**Игровые технологии на уроках в начальной школе**

Игра, по мнению психологов, является источником радости для человека, тем более для детей, потому что она его духовная потребность, природный интерес. Человек во время игры раскрепощается, ощущает состояние физического и психологического комфорта, эмоционально настроен на восприятие, непроизвольное внимание и запоминание, усвоение. В игре личность удовлетворяет потребности в самовыражении, самоопределении, самореализации, поэтому включение игры в учебный процесс приносит успех в педагогической деятельности. Обучение происходит в атмосфере легкости, непосредственности, без насилия и принуждения, спокойно, естественно, без тревоги и страха. В игре ученик не ощущает себя объектом воздействия взрослого. Он субъект деятельности, нацелен на результат деятельности. Поэтому в процессе игры дети сами стремятся к преодолению трудностей, сами ставят и решают учебные задачи. Игры и игровые приемы не развлечение, а одно из эффективных средств вовлечения детей в творческую деятельность, способ мотивации их активности. Педагогика, включающая игру, освобождает ученика от напряжения, стимулирует и развивает личность. Она направлена на комплексное развитие личности: одновременное развитие интеллектуальных, эмоциональных, мотивационных ее сторон.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреактивными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

• в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

• как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

• в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

• как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Все следующие за дошкольным возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний -общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием сюжетом, персонажем.

В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основном содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого учителя начальной школы. Важно гармонично использовать данную технологию на различных уроках в начальных классах.

*Дидактические игры на уроках математики.*

Первоклассника нетрудно заинтересовать математикой. Самое обычное решение примеров можно преподнести так, что работа эта не покажется детям скучной и утомительной. Для этого достаточно придать упражнениям увлекательный характер, включить в работу элементы соревнования. Форма игры захватывает детей, и они с удовольствием выполняют задание

На уроках математики ученикам очень нравится «заселять домики» Это простая игра на изучение состава числа. Использовать её можно на любом этапе урока. И принимать участие может практически каждый ребёнок, в зависимости от количества домиков. Она способствует быстрому и прочному запоминанию состава числа, через приёмы зрительной, слуховой и двигательной деятельности.

*«Контролеры»* Дидактическая цель: закрепление знания состава чисел первого десятка.

Содержание игры: учитель распределяет детей на две команды. Два контролера у доски следят за правильность ответов: один – первой команды, второй - другой команды. По сигналу учителя ученики первой команды делают несколько ритмических наклонов вправо, влево и считают про себя. По сигналу учителя они называют хором число наклонов первой команды до заданного числа и ведут счет про себя (например, 6 – прибавил, 1,7 – прибавил 2,8 – прибавил 3). Затем они называют число выполненных наклонов. По числу наклонов, выполненных учениками 1 и 2 группы, и называется состав числа. Учитель говорит: «Восемь – это…», ученики продолжают: «Пять и четыре». Контролеры показывают зеленые круги в правой руке, если согласны с ответом, красный - если нет. В случае ошибки упражнение повторяется. Потом учитель предлагает детям второй команды по сигналу делают несколько приседаний, а ученики первой команды дополняют приседания до заданного числа. Называется состав числа. Аналогично анализируется состав чисел на основе хлопков.

Данная игра не только систематизирует знания учеников, но и несет элементы физической разгрузки, т.к. использует физкультурные упражнения.

*Игра «Лучший счетчик»*

Содержание игры: учитель на доске, по секторам соответственно размещает от 1 до 10 рисунков. Открывая каждый сектор поочередно, учитель предлагает детям сосчитать число рисунков и показать нужную цифру. Сосчитавший первый называется лучшим счетчиком. Затем учитель показывает цифры вразбивку, а ученики – соответствующее число рисунков в секторах круга. В итоге игры учитель открывает 2 сектора, предлагает сравнить число рисунков в них и определить, где предметов меньше и на сколько.

*Игра «Хлопки»*

Содержание игры: учитель на доске размещает по секторам от 1 до 10 рисунков. Открывая по очереди сектор за сектором, предлагает сосчитать число рисунков и по его сигналу похлопать столько же раз, сколько открыто рисунков, и показать нужную цифру. (Учитель задает ритм хлопков).

