

Игровая технология

Игровая технология – самая актуальная для учителя начальной школы, особенно при работе с 1-м и 2-м классами. Первый год обучения является стартовым и крайне важным для формирования универсальных учебных действий, т.к. именно в этот год у детей происходит плавный переход от игровой деятельности к учебной. Этот переход возможен только при интенсивном формировании всех видов универсальных действий.

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

- помогает снять чувство усталости;
- раскрывает способности детей, их индивидуальность;
- усиливает непроизвольное запоминание.


Актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного мира информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна.

Виды игровых технологий.

Все игры, которые могут использоваться в процессе обучения, разделяют на группы: *обучающие, развивающие, репродуктивные, диагностические*. Каждый вид ставит перед собой конкретную задачу. В процессе обучающей игры ребенок узнает информацию, которую не знал ранее. Развивающие игровые образовательные технологии направлены на выявление новых способностей у ребенка. На таких уроках педагог учит ребят рассуждать логически. Репродуктивные игры помогают закрепить выученный материал. Кроме того, на таких занятиях учитель может выяснить, где есть пробелы, какой материал ребята усвоили не полностью. Независимо от вида, каждая игра имеет четкую структуру и должна включать: роли, которые берут на себя играющие, игровые действия, сюжет. Для совершенствования учебного процесса в начальной школе могут использоваться два основных метода: ролевые игры на уроке, а также соревнования. Последний вариант в большей степени мотивирует ребят к обучению. Каждый ребенок стремится получить знания, чтобы стать лучшим.

Фрагмент урока литературного чтения с применением игровой технологии

Класс	Образовательная программа	Тема урока	Этап урока	Пример использования образовательной технологии
3	«Перспектива»	«Рыжие листья» Н.Грибачев	Самостоятельная работа с самопроверкой	<p>У: Работа над выразительным чтением. Подготовка к чтению сказки по ролям.</p> <p>- Ребята, какие герои нам будут нужны, чтобы прочитать эту часть по ролям?</p> <p>- С каким выражением прочитаем слова зайца, там, где он боится?</p> <p>- Как должна измениться его интонация, когда он понял, как действовать?</p> <p>Игра «Подбери пару».</p> <p>- Подберите к нашему плану подходящую иллюстрацию.</p> 

Фрагмент урока по математике с применением игровой технологии

Класс	Образовательная программа	Тема урока	Этап урока	Пример использования образовательной технологии
3	«Школа России»	«Сложение и вычитание многозначных чисел»	Актуализация знаний и мотивации	<p>У:Сегодня у нас необычный урок. На математике мы занимаемся вычислениями. - Скажите, а в жизни, где встречается мир вычислений? (в магазине, в банке) Сегодня мы с вами поиграем в банк.</p> <p>Кто может сказать, что такое банк? (Варианты учащихся)</p> <p>А кто знает, где можно найти значение любого слова? (в словаре)</p> <p>Прочитаем определение понятия «банк» из словаря С.И.Ожегова.</p> <p>С каким определением мы будем сегодня работать и в какой банк играть? (1)</p> <p>Итак, сегодня мы будем сотрудниками банка, которые подали в международный фонд заявку на то, чтобы нашему банку выделили деньги на развитие банка. И за каждое задание мы будем получать баллы.</p> <p>Фонд прислал нам задания, они лежат у вас на столах.</p> <p>Я буду говорить, какие задания доставать и выполнять и сколько времени отведено на каждое задание.</p> <p>А теперь мы превратимся в сотрудников банка. Я раздам вам вот такие аксессуары (значки), прикрепите их. Теперь всем видно, что мы сотрудники банка.</p> <p>2. Этап проведения. -</p> <p>Какими качествами должен обладать сотрудник банка? (Он должен быть внимательным, ответственным, собранным) -</p> <p>Хочу отметить, что мы единая команда, поэтому не каждый за себя. Мы работаем все вместе и помогаем друг другу. -</p> <p>Итак, первое задание на внимательность. Достаём из папочки листочек. Это финансовый отчёт. В нём много чисел. 1</p> <p>Но есть лишние числа. Это числа, в которых присутствует класс миллионов. Ваша задача зачеркнуть эти числа и сосчитать, сколько чисел вы зачеркнули. На выполнение этого задания вам даётся 3 мин.</p> <p>Задание №1 (5баллов) 1.Зачеркнуть числа в которых присутствует класс миллионов 2.Сосчитать сколько таких чисел в таблице</p> <p>32008 1258067 99998 230250 2516300 100005 Финансовый отчёт 204500 10008007 99999 125023 99997 100001 100003 80478354 3800412 7 6058312 8004781 987654 63130 27009 58248 1225844 4781253 9876543 575849 87991 37286</p>

				<p>2979987 3015126 98765432 844740 29836 2387098 5400040 15126033197729 654842 297846 1570100 4006 100006 100000 2405000 98765 340159 72875 17956 3189369 1292871 Кто первый справится, поднимает руку. - Выходи к доске и запиши сколько чисел ты вычеркнул(а).(20) - Теперь представитель фонда скажет, сколько баллов нам начислили. (Выходит представитель фонда и вывешивает на магнитную доску цифру соответствующую кол- ву баллов) Следующее задание нам пришло по электронной почте. Необходимо посчитать, сколько денег сдали каждый из трёх кассиров. На выполнение задания вам даётся 10мин. Задание№2 (5 баллов) Касса</p> <p>Сосчитать сколько денег сдал кассир №1 1200000 + 150000 27000 1200 240 Задание№2 (5 баллов) Касса Сосчитать сколько денег сдал кассир №2 1125000 130000 + 24000 1500 330 _____ 2 Задание№2 (5 баллов) Касса Сосчитать сколько денег сдал кассир №3 1300000 + 400000 15000 2000 650 _____</p> <p>1 подразделение считает деньги, сданные 1м кассиром 2 подразделение считает деньги, сданные 2м кассиром 3 подразделение считает деньги, сданные 3м кассиром К доске выходят по одному представителю</p>
--	--	--	--	--

Фрагмент урока окружающего мира с применением игровой технологии

Класс	Образовательная программа	Тема урока	Этап урока	Пример использования образовательной технологии
1	«Школа России»	«Наша безопасность»	Включение в систему знаний	<p>У Ребята, откройте рабочие тетради на странице 54. Посмотрите на задание №1. Прочитайте.</p> <p>Выполните задание самостоятельно.</p> <p>Проверка. Ученик выходит к доске и объясняет выполненное задание.</p> <p>Посмотрите на задание №2.</p> <p>Почему так испугался заяц?</p> <p>Он оставил включенным утюг и на рубашке остался след от утюга.</p> <p>Раскрасьте рисунок.</p> <p>Посмотрите на задание №3.</p> <p>В каком положении должен был оставить заяц утюг?</p> <p>Правильно. Обведите нужный рисунок.</p> <p>А сейчас ребята, мы с вами немного поиграем. Игра называется «Запрещается-разрешается».</p> <p>Я называю основные требования пожарной безопасности, если это запрещается – вы делаете хлопок, если разрешается – просто сидите.</p> <p>Бросать горящие спички в помещениях.</p> <p>Защищать дом от пожара.</p> <p>Небрежно, беспечно обращаться с огнём.</p> <p>Кричать и звать на помощь взрослых.</p> <p>Оставлять без присмотра включенные в сеть электронагревательные приборы.</p> <p>Дышать через мокрое полотенце.</p> <p>Ребята, а сейчас я вам предлагаю посмотреть несколько видеороликов.</p> <p>Открывают. Смотрят.</p> <p>Девочка входит в лифт.</p> <p>Нельзя.</p> <p>Может обидеть.</p> <p>Смотрят, девочка жмет на кнопки и прыгает. Нельзя. Можно застрять между этажами, а если прыгать лифт поедет, можно упасть и подучить травму. Читают. Девочка смотрит в глазок. Нельзя.</p> <p>Может причинить вред.</p> <p>Девочка вышла и оставила дверь открытой. Нельзя. Может зайти вор</p>

			<p> Читают. Смотрят. Нельзя, можно пораниться. Читают. Мальчик прикоснулся к горячему предмету. Нельзя. можно обжечься Читают. Мама оставила утюг включённым и на одежде, вспыхнул пожар. Читают. Открывают. Смотрят. Читают. Выполняют. Смотрят. Он сжег рубашку. Раскрашивают. Выключенным из розетки, поднятым на вверх. Играют в игру «Запрещается-разрешается» вместе с учителем. </p>
--	--	--	--