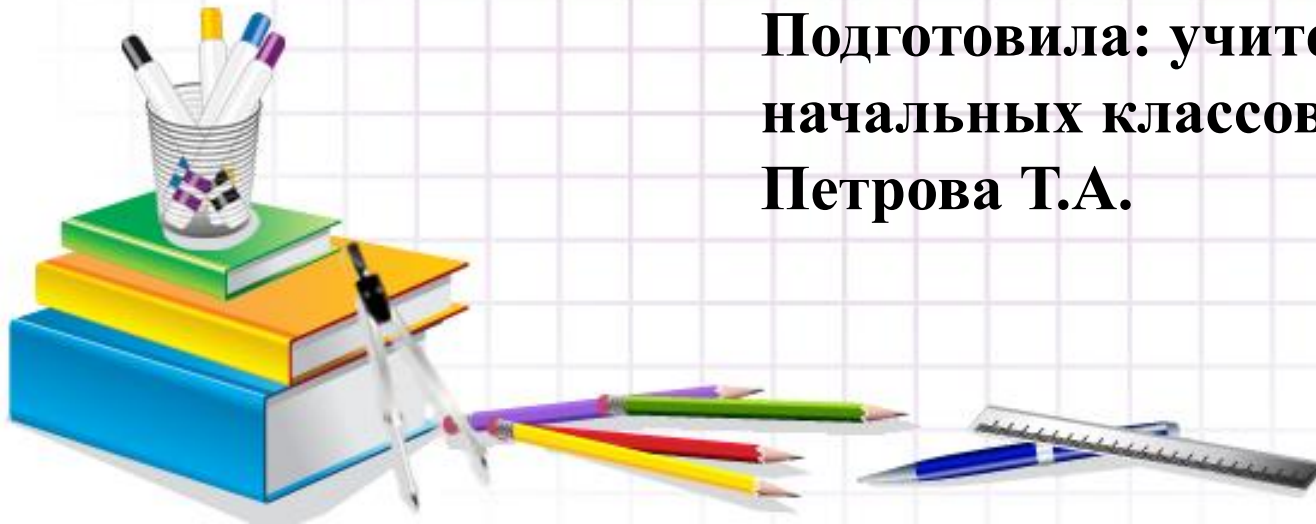


МКОУ «Высокинская средняя общеобразовательная школа»

# Использование игровых технологий в начальной школе

**Подготовила: учитель  
начальных классов  
Петрова Т.А.**



«Задача , конечно, не слишком простая:  
Играя учить и учиться играя.  
Но если с учебой сложить развлечение,  
То праздником станет любое ученье!»

В. А. Сухомлинский



## Педагогические игровые технологии -

достаточно обширная группа методов и приемов организации учебного процесса в форме различных педагогических игр.

**Основное отличие** педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком - четко поставленной **целью обучения** и соответствующим ей **педагогическим результатом**.



# Игровая деятельность в учебном процессе

позволяет реализовать следующие цели:

дидактические- расширение кругозора, познавательной деятельности, применение знаний на практике ,развитие УУД

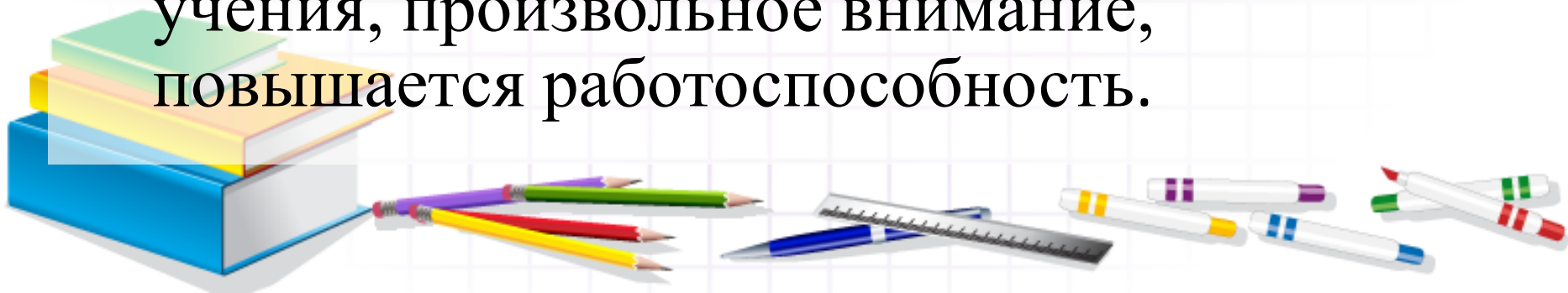
развивающие- развитие внимания, памяти, речи, мышления, развитие мотивации, умение находить оптимальные решения.

