

## **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 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 по математике с применением игровой технологии

Класс	УМК	Тема урока	Этап урока	Пример использования образовательной технологии
2	Школа России	Числовые и буквенные выражения	Актуализация знаний	<p>- Ребята, сейчас мы с вами проиграем в игру-соревнование «Брейн - ринг». Я вам задаю вопросы, а вы мне быстро на них отвечаете. По поднятой руке. За каждый правильный ответ вы получаете по баллу.</p> <p><i>Сумма уменьшаемого, вычитаемого и разности равна 12. Чему равно уменьшаемое?</i></p> <p><i>Год назад Ире было 5 лет. Сколько лет ей будет через 3 года?</i></p> <p><i>Два отца и два сына съели три апельсина. По сколько съел каждый из них?</i></p>

Фрагмент урока по русскому языку с применением игровой технологии

Класс	УМК	Тема урока	Этап урока	Пример использования образовательной технологии	
2	Школа России	Правописание а, о в словарных словах	Включение в систему знаний	<p>- Орфография - в переводе с греческого «орфо»-правильный, «графо»-пишу. Таким образом, орфография - это единый свод правил, определяющий написание слов и речевых оборотов.</p> <p>- На доске карточки со словарными словами, в которых пропущены буквы. Нужно вставить пропущенные буквы как можно быстрее. За каждое правильно написанное слово, команда получает по 1 баллу.</p>	
				м_роз х_рошо к_ртина к_пуста м_локо уч_ник м_рковь к_ньки	д_рога п_льто п_нал в_рона м_дведь сп_сибо д_журный л_пата

Фрагмент урока по окружающему миру с применением игровой технологии

Класс	УМК	Тема урока	Этап урока	Пример использования образовательной технологии
1	Школа России	Какие бывают растения	Включение в систему знаний	<p>Материал: лист, в углу которого изображен отдельный вид растения (дерево, кустарник, травы), остальная часть расчерчена для заполнения карточками. Карточки с изображениями растений.</p> <p>- Ребята, сейчас я раздам вам по 3 листа, в углу каждого изображен отдельный вид растения (дерево, кустарник, травы), остальная часть расчерчена для заполнения карточками.</p> <p>- Вам нужно к каждому виду подобрать конкретное растение.</p>