 1) увеличить время активного отдыха младших школьников;
- 2) вызвать интерес к интеллектуальным играм;
- 3) совершенствовать организационные навыки через выполнение правил игры;
- 4) воспитывать у детей любознательность, творческую инициативу, стремление к успеху;
- 5) развивать коммуникативные навыки учащихся.

Ожидаемые результаты:

- отсутствие травматизма учащихся класса во время перемен;
- повышение активности учащихся на уроках;
- улучшение учебных результатов;
- увеличение объема выполняемых заданий;

- изменение отношений в классе (умение решать вопрос бесконфликтно).

Содержание разработки в части предлагаемых игр может расширяться. Как показала практика, сами дети могут сочинять игры и правила их проведения. Результатом может быть сборник «Умных» игр. Эти игры могут применяться при проведении спортивных праздников, использоваться воспитателями групп продлённого дня, для проведения физминуток, при применении учителем игровых технологий, на внеклассных занятиях по предмету.

Возможные игры интеллектуального характера

С целью закрепления знаний по математике можно использовать следующие подвижные игры с дидактической направленностью: «Математический бег», «Вызов номеров», «С листком календаря», «Фигуры», «Обручи», «Борьба номеров». Эти игры направлены на практическое овладение математическими знаниями и выполнение простейших видов анализа и синтеза.

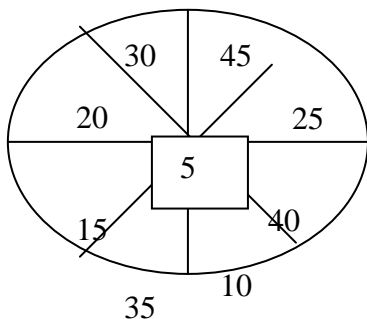
Двигательный аспект подвижной игры с дидактической направленностью стимулирует закрепление математического материала, который может быть представлен как множество предметов с их разнообразными свойствами, как круги Эйлера в виде обручей, колец или нарисованных кругов, как плоские и объёмные фигуры разных размеров и цветов и т. д.

Использование игровой формы при работе с математическим материалом приводит к тому, что дети на фоне положительных эмоций и радости движений постепенно осознают значимость логических отношений без заучивания каких-либо правил и определений.

Обязательное условие: если игры проводятся в помещении, то обязательно его проветривание перед проведением игр.

Игра 1 «Таблица умножения и деления»

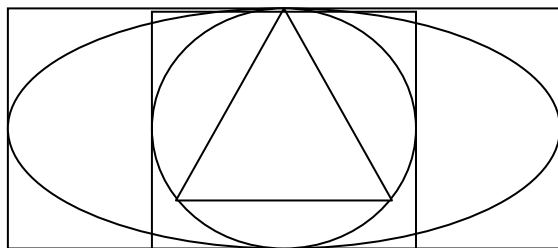
Интеллектуальное содержание игры: формирование вычислительных навыков.



Правила игры. В центр встаёт один ребёнок. Кто-то из детей спрашивает: «Пятью-три?». Ребёнок, стоящий в центре, прыгает в сектор «15», приседает. В центр идёт другой ребёнок. Игра продолжается. Неправильно выбравший сектор из игры выбывает.

Игра 2 «Узнай геометрическую фигуру»

Интеллектуальное содержание игры: развитие пространственных представлений и мышления учащихся.



Правила игры и игровые действия. На полу разными цветами начерчены геометрические фигуры. Учитель объявляет задание для первого ребёнка: «Пройди по сторонам треугольника»; второму ребёнку: «Пройди по линиям, обозначающим овал»; следующему: «Пройди по сторонам квадрата»; следующему: «Пройди по линиям, обозначающим круг» следующему: «Пройди по красной линии и определи, по какой фигуре ты шёл».

Аналогичные задания с другими цветами.

Двигаться по линиям фигур можно группой по 5-6 человек, выполняя при этом движения, которые придумывают сами дети. Можно, двигаясь, например, по линиям овала, одновременно проговаривать: «Называется - овал, я его нарисовал».

Игра 3 «Бинго»

Интеллектуальное содержание игры: закрепление понятий «однозначные и многозначные числа».

	20	1	95	6
8	2	9	7	7
4	2	7	99	1
	17	6	4	8
3	3	00	9	0

Содержание игры. Игроки стоят в колонне. По сигналу первый игрок бежит к заранее подготовленным карточкам с однозначными и

многозначными числами. Задача игрока взять карточку, если число, записанное на карточке многозначное, то он становится в заданный сектор. Если число однозначное, убирает карточку и возвращается в колонну.

Аналогичная работа ведётся с другими числами.

Игра 4 «Вращение вокруг цифр»

Интеллектуальное содержание игры: определение цифр, развитие сообразительности и быстрой реакции.

Правила игры. Игра проводится во дворе школы или в коридоре. Учитель на полу или земле пишет несколько цифр (порядок их написания значения не имеет).

Например:

9 0 2
1 3 8

6 5 10
0 7 4

Ученики разбиваются на несколько маленьких групп, по 3-4 человека в каждой. По знаку учителя одна из групп, построенных в колонну, начинает бегать вокруг написанных цифр. Учитель называет какое-то число из написанных. Ученик, который первый остановится у цифры, обозначающей названное число, побеждает. Другие участники, которые остановились, сделав ошибку, у других цифр, исключаются из игры. После того, как в каждой группе решится вопрос с победителем, в игре принимают участие только победители. Ученикам, которые выбыли из игры, учитель раздаёт листочки с написанными на них цифрами, и во время игры, после того, как учитель назовёт число, они поднимают листочек с соответствующей ему цифрой. Победителем в игре становится тот (те), кто не допустил ни одной ошибки.

Игра 5 «Слагаемые»

Интеллектуальное содержание игры: повторить состав числа до 10, способствовать развитию внимания и быстрой реакции.

Правила и игровые действия.

Игру можно проводить как соревнование между командами, в каждой из которых по 10 участников. У каждого участника на груди висит номер-число от 1 до 10. Руководитель игры называет какое -нибудь число, например 7. Сразу же приседают участники, имеющие номера 2 и 5, 3 и 4, 1 и 6. В случае ошибки, допущенной одним из участников, вся команда, в которую он входит, получает штрафное очко. Побеждает та команда, у которой меньше всего штрафных очков.

Игра 6 «Подбери слово»

Интеллектуальное содержание игры: развивать устную речь, фантазию и воображение через двигательную деятельность.

Правила и игровые действия. Дети идут по кругу, имитируя движения животных или насекомых, о которых заранее сообщает учитель. Один

ребёнок читает стихи, затем делает паузу, а все остальные подбирают нужные слова.

Паук.

Из тонких нитей сплёл ловушку

Сидит и поджидает(мушку).

Кошка.

Острые ушки,

На лапках подушки.

Усы - как щетинка,

Дугою....(спинка).

Днём спит, на солнышке(лежит).

Ночью бродит, на охоту ...(ходит).

Зайка.

Друг пушистый умывается,

Видно в гости ...(собирается).

Вымыл хвостик, вымыл ухо.

Вытер ...(сухо).

Игра 7 «Не скажу!»

Интеллектуальное содержание игры: понятие о чётных и нечётных числах.

Содержание. Игроки садятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя при этом числа по порядку, но вместо нечетных чисел говорят «не скажу!»

Например: не скажу, 2, не скажу, 4, не скажу, 6...

Кто ошибся, выбывает из игры.

Игра 8 «Быстро занять места!»

Интеллектуальное содержание игры: понятие чётных и нечётных чисел и выработка умения располагать числа в порядке возрастания и убывания, ориентироваться в пространстве.

Содержание: Учащиеся разбегаются по всей площадке, собирают на полу жетончики с номерами. Учитель произносит команду: «Быстро занять

места!» Дети спешат занять свои места, согласно тем цифрам, которые имеются на их жетонах, по порядку (по возрастанию, по убыванию; слева — четные, справа — нечетные).

Игра 9 «Передай кубик»

Интеллектуальное содержание игры: закрепить знание последовательности чисел.

Содержание: Игроки стоят в колонне, перед первым игроком ставится кубик, на гранях которого записаны числа.

По сигналу учителя кубик передается каждому ученику по очереди, с называнием чисел по порядку, пока не возвратится обратно. Затем точно так же передают кубик с называнием чисел по убыванию, называя каждое предыдущее число.