социализирующие- приобщение к нормам и ценностям общества , адаптация к условиям среды, стрессовый контроль.



# Главное значение игры на уроке в следующем:

- ◆ Повышается познавательный интерес младших школьников.
- ◆ Каждый урок становится более ярким, необычным, эмоционально насыщенным.
- ◆ На уроке игра позволяет ребенку испытать радость умственного напряжения.
- ◆ Развивается положительная мотивация учения, произвольное внимание, повышается работоспособность.



**Игры можно разделить на :**

**Индивидуальные, парные, групповые, общеклассные**

**По образовательным задачам –**

- формирующие умения и навыки
- большой пласт игр обобщающего повторения и контроля знаний.
- изучающие новый материал

**По типам -**

- познавательные
- ролевые
- деловые
- комплексные игры



# В СОВРЕМЕННОЙ ШКОЛЕ ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ:

- ✓ как элемент более общей технологии;
- ✓ в качестве урока или его части (введение, контроль);
- ✓ в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- ✓ как технология внеклассной работы.

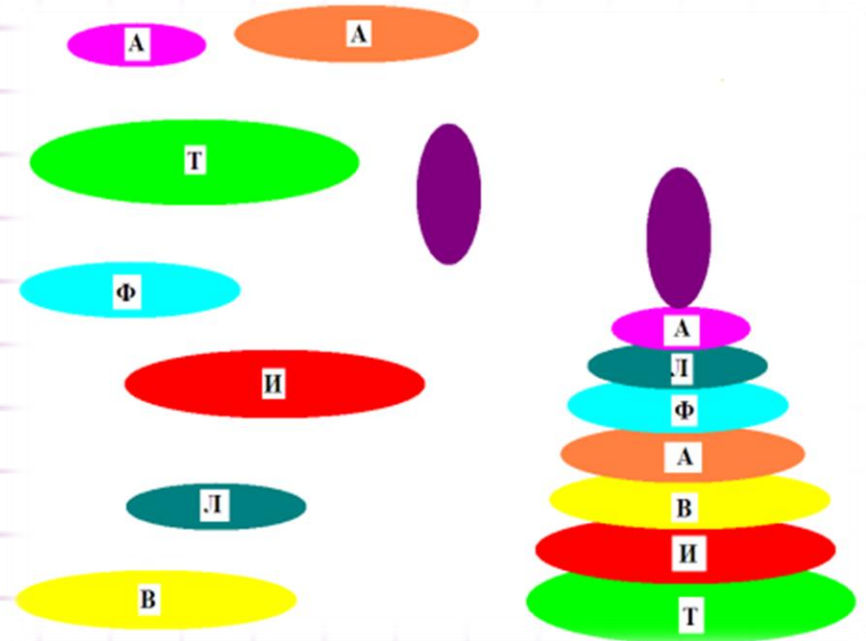
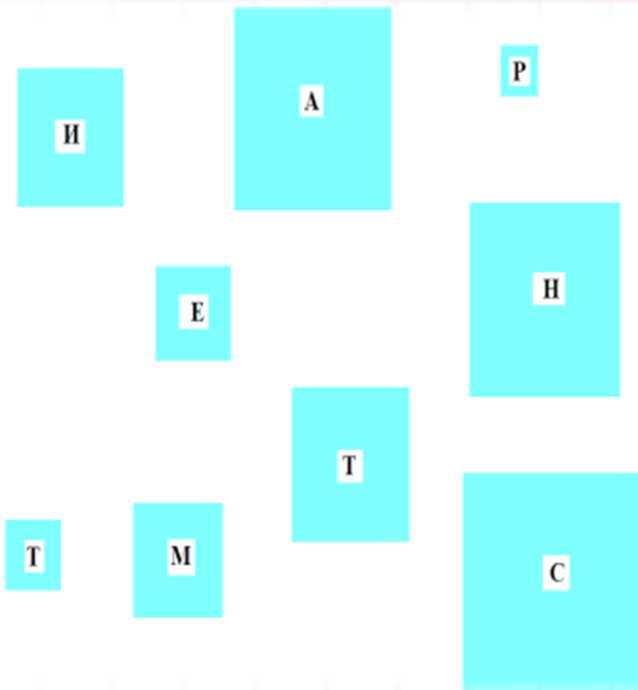


# ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

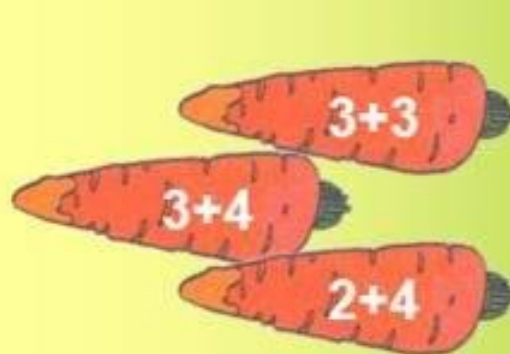


Расставьте карточки,  
начиная с самой  
большой.

