

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

Смелова Ольга Николаевна,

учитель начальных классов,

Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Звениговская общеобразовательная школа №3»,

Республика Марий Эл, г. Звенигово

ЭФФЕКТИВНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Аннотация. В статье дается описание эффективного использования игровых технологий на уроках в начальной школе. Данная технология актуальна для учителя начальных классов в любое время. Представлены примеры использования игр на основных уроках. Также показано использование игровых технологий в сочетании с другими современными педагогическими технологиями.

Ключевые слова: игра, активность, физкультминутка, «минусы».

Учитель – творческая натура. Он всегда идет в ногу со временем. Старается внести в свою ежедневную работу новые технологии, новые методы и формы реализации образовательных программ. И очень хочет, чтобы урок был интересным, плодотворным для его учеников. Как же это сделать? В этом помогает использование различных педагогических технологий.

В период младшего школьного возраста дети очень любят играть, поэтому упор в данной работе сделан на игровые технологии. Эта технология является одной из основных и удивительных форм обучения. Она делает процесс обучения увлекательным и интересным. Младшим школьникам характерна непосредственность восприятия, они очень легко и быстро входят в образы. В процессе игры, который должен быть интересным и радостным, теряется страх перед усвоением нового материала. Поэтому игровая технология –

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

самая актуальная для учителя начальной школы, особенно при работе с первыми и вторыми классами.

Игровые технологии нужно использовать на всех уроках в начальной школе. Задача учителя – вызвать интерес ребенка на пути к освоению нового, а не испугать его. Такую задачу педагог решает каждый день.

Игровые технологии на уроках обучения грамоте и литературного чтения.

Одна из основных задач в начальной школе – это научить читать. Не все ребята приходят в школу уже со сформированными навыками чтения.

Игра: «Нюша с кармашками».

Цель: Формирование навыков сознательного плавного чтения; развитие внимания, мышления и памяти.

Ход игры: В кармашек смешарику Нюше вставляется изучаемая согласная буква. Вокруг вывешиваются гласные буквы. Нужно прочитать слияния (один ученик показывает указкой, остальные читают хором).

Игровые технологии на уроках русского языка.

Нередко русский язык представляется многим ученикам скучным и неинтересным уроком. Поэтому необходимо подумать над проблемой повышения интереса к этим урокам.

Орфографическая грамотность – основная часть изучения русского языка. На каждом уроке русского языка мною была проведена орфографическая разминка.

«Исправь ошибки в стихотворении».

Если ошибки делает какой-нибудь сказочный герой, то исправлять их ещё интереснее:

«Я пишу в тетрадь карова,

А карова – нездорова.

Я пишу: сабака фомка,

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

А сабака лает громко.

Я пишу: бильчоно к тишка,

А бильчонок целит шышкой

Прямо в лоб мне и кричит:

– Лучше правила учи!»

Игровые технологии на уроках математики.

Математика – один из наиболее трудных предметов. Дидактические игры помогают обобщить, закрепить, повторить полученные знания.

«Математический футбол».

Дидактическая цель: формировать навыки сложения и вычитания в пределах 20, 100, 1000 или умножения и деления.

Оборудование: картинки ворот, мячей с примерами.

Содержание: на доске ворота, дети разделились на 2 команды. Выбегают по очереди, берут мяч, с обратной стороны написан пример, если решил правильно – то забил гол. Побеждает тот, кто считает без ошибок и забил больше мячей.

Игровые технологии на уроках окружающего мира.

При использовании сюжетных игр, учащиеся выполняют определенные роли, проигрывают определенный сценарий, диалог. Например, диалог от имени животных и растений. Такие диалоги можно легко найти в книгах В. Бианки, Е. Чарушина. Сюжетная игра не занимает много времени, дети с интересом и вниманием следят и участвуют в ней.

На всех уроках на этапе закрепления или обобщения материала на помощь приходят уроки – игры: путешествия, КВН-ы и т. д. На таких уроках ученики работают более активно. Особенно хорошо, что ученики, которые учатся без особого желания, на таких уроках работают с большим азартом. Если урок построен в виде соревнования, то, естественно, каждый учащийся хочет стать победителем, а для этого они должны иметь неплохие знания (ученики это

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

понимают и стараются лучше подготовиться к уроку). После каждого подобного урока мы слышим от детей фразу:

«Давайте ещё поиграем». Это говорит об успешности урока.

Игровая технология шагает в ногу наравне с другими технологиями в учебном процессе.

1) Использовать игровой момент можно на этапе создания проблемной ситуации. Например, в 3 классе по программе литературного чтения есть рассказ «Капалуха». Вводится игровой момент. Расшифровать слово. Число соответствует порядковому номеру буквы в алфавите.

12	1	17	1	13	21	23	1
к	а	п	а	л	у	х	а

Создаем проблемную ситуацию на основе «удивления».

Вам известно это слово? Нет. Это название рассказа. Можно ли по его названию определить, о чем говорится в тексте? Нет. Узнаем, когда прочитаем.

2) Игровые элементы включаются при использовании здоровьесберегающих технологий. Разминку для глаз можно предложить в виде всем известной схемы. А можно пробежать взглядом по дорожке вместе с любимым героем мультфильма.

На каждом уроке в начальной школе мы проводим физкультминутки для осанки – все в игровой форме. Часто используем короткие стишки с имитацией движения. На уроках математики было предложено приседать столько раз, сколько будет трижды два или подпрыгнуть столько раз, сколько ног у двух слонов, сделать столько наклонов вперед, сколько ног у пауков и т. д.

Такие физкультминутки с элементами игры проходят на «ура».

3) Информационные технологии превращают обучение в увлекательный процесс с элементами игры. Все игровые задания, представленные выше,

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

можно организовать с помощью технических средств. Компьютер на уроке значительно расширяет возможности представления учебной информации.

Применение современных средств видеотехники позволяет усиливать мотивацию учащихся к учебе. Однако, работая с детьми младшего школьного возраста, необходимо помнить, что бесконтрольное использование компьютера может подорвать здоровье ребенка. ИКТ должны выступать как вспомогательный элемент учебного процесса, а не основной.

Но при использовании игровых технологий есть и свои «минусы»:

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;
- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;
- увлекаясь игровой оболочкой, можно потерять образовательное содержание;
- