

# Игровые технологии на уроках в начальной школе





**«Игра – это огромное светлое  
окно, через которое в  
духовный мир ребёнка  
вливается живительный  
поток представлений,  
понятий об окружающем  
мире. Игра – это искра,  
зажигающая огонёк  
пытливости и  
любопытности».**

**(В. А. Сухомлинский)**

**Игра** - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

## Функции игровой деятельности :

- развлекательная* (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативная*: освоение диалектики общения;
- игротерапевтическая*: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическая*: выявление отклонений от нормативного поведения;
- функция коррекции*: внесение позитивных изменений ;
- социализация*: включение в систему общественных отношений.

## Отличительные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата ;
- импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п;
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

## В структуру игры как процесса входят:

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

## **Игровая деятельность используется в следующих случаях:**

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

# Факторы способствующие возникновению игрового интереса:

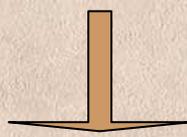
- удовольствие от контактов с партнерами по игре;
- удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;
- азарт, от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;
- необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;
- удовлетворение от успеха – промежуточного и окончательного;
- если игра ролевая, то удовольствие от процесса – перевоплощение в роль.

# **Педагогические игры имеют следующую классификацию:**

**По виду деятельности:** физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;

**По игровой среде:** с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.

**По характеру игровой методики:** предметные, ролевые, имитационные и т. д.;

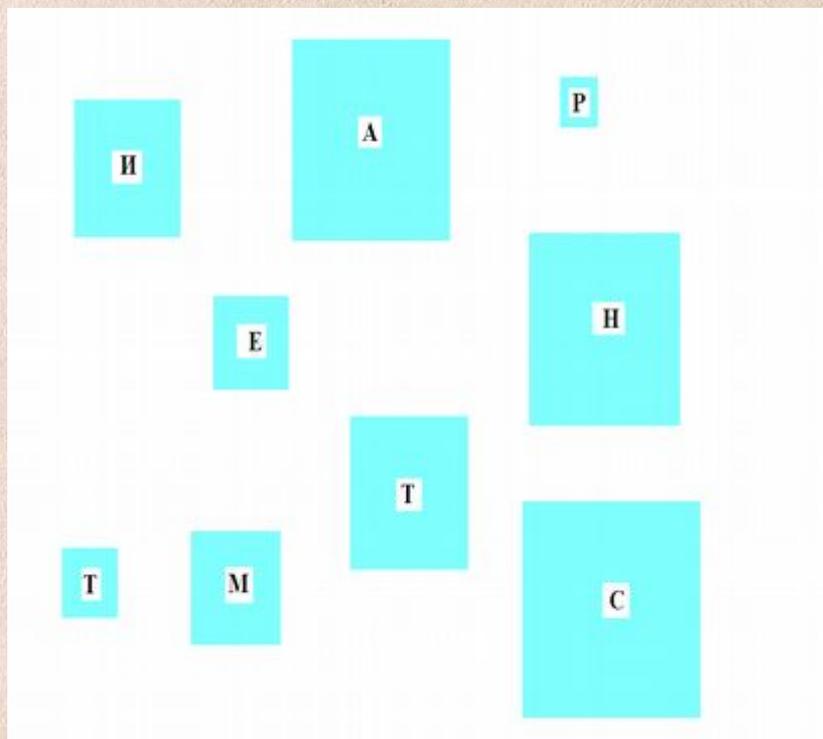


## **По характеру педагогического процесса:**

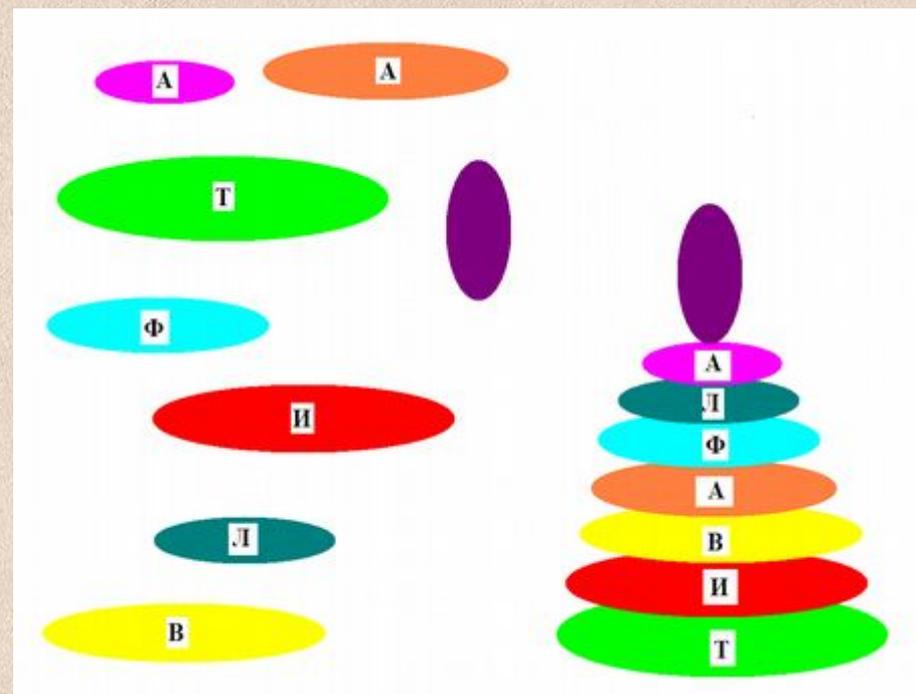
- 1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;**
- 2. познавательные, воспитательные, развивающие;**
- 3. репродуктивные, продуктивные, творческие;**
- 4. коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;**