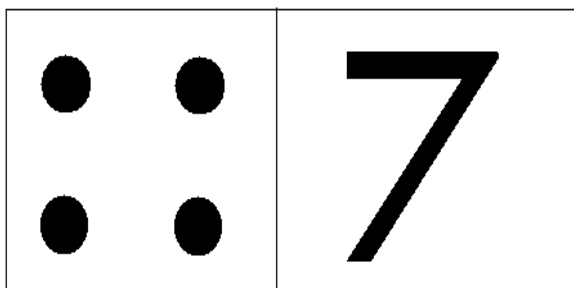
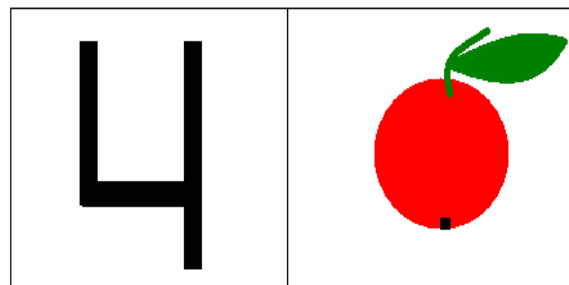
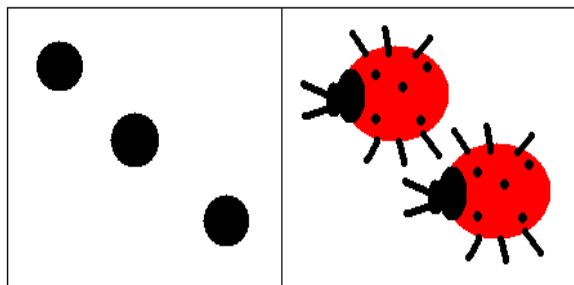
Постройте  
пирамидку.



# Собери овощи на борщ



# Игра «Домино»



# Игровое упражнение «Реши правильно и прочти»

$6 - 1$  *М*

$5 + 2$  *О*

$10 - 8$  *Л*

$5 + 2$  *О*

$7 - 4$  *Д*

$6 + 3$  *Е*

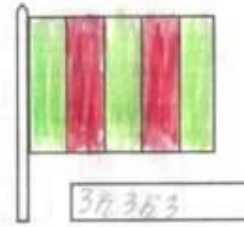
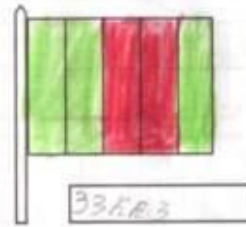
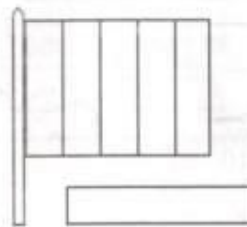
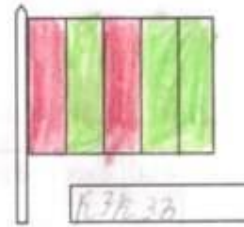
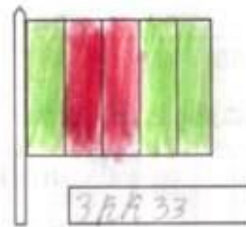
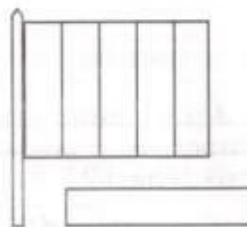
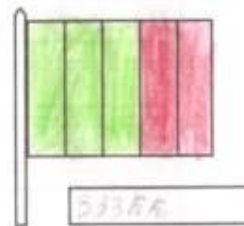
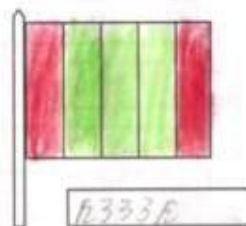
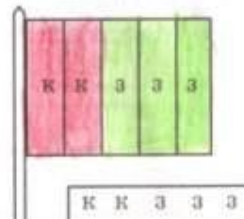
$5 + 5$  *Ц*

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

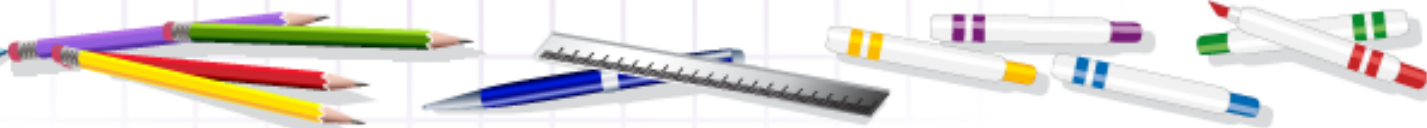


12\* Игра «Раскрась флаги»

Флаг раскрашен в 2 красные и 3 зелёные полосы. Последовательность цветов раскраски обозначена цепочкой букв, записанных внизу в рамке. Сколько других способов раскраски флага этими цветами ты сможешь найти?