Колонна, закончившая передачу кубика первым, побеждает. Игра повторяется 2—3 раза.

Игра 10 «С листком календаря»

Интеллектуальное содержание игры: закрепить отношения «раньше», «позже»; «было», «стало».

Содержание: Всем играющим прикалывают на грудь по листку из отрывного календаря. Листки надо подобрать так, чтобы играющие могли выполнить следующие задания:

1. Собрать команду, состоящую из пяти одинаковых дней недели (вторников, четвергов или пятниц и т.п. — числа значения не имеют). Побеждает команда, собравшаяся первой. (Все становятся в круг, поднимают вверх руки и хором называют свой день).

2. Собрать команду, состоящую из всех семи дней недели (число, месяц значения не имеют). Побеждает команда, вставшая в шеренгу первой.

3. Найти вчерашний день (например, «пятое сентября» ищет «четвертое сентября» и т. п.). Побеждает пара, которая нашлась первая.

4. Собраться так, чтобы образовался названный учителем год. Побеждает команда, которая раньше соберется.

5. Собраться так, чтобы сумма чисел на листках равнялась круглым числам (10,20, 30,40 и т. д.)

Русский язык

Игра 1 «Составь слово»

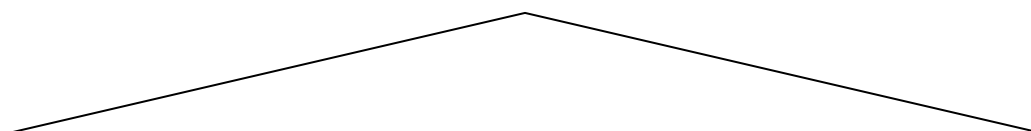
Интеллектуальное содержание игры: составление слов из названных слогов.

У детей стоящих в две шеренги напротив друг друга, слоги: ма,-ра, -са, -ку и т.д. По команде ведущего дети бегут и объединяются в пары, составив слова.

Игра 2 «Теремок»

Интеллектуальное содержание игры: составление слов из названных слогов.

Составить из слогов слова - названия жильцов теремка и взявшись за руки занять нужное место. Назвать своё животное, показать его движениями. Определить из какой сказки эти герои.



са	ли	мед
ля	чок	ведь
гуш	ка	вол
яц	за	му
мар	ко	ха

Игра 3 «Покажи жестами»

Интеллектуальное содержание игры: пополнение словарного запаса, развитие логики мышления, артистичности.

Если жестом нельзя объяснить, то можно сказать словом; за жест 2 очка, за слово 1 очко.

Играют две команды.

1. Удочкой - ловят
2. Кисточкой - рисуют
3. Веником - метут
4. Щёткой - чистят
5. Расчёской - расчёсываются
6. Ложкой - едят
7. Топором - рубят
8. Косой - косят
9. Утюгом - гладят
10. Иглой - шьют
11. Пилой - пилят

Окружающий мир

С целью закрепления знаний природоведческого характера используются игры: «Шишки, желуди, орехи», «Города», «Дятел», «Соломинки», «Летит — не летит», «Переселение лягушек», «Воробушки и кот», «Попрыгунчики», «Коршун», «ловля птиц», «Белые медведи», «День и ночь», «Море волнуется», «Щука и караси». Закреплению первоначальных знаний об обществе и о себе способствуют следующие игры: «Здравствуй, сосед», «Паутинка», «Выбери пару», «Сторона», «Зевака», «Платок», «Чашка чаю».

Игра 1 « Кто где живёт? »

Интеллектуальное содержание игры: закрепление знаний о животных и местах обитания.

Детям раздают карточки, с названием животных. Определяется – три сектора – «жилища». По команде ребёнок выбирает тот сектор «жилища», в котором могло бы жить данное животное.

Игра 2 «Помоги малышу найти свою маму»

Интеллектуальное содержание игры: умение наблюдать, устанавливать причинно - следственные связи, делать выводы.

Много мам на белом свете,

Всей душой их любят дети.

Только мама есть одна,

Всех дороже мне она.

Кто она? Отвечу я:

Это мамочка моя.

Содержание: Игроки делятся на две команды. Одной команде вручается карточки с изображением взрослых животных, а другой их детёнышей. По команде «мама и детёныш» должны найти друг друга и назвать себя.