*Игра «Числа, бегущие навстречу друг другу»*

Дидактическая цель: знакомство с составом числа 10.

Содержание игры: учитель предлагает детям записать в тетради числа от 1 до 10 по порядку и дугами показать два числа, которые бегут навстречу друг другу, образуя в сумме число 10. Затем просит записать примеры на сложение с этими числами.

Например:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 +10 = 10 - 10 + 0 = 10

1 + 9 = 10 - 9 + 1 = 10

Учитель спрашивает: «Что интересного вы заметили при составлении примеров? Дети отвечают, что числа, стоящие на одинаковых местах справа и слева в числовом ряду, составляют в сумме число 10»

Приведу ещё пример занимательных упражнений, которые проводятся мною в работе с классом, начиная с первого года обучения. Проводятся они в течение 5-10 минут в начале или конце урока в зависимости от цели и задачи данного занятия. Это, как правило, игры, в которых принимает участие весь класс или команды, тогда каждая группа контролирует свою команду.

В начале урока, во время проведения устного счёта, провожу *игру «Кто скорее?».* На доске записаны примеры в три столбика. По команде учителя к доске выходят по порядку от каждого ряда по одному ученику и берут мел. Я открываю примеры, и ученики приступают к выполнению действий. Решив пример, ученик кладёт мел и садится на место. К доске выходит следующий ученик и решает пример и т.д. выигрывает та группа, которая быстрее и без ошибок решит все примеры. В случае одинаковых результатов учитывается организованность, дисциплина каждой группы.

Для закрепления знаний таблицы сложения и вычитания в пределах 10 и таблицы умножения можно использовать *игру «Самый быстрый почтальон».*

Ход игры: Учитель раздаёт 5 ученикам по одинаковому числу карточек («писем»), на обратной стороне которых записаны выражения на сложение и вычитание (умножение или деление). Дети, сидящие за партами, изображают дома с номерами (они держат в руке цифры от 1 до 10, или ответы таблицы умножения). Почтальоны должны быстро определить на конверте № дома (найти значение выражения) и разнести письма в соответствующие дома (отдать детям, у которых карточки с цифрами, обозначающие ответы выражений, записанных на конвертах). Кто быстро и правильно разнесёт письма по назначению, тот самый быстрый почтальон.

*Игра «Глаз – фото»*

Эту игру можно использовать при изучении таблицы сложения и вычитания, а также умножения и деления. Учитель при изучении любой таблицы отводит определенное время на запоминание. Чтобы дети были более внимательными, я говорю, что в этой игре проверю, у кого глаз, как фотограф, т. е. кто сумеет сфотографировать таблицу (ученик должен запомнить её). Таблица даётся с ответами. Через 3-5 минут ответы стираю и спрашиваю по порядку учеников, они воспроизводят таблицу в разбивку.

*Игра « Математические ручейки»*

Ход игры: Дети, сидящие на одном ряду, стоят, повернувшись, лицом друг к другу. Говорю, что только что прошёл необычный дождь – математический. Образовались бурные математические ручейки, которые весело бегут, перегоняя друг друга, с пригорка вниз, к озеру. Какой ручеёк самый быстрый, какой раньше других достигнет озера?

По моему сигналу первый ученик из каждого ряда (ручейка) называет любой пример на сложение или вычитание, умножение или деление, например 7+2=, и бросает мяч своему соседу по парте. Тот ловит мяч, называет ответ и составляет следующее выражение, используя в качестве исходного числа число ответа, т. е. в нашем случае число 9. Составив новое выражение 9-4, он бросает мяч стоящему в противоположном ряду товарищу и т. д.

Для закрепления навыков счета можно предложить *игру «Слушай и считай»:*

Содержание игры: у каждого из учеников набор карточек с числами от 1 до 10. У учителя палочка, которой он ударяет по какому-либо предмету, издающему громкий звук, определенное число раз. Все учащиеся должны немедленно поднять и показать карточку с числом, соответствующим количеству ударов.

*Игра «Назови соседей числа»*

Эта игра дает возможность каждое число первой сотни рассматривать не изолированно, а в связи с предыдущим и последующим числом.

Средства обучения: мяч или два мяча – большой и маленький (или разного цвета).