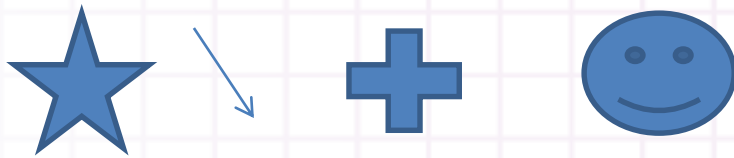


96



# Игра «Фотограф»

Показываю детям полоску с цифрами, знаками, буквами, а ученики должны их запомнить за 5 секунд и «сфотографировать» в тетрадь.



# Цветочные часы.

Даются рисунки цветов, а под ними примеры, решив которые можно сказать в какое время раскрывается тот или иной цветок.

Покажите на своих циферблатах часов.

*Полевая гвоздика*

$$6 + 3 = \square$$

*Мать-и-мачеха*

$$7 + 2 = \square$$

*Водяная лилия*

$$5 + 3 = \square$$

*Цикорий*

$$3 + 2 = \square$$

*Шиповник*

$$5 - 2 = \square$$

*Вьюнок полевой*

$$10 - 3 = \square$$

*Мак*

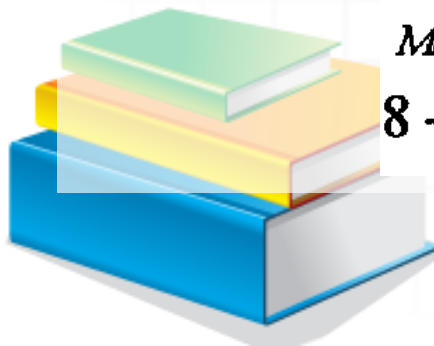
$$8 - 3 = \square$$

*Ноготки*

$$10 - 1 = \square$$

*Тюльпан*

$$9 - 3 = \square$$



**ИГРЫ И ИГРОВЫЕ  
УПРАЖНЕНИЯ  
НА УРОКАХ  
русского языка**





Р

А

Ш

Ю

Ф

«Анаграммы».

Решите анаграммы

**НИАВД - ДИВАН**

**СЕОТТ - ТЕСТО**

**СЛОТ - СТОЛ**

**РАКЫШ - КРЫША**

**ГИАР - ИГРА**

**КООН - ОКНО**

**Метаграмма** — это слово, образованное в результате замены одной буквы так, чтобы получилось новое слово (например, из слова липа; заменив п на с, получаем другое слово — лиса, сазан — фазан, цапля — капля, карта — парта)

**Логогриф** — загадка, для решения которой, надо отыскать загаданное слово и образовать от него новое слово путем прибавления или убавления одной буквы или слога, например: пест — перст, мир — мираж, Вера — Венера.



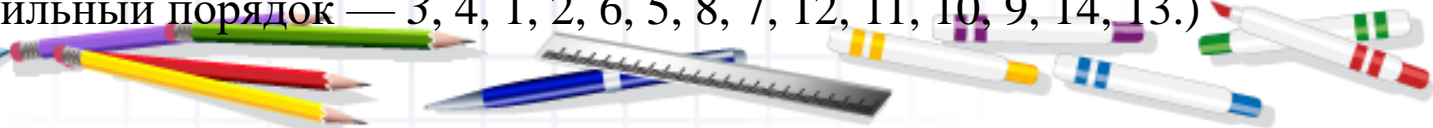
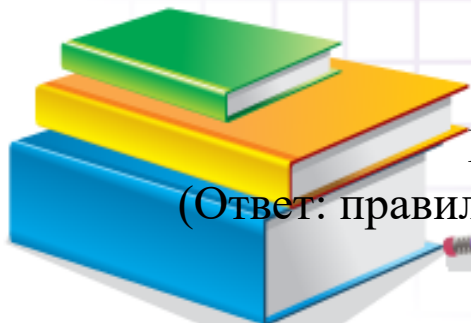
## Конкурс «Ералаш»

На доске стихотворение. Первые слова каждой строчки написаны слева, а продолжение — справа на отдельных полосках. Полоски эти перепутаны, в результате чего получается бессмыслица.

Задача играющих — разложить полоски правильно, чтобы каждая оказалась на своем месте.

