

Использование игровых технологий на уроках в начальной школе

Методический семинар

**Лама-Суу Сайлык Васильевна
учитель начальных классов**

2017

Системно-деятельностный подход
— это организация учебного
процесса, в котором главное место
отводится активной и
разносторонней, в максимальной
степени самостоятельной
познавательной деятельности
школьника



Тех
н
о
л
о
г
и
и

```
graph LR; A[Технологии] --> B[Технология развивающего обучения]; A --> C[Здоровьесберегающие технологии]; A --> D[Игровые технологии]; A --> E[Технология проблемного обучения]; A --> F[Групповые технологии]; A --> G[Технология развития критического мышления];
```

The diagram features a vertical blue bar on the left containing the word 'Технологии' (Technologies) in a stylized, vertically stacked font. From the right side of this bar, six orange arrows point towards a series of six horizontal light blue boxes on the right. Each box contains a specific type of technology. The boxes are stacked vertically and have a slight drop shadow. The bottom-most box is partially overlaid by a decorative graphic consisting of a black diagonal line and a grey hatched area.

Технология развивающего обучения

Здоровьесберегающие технологии

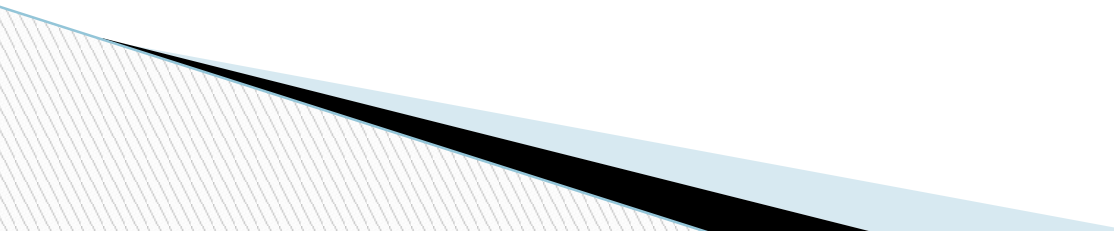
Игровые технологии

Технология проблемного обучения

Групповые технологии

Технология развития критического мышления

Моделирование урока с позиции СДП

- Мотивация
 - Актуализация
 - Совместная постановка цели
 - Постановка проекта выхода
 - Закрепление
 - Самостоятельная работа
 - Включение в систему знаний и повторение
 - Рефлексия
- 

Актуальность

**Развитие
познавательного
интереса обучающегося**

**Развитие
самостоятельности**

**Развитие творческого
потенциала
обучающегося**



Условия использования игры на уроке:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.



Цель игровых технологий
- побудить интерес к познанию,
науке, книге, учению.



Требования к результатам освоения основной образовательной программы

ЛИЧНОСТНЫЕ

Самоопределение:

внутренняя позиция школьника;
Самоидентификация;
самоуважение и самооценка

Смыслообразование

⋮
мотивация (учебная,
социальная);
границы собственного
знания

Ценностная и

морально- этическая ориентация:

ориентация на выполнение
морально-нравственных норм;
способность к решению
моральных
проблем на основе
децентрации;
оценка своих поступков

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

Регулятивные:

управление своей
деятельностью;
контроль и коррекция;
инициативность и
самостоятельность

Коммуникативные:

речевая деятельность;
навыки сотрудничества

Познавательные:

работа с информацией;
работа с учебными моделями;
использование знаково-
символических средств,
общих схем решения;
выполнение логических
операций сравнения, анализа,
обобщения, классификации,
установление аналогий,
подведения под понятие

ПРЕДМЕТНЫЕ

Основы системы
научных знаний

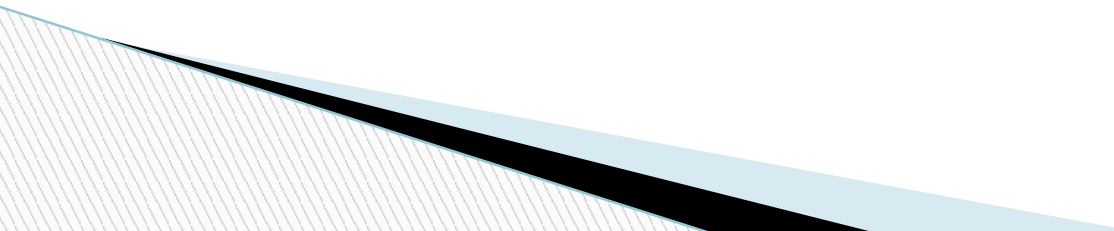
Опыт «предметной»
деятельности по
получению,
преобразованию
и применению
нового знания