Содержание игры: учитель бросает мяч то одному, тот другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа –20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

Возможен и другой, более сложный вариант игры. Возвращая мяч, играющий должен сначала отнять от названного учителем числа единицу, потом прибавить к нему полученную разность. Например, учитель назвал число 11, а играющий должен назвать числа 10 (11-1=10) и 21 (11+10=21).Эту игру можно провести с двумя мячами: большим и маленьким (или разного цвета). Когда учитель бросает большой мяч, то отвечающий должен, к примеру, прибавить 9 и вернуть мяч обратно, а когда маленький – то отнять 3. Здесь дети не только считают, но и развивают внимание, чтобы не перепутать действия.

*Игра «Рыболовы»*

Дидактическая цель: анализ однозначных и двузначных чисел.

Содержание игры: на наборном полотне изображен пруд; в прорези полотна вставлены изображения рыбок, на которых написаны двузначные и однозначные числа. Соревнуются две команды по 4 человека в каждой. Поочередно каждый член команды «ловит рыбку» (громко называет число) и проводит его анализ: сколько знаков в числе, его место в числовом ряду, разбор чисел по десятичному составу. Если все ответы правильны, то он поймал рыбку (берет её), если нет – рыбка сорвалась. Выигрывает команда, поймавшая больше рыбок.

*Игра «Забей мяч в корзину».*

Ход игры: На доске вывешиваю рисунки с баскетбольными корзинами и на них числа 12, 18, 24. Каждому ряду даётся задание составить за определенное время (5минут) как можно больше примеров с данным ответом на умножение. Первый ряд – с ответом 12, второй – с ответом – 18 и третий ряд – с ответом – 24. Выигрывает та команда, участники которой больше и вернее запишут выражений с данным ответом.

*Игры на уроках русского языка*

В активной природе младшего школьника игра, расширяя интерес и знания, становится понятной ребенку в том случае, если усвоение их происходит активно.

*Игра «Оживление».* Детям предлагается придумать сказку о каком- нибудь предмете, находящемся в портфеле / о линейке, карандаше и т.д./

*Сочинение сказок «наизнанку».* Детям предлагается придумать сказку, например, про трех поросят и серого волка. Только поросята в этой сказке злые и хитрые, а вот волк добрый и доверчивый.

«Фантастические гипотезы». Что бы произошло, и чтобы бы ты сделал, если бы:

из крана на кухне полился апельсиновый сок;

из тучи вместо дождя стал падать изюм;

люди придумали таблетку от сна?

*Игра «Одень человечка» на уроках обучения грамоте*

- Какую по вашему мнению одежду носит звук М?

- Как вы думаете, какой звук спрятал от нас своё имя: О, М, Х или Ц / На доске -«одетый» человечек без буквы на «животике»/. Почему? Объясните свой ответ.

- Какие звуки одеваются одинаково? Почему?

- Почему звук [Ш’] любит только зелёный цвет, а звук [Ж] - только синий?

- Почему звуки [Р] и [Р’] надевают только желтую шляпку- колокольчик?

Также с целью активизации словаря младшего школьника на уроках русского языка можно использовать разные творческие игры.

*Игра «Кто больше напишет слов?»*

Учитель называет слова, а дети записывают к ним синонимы. Кто больше подберет синонимов, тот и выиграет.

*Игра «Наоборотки»*

Учитель называет слова, а дети подбирают к нему антонимы. За каждое правильно подобранное слово дается жетон. У кого больше жетонов, тот –победитель.

*Игра «Букву заменишь – смысл слова изменишь»*

Эта игра развивает сообразительность, способность к усвоению орфографии, помогает запоминать значения многих слов, вырабатывает привычку к точному словоупотреблению. Например:

- с е можно быстро обойти все кругом, с и то, чего нельзя делать по отношению к слабым (обежать – обижать);

- с е можно делать с обувью, одеждой, а с и можно восстанавливать дружбу (примерять – примирять);

- с о всегда будешь чистым и опрятным, а с а – нежным и добрым (полоскать – поласкать).

*Игра «Укрась слова»*

За 1 минуту ученики должны подобрать как можно больше имен прилагательных к словам погода, рассказ, улица и т. д.