<b>Злой кабан</b>	сидел на ветке 1
<b>Пароход</b>	томился в клетке 2
<b>Соловей</b>	точил клыки 3
<b>Дикобраз</b>	давал гудки 4
<b>Кошка</b>	физику учила 5
<b>Маша</b>	хвостик свой ловила 6
<b>Буратино</b>	шил штаны 7
<b>А портняжка</b>	ел блины 8
<b>Еж</b>	накрыл к обеду был 9
<b>Чиж</b>	усами шевелил 10
<b>Рак</b>	летал под облаками 11
<b>Стол</b>	гонялся за мышами 12
<b>Чайник</b>	прыгал во дворе 13
<b>Мальчик</b>	булькал на костре 14

(Ответ: правильный порядок — 3, 4, 1, 2, 6, 5, 8, 7, 12, 11, 10, 9, 14, 13.)



# Составь слова

- 5 3 1 4 2
- А Б Р К Ы



- 2 4 1 5 3 7 6
- Я У Л Ш Г А К

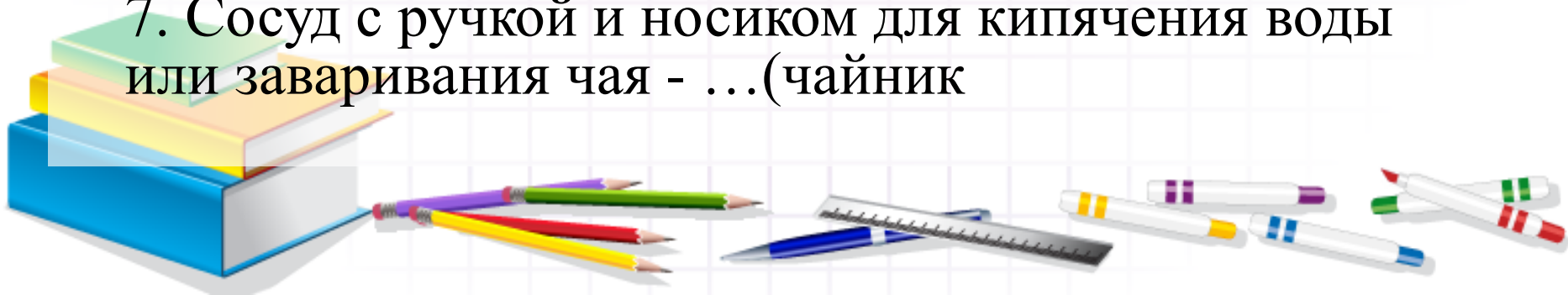


# Дидактическая игра: Одним словом.

Цель: активизировать словарный запас детей, развивать умение обобщать словосочетания в одно понятие.

Учащимся предлагается заменить сочетания слов и предложения одним словом, имеющим слоги ча, ща, чу.щу.

1. Обрубок дерева - ...(чурбан).
2. Шестьдесят минут-...(час).
3. Густой частый лес- ...(чаща).
4. Хищная рыба с острыми зубами - ...(щука).
5. Из чего делают тяжелые сковородки -... (чугун).
6. Прикрывать глаза от солнца - ... (щуриться).
7. Сосуд с ручкой и носиком для кипячения воды или заваривания чая - ...(чайник)



# Игра «Пропала буква»

Из слов убежали все буквы А.

- БНН, МК,
- РМ, СХР,
- ПРТ, ННС,
- БРБН, КРНДШ



# Игра «Конструктор»

С большим интересом дети играют в эту игру.

**Если взять большое слово  
Вынуть буквы- раз и два.**

**А потом собрать их снова  
Выйдут новые слова.**

Из слова «грамотей» составить 10 слов  
(герой ,гром, гора, рота ,метр, море, метро,  
тема и др.)

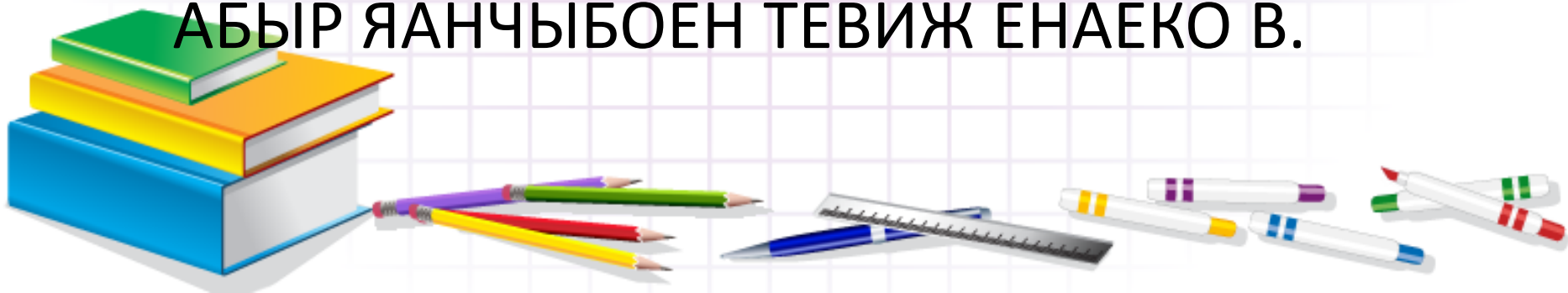


# Словесные цепочки, арабское письмо

АРБУЗ- БУЗИНА- НАРОД- РОДНИК- НИКЕЛЬ И  
Т.Д.