Предметные и
метапредметные
действия с учебным
материалом

Разнообразие игровых технологий

- Интеллектуальные
- Обучающие
- Творческие
- Познавательные
- Развивающие
- Трудовые
- Спортивные
- Игры с применением ИКТ (компьютерные)
- Обобщающие
- Сюжетные
- Предметные
- Ролевые
- Игры-драматизации
- Игры-имитации
- Игры с предметами и без предметов

Результат использования игровых технологий

- **Активизирует познавательную деятельности обучающихся;**
 - **Тренировка памяти, которая помогает обучающимся выработать речевые умения и навыки;**
 - **Стимулирует умственную деятельность обучающихся, развивает внимание и познавательный интерес;**
 - **Способствует преодолению пассивности;**
 - **Способствует усилению работоспособности.**
- 

Игры на уроках русского языка

- «Добавь слог»
- «Дополни предложение»
- «Загадки Петрушки»
- «Путаница»
- «Скажи по-другому»
- «Подбери слово»

□ **Игры на развитие слухового восприятия, навыков слогового анализа и синтеза**

«Кто в каком домике будет жить?»

«Ведущая буква»

«Слог за слогом»

- **«Цепочка»**
- **«Дружная семейка».**
- **«Лесенка».**
- **«Переставьте буквы, так чтобы получились новые слова».**
- **Шарады.**

Дидактическая игра «Третий лишний»

Какое из трёх слов является лишним? Почему?

1. Горизонт, лесной, земляной.
2. Приставка, предлог, союз.
3. Дополнение, определение, подлежащее.

Дидактическая игра «Слог за слогом»

Н	О	О		
К	КУ	НИ		
КО	НО	Т	КА	
ТЫ	О	ТО		
ТО	Н	КО	К	КИ

ИГРЫ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ

Цель всех дидактических игр этого раздела: развитие речи детей и обогащение словарного запаса.

- **«Отгадайте пословицы»**
(по двум ключевым словам).
- **«Собери пословицу»**
- **«Придумай небылицу»**
- **«Сочини стихотворение»**
- **«Найди рифму»**

Собери пословицу

Час потеха
время дело

РИФМА

Задание 3

- Подбери рифмующееся слово и закончите предложение

Жук увидел одуванчик

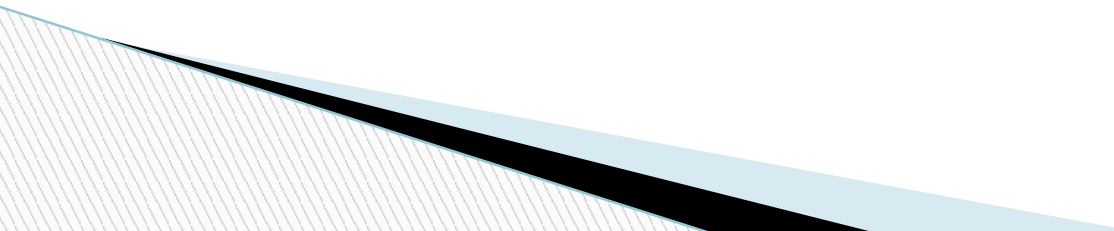
И присел, как на диванчик

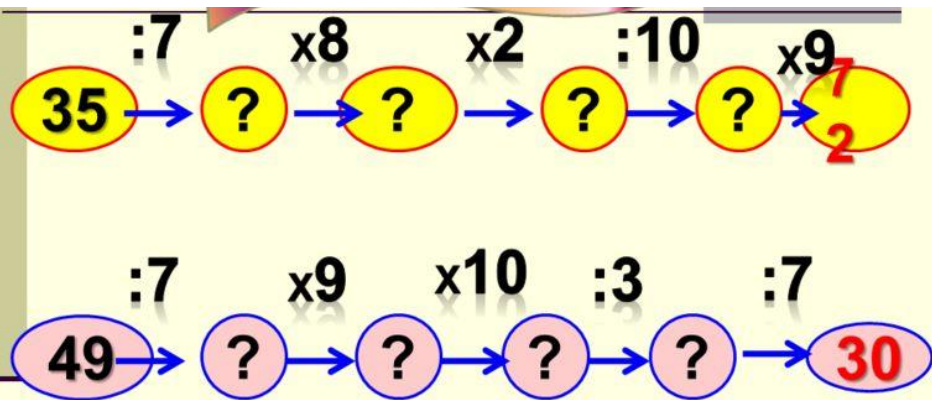


Задание 4

- Сочините стихи на заданные рифмы. Можно придумать смешные, забавные двустишия
- Когда играет дудочка,
Хорошо пляшет курочка.*
- Пошла она к подружке,
Подружке- ватрушке*
- Летит птичка – невеличка,
А сама как спичка.*