*Игра «Краски»*

Ученики должны вспомнить объекты желтого цвета, черного цвета, белого цвета и т. д.

*Игра «Давайте говорить друг другу комплименты»*

Кто больше скажет друг другу добрых слов.

*Игра «Загадай объект, используя глаголы прошедшего времени»*

Например:

- смотрел, не слушал, отвлекался – ученик

- пел, читал, танцевал – артист.

*Игра «Угадайте глагол»*

Класс разбивается на команды. Одна команда придумывает глаголы и изображает движениями, делает вид, что пишет, рисует и т. д., другая пытается отгадать и назвать эти глаголы.

*Игра «Кто какой издает звук»*

Ученики должны подобрать к данным глаголам подходящие по смыслу существительные. Например: Щебечет соловей, сопит ежик, звенит звонок и т. д.

Заданий такого типа очень много, все зависит от фантазии учителя.

Работу над предложением можно разнообразить следующими играми.

Игра «Укрась предложение»

Учитель на доске записывает предложение, состоящее только из подлежащего и сказуемого. Ребята по очереди подходят к доске и приписывают по одному слову, распространяя данное предложение, выигрывает тот ученик, который напишет последнее слово в предложении.

Например:

Птица летит.

Огромная птица летит.

Огромная птица летит в небе.

Огромная черная птица летит в небе.

Огромная черная птица летит в небе и кричит.

Огромная черная птица летит в небе и жалобно кричит.

*Игра «Собери пословицу»*

Детям даются карточки с написанными на них словами (на каждой карточке). Каждый из них зачитывает свои слова, и все вместе пытаются из этих слов составить пословицы.

*Игра «Собери пословицу»*

На доске записываются слоги, из которых нужно составить пословицу.

Например: У ность че кра ве скро ша ка ет ло (Скромность украшает человека)

*Игра «Добавь слово»*

Детям предлагаются несколько фразеологических оборотов, в которых пропущено одно и то же слово. Необходимо вставить пропущенное слово и составить предложения с данными фразеологическими оборотами.

Например:

Как в … канул, толочь … в ступе, выйти сухим из …

*Игра «Составь фразу»*

Каждый игрок из команды пишет по одному слову на доске, чтобы получилась фраза. Последним игрокам разрешается дописывать 2-3 слова, чтобы завершить фразу. Побеждает та команда, которая сумеет подобрать слова так, чтобы получилась законченная и осмысленная фраза.

*Игра «Фотоглаз»*

Учитель показывает карточки с написанными фразеологизмами. Дети должны успеть прочитать и записать в тетрадь только выделенные словарные слова. А затем по данным словам они должны восстановить фразеологизмы, объяснить их смысл.

*Игра «Опорное слово»*

Ученикам предлагается опорное слово, которое входит в состав многих фразеологизмов. Дети должны вспомнить их и записать в тетрадь.

Например, ноги: уносить ноги, встать не с той ноги, сделать ноги, с ног на голову и т. д.

Такая работа ценна не только для развития речи учащихся, но и для изучения грамматики, для ясного понимания детьми внутренних связей в предложении. Это в дальнейшем поможет им свободно ориентироваться в структуре простого и сложного предложений и, следовательно, правильно расставлять знаки препинания.

В своей работе я попыталась представить небольшую части игр, которые можно использовать на различных уроках в начальной школе. Ведь только игра умеет делать трудное – легким, доступным, а скучное – интересным и веселым. Многие педагоги сомневаются – играть или не играть на уроках? Нередко случается, что учитель под влиянием признания учебной игры переоценивает ее возможности и видит в ней своеобразную волшебную палочку, по мановению которой исчезают все трудности образования. Конечно, таких надежд игра не оправдывает. Но не надо переставать верить в силу игры. Во-первых, любая игра приносит обучающемуся радость и пользу, содействует его успешному развитию. Во-вторых, суть любой игры – победа. Поэтому в игре вырабатываются такие жизненно важные качества, как настойчивость в достижении цели, упорство, внимательность, усидчивость, память. В-третьих, игра развивает коммуникативные способности, логическое мышление, помогает раскрыться творческим способностям каждого ребенка.

Источник:

Зверева Елена Ивановна, учитель начальных классов МБОУ СШ №10 г. Чехова