В ОКЕАНЕ ЖИВЕТ НЕОБЫЧНАЯ РЫБА

АБЫР ЯАНЧЫБОЕН ТЕВИЖ ЕНАЕКО В.



## «ПЯТЫЙ ЛИШНИЙ»

1. Тюльпан, лилия, фасоль,  
ромашка, фиалка.

2. Река, озеро, море, мост, болото.

3. Кукла, медвежонок, песок, мяч,  
лопата и т.д.

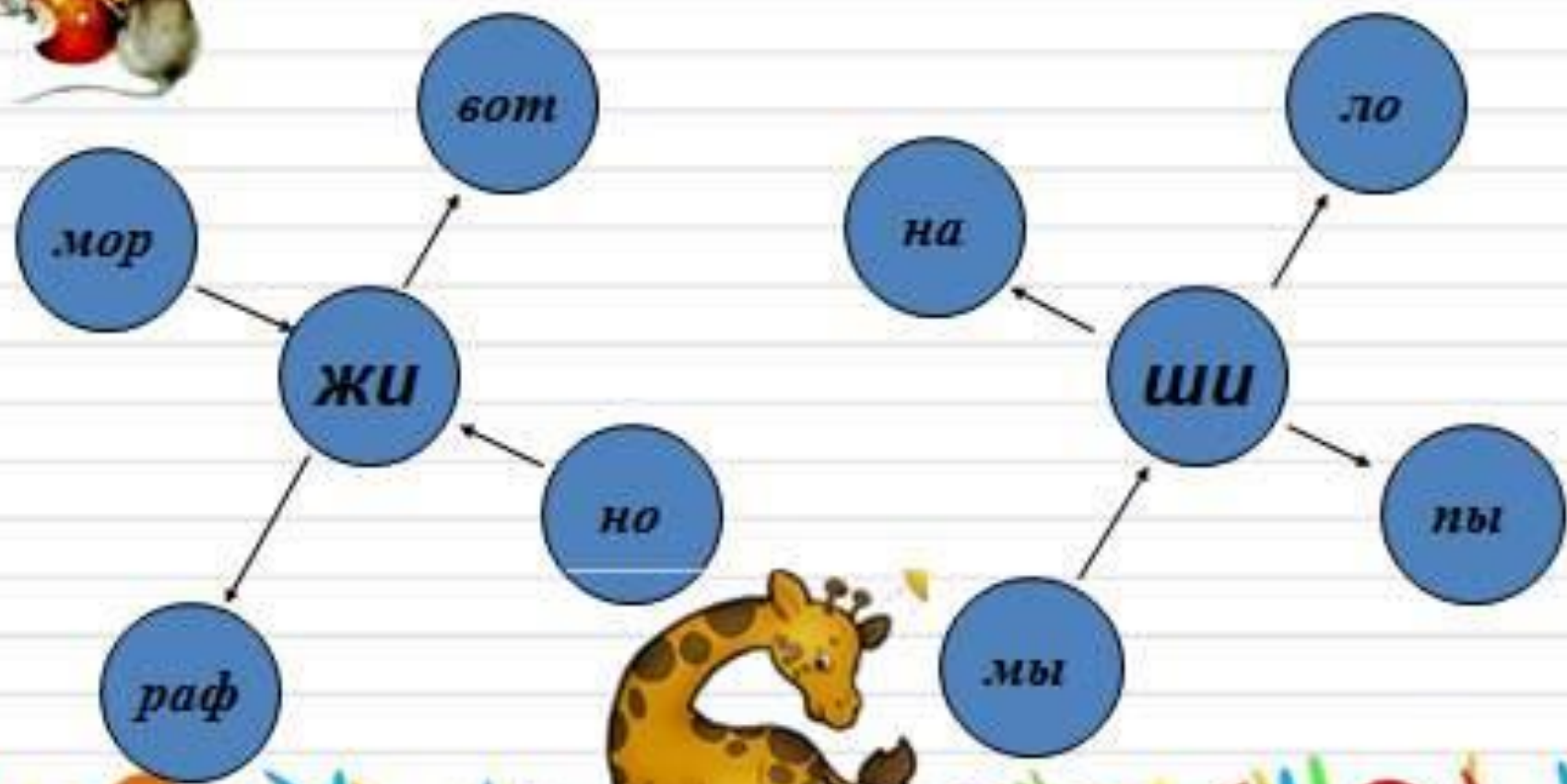
## «НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ»

Метла, лопата... Июнь, июль ...