ИГРЫ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

- «Похож – не похож»
 - «Назови соседей»
 - «Кто быстрее нарядит ёлочку?»
 - «Математический лабиринт»
 - «Молчанка»
 - «Головоломка»
 - «Космонавты»
 - «Засели домики»
- 

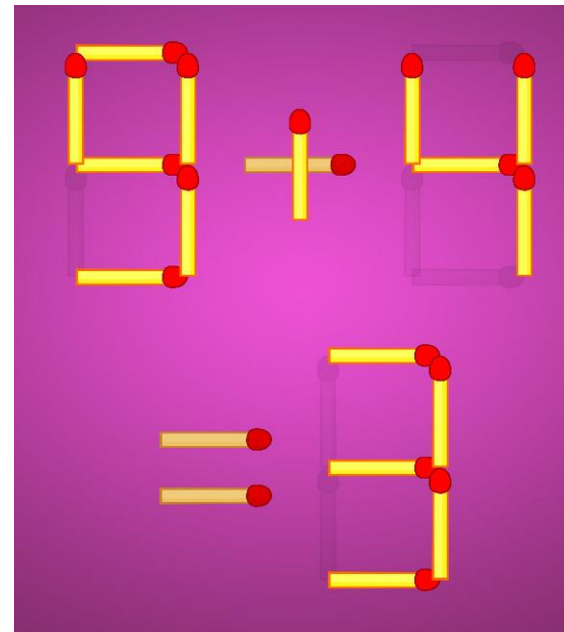


МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ЛАБИРИНТ: считаем от 1 до 20

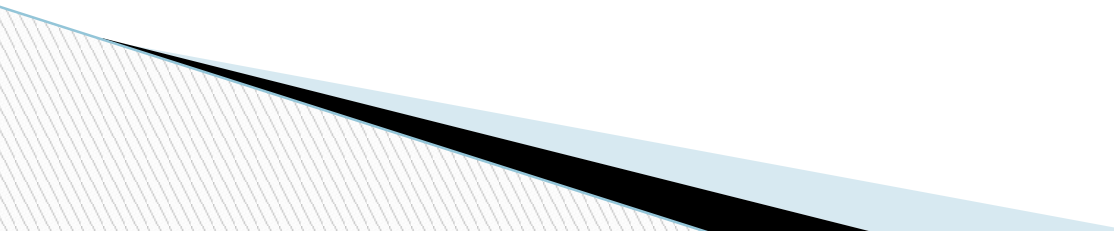
→

1	2	3	6	7
20	19	4	5	8
17	18	13	12	9
16	15	14	11	10

←



ИГРЫ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА

- ▣ **«Узнай птицу по описанию»**
 - ▣ **«Занимательная география»**
 - ▣ **«Кто быстрее».**
 - ▣ **«Третий лишний»**
 - ▣ **«Продолжи фразу»**
 - ▣ **«Угадай контур»**
 - ▣ **«Собери карту»**
 - ▣ **«Кто больше назовет действий»**
 - ▣ **«Охотник»**
 - ▣ **«А если бы...»**
- 

4

Плодом какого
дерева являются
жёлуди?



«Угадай контур»

1 ЕЛЬ	2 БЕРЁЗА
3 СОСНА	4 ДУБ

Кто лишний?

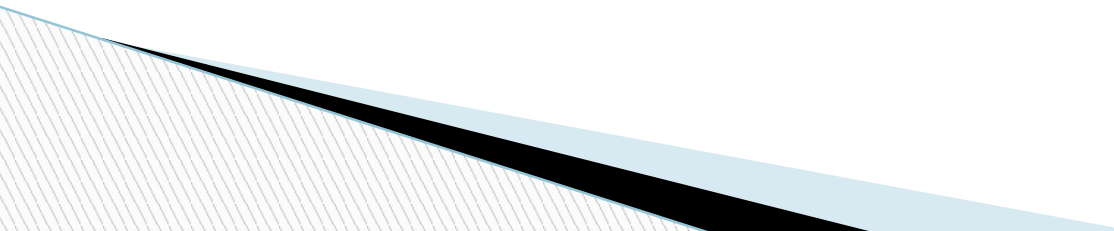


 1	 2	 3
 1	 2 3	 3
 1	 2	 3
 1	 2	 3

Конфуций писал:

«Учитель и ученик растут вместе».

Игровые приемы работы на уроке в полной мере позволяют расти как ученикам, так и учителю.



Спасибо за внимание!