# Игры и игровые упражнения на уроках *математики*

Расставьте карточки,  
начиная с самой  
большой



Постройте  
пирамидку



# Игровое упражнение

## «Реши правильно и прочти»

$6 - 1$	<i><b>М</b></i>
$5 + 2$	<i><b>О</b></i>
$10 - 8$	<i><b>Л</b></i>
$5 + 2$	<i><b>О</b></i>
$7 - 4$	<i><b>Д</b></i>
$6 + 3$	<i><b>Е</b></i>
$5 + 5$	<i><b>Ц</b></i>

1	<b>И</b>
2	<b>Л</b>
3	<b>Д</b>
4	<b>А</b>
5	<b>М</b>
6	<b>К</b>
7	<b>О</b>
8	<b>Р</b>
9	<b>Е</b>
10	<b>Ц</b>

## **Материал для игры:**

**Закрывать, смотреть, ходить, пришить, уехать,  
читать, отпилить, прочесть, рисовать, плавать,  
написать, ехать, построить, шить, открыть,  
ставить, принести, строить, нарисовать, возить.**

# Игры и игровые упражнения на уроках *русского языка*



## ТВОРЧЕСКАЯ ПЕРЕМЕНКА

— Предлагаю вам игру. Придумайте ситуации, в которых можно использовать такие выражения: **как с гуся вода, работать засучив рукава, бежать сломя голову, сидеть как на иголках.**

## Игра “Аукцион”

**Цель.** Закрепление понятия о неопределённой форме глагола.

**Содержание.** В игре участвует весь класс. За определённое время учащимся предлагается записать как можно больше глаголов в неопределённой форме, состоящих из одного слога (дать, пить, бить, вить, петть, мыть, лить, и т. д.) или из двух слогов (рубить, писать, читать, пилить, сидеть и др.). Победителем считается тот, кто правильно запишет наибольшее число глаголов за указанное время.

# Игра “Что делать? Что сделать?”

**Цель.** Закрепление понятия о глаголах, отвечающих на вопросы что делать? и что сделать?

**Содержание.** Игруют 2 команды (мальчики и девочки). Одна команда записывает глаголы, отвечающие на вопрос “что делать?”, а другая – глаголы, отвечающие на вопрос “что сделать?”  
Учитель диктует глаголы, а затем производится проверка записи. Побеждает команда, допустившая наименьшее число ошибок.

## **Материал для игры:**

**Закрывать, смотреть, ходить, пришить, уехать,  
читать, отпилить, прочесть, рисовать, плавать,  
написать, ехать, построить, шить, открыть,  
ставить, принести, строить, нарисовать, возить.**

# Игры и игровые упражнения на уроках *окружающего мира*

## **ЛЕТАЕТ - НЕ ЛЕТАЕТ**

**Задача:** знать летающих и не летающих представителей животного мира.

**Игровые действия:** В этой игре учитель будет называть птиц, животных, а ученики, если летает, поднимают руку, если не летает, то руки складывают на коленях.

## Съедобное и несъедобное

**Задача:** учить распознавать по внешним признакам съедобные и несъедобные грибы.

**Игровые действия:** учитель показывает грибы, если съедобные, то ученики хлопают в ладоши, и учитель кладет съедобные грибы в корзину. Если несъедобные, то дети не хлопают в ладоши.



# ДОМАШНИЕ И ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ

**Задача:** знать признаки деления животных на домашних и диких, знать отдельных представителей обеих групп.

**Игровые действия:** учитель показывает изображение животного, а ученик говорит, к какой группе оно относится. Для усложнения игры можно использовать загадки. Например: «Посреди двора стоит копыта, спереди вилы, сзади метла.» (корова)



# Игры и игровые упражнения на уроках *литературного чтения*

## **Игра «Скажи в рифму»**

Я читаю стихотворение, а дети договаривают последнее, подходящее по смыслу слово, обязательно в рифму.

На ромашку у ворот  
Опустился вертолет-  
Золотистые глаза.

Кто же это?

*(стрекоза)*