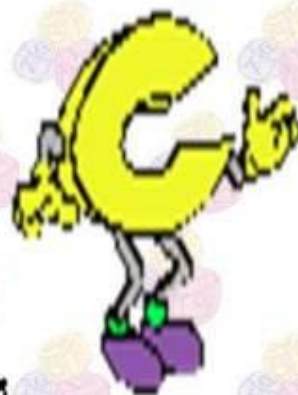
Дерево, цветок... Окунь, карась...

И т.д.

# Составьте слова



# Кроссворд «Важное слово»

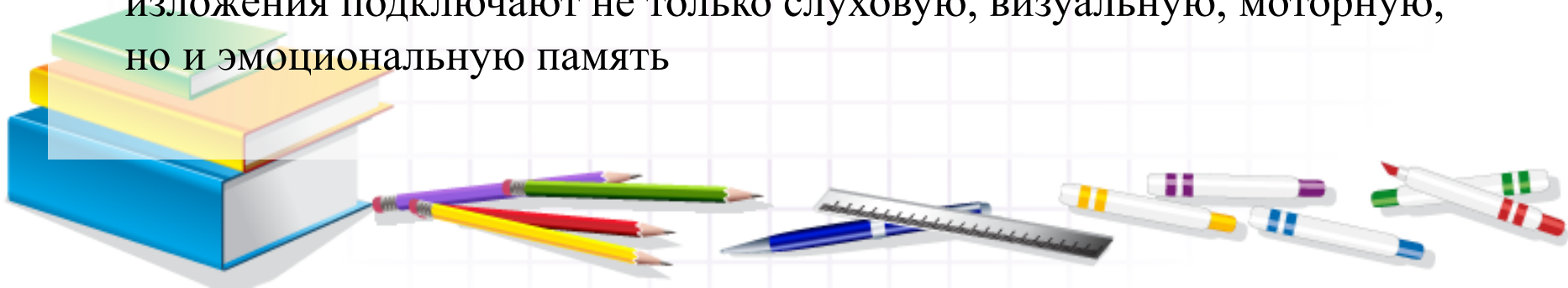


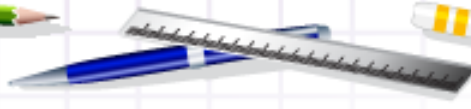
# ИГРЫ И ИГРОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ НА УРОКАХ

окружающего мира



- **Соревновательные игры** стимулируют активность их участников в приобретении и демонстрации экологических знаний, навыков, умений. К ним относятся: конкурсы, КВН, Экологическая викторина, «Поле чудес» и т.д.
- Широко применяются в практике **игры-путешествия**, в которых дети с помощью ТСО попадают на Северный полюс, на дно океана и т.д.
- Большое значение **имеют дидактические игры**: «Кто где живет?», «Летает, бегаёт, прыгает» (о приспособлении животных к среде обитания); «У кого какой дом» (об экосистемах); «Живое-неживое», «Птицы-рыбы-звери», «Что сначала, что потом» (рост и развитие живых организмов); «Выбери правильно дорогу» (о правилах поведения в природе) и т.д.
- **Мультимедийные экологические игры** облегчают понимание и запоминание информации, так как компьютерные технологии изложения подключают не только слуховую, визуальную, моторную, но и эмоциональную память





# ХИЩНЫЕ ЖИВОТНЫЕ ЛЕСА

В О Л К



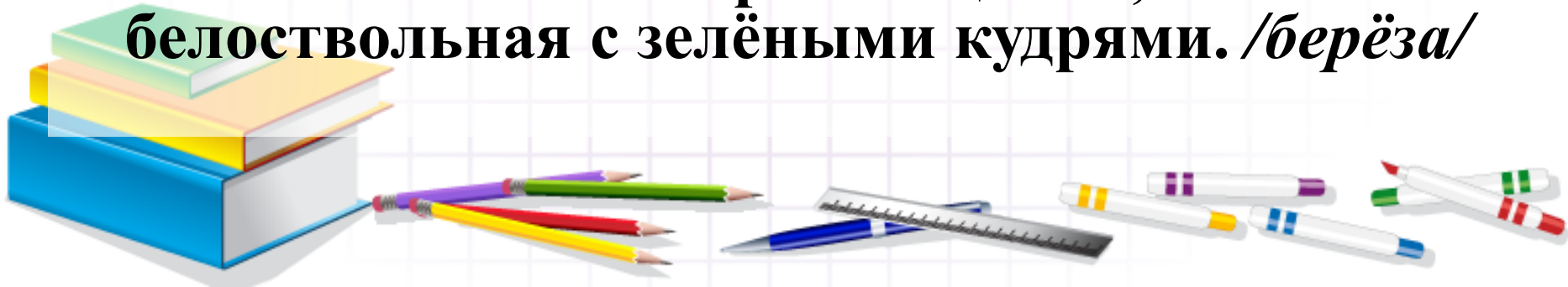
# Игра: «Угадай по описанию»

**Оборудование:** Учитель вывешивает на доске иллюстрации отгадываемых растений и животных. По перечисленным признакам и описаниям учащиеся должны угадать объект.

**Ход игры:** Описание даётся в медленном темпе, так чтобы учащиеся смогли увидеть и рассмотреть всё то, о чём говорит учитель

**Дидактическая задача:** найти предметы по перечисленным признакам.

**Это самое любимое, родное для каждого человека дерево. Его можно назвать символом России. Красавица эта, белоствольная с зелёными кудрями. /берёза/**



# Игра: "Четвертый лишний"

Послушай названия животных и растений.

Подумай, к какой природной зоне можно отнести большинство. Найди лишнее.

## АРКТИКА.

1. мох, лишайники, водоросли, рогоз

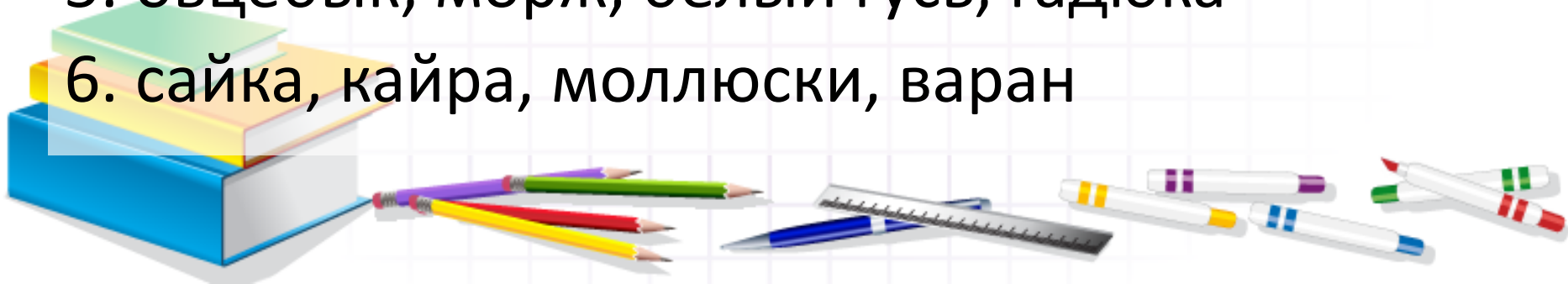
2. водоросли, ягель, мох, дриада

3. морж, кайра, крот, чайка

4. кит, тюлень, лось, белый медведь

5. овцебык, морж, белый гусь, гадюка

6. сайка, кайра, моллюски, варан





**Зелёная,  
пузырчатая**

**Резвая, быстрая**

**Длинноухий,  
пугливый**

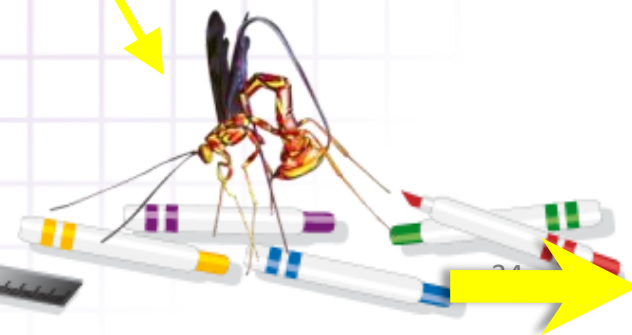
**Неприятный,  
надоедливый**

**Сильный,  
рогатый**

**Красивый,  
белый**

**Косолапый,  
неуклюжий**

**Дикий,  
колючий**



# РЕЗУЛЬТАТ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

- ◇ *эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;*
- ◇ *тренировка памяти, помогающая учащимся выработать речевые умения и навыки;*
- ◇ *стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;*
- ◇ *способствует преодолению пассивности учеников;*
- ◇ *способствует усилению работоспособности учащихся.*



Применение игровых технологий на уроках позволяет вовлечь в работу практически всех детей. Даже слабые, стеснительные, неразговорчивые на таких уроках раскрывают свои способности, становятся открытыми и доверчивыми.





**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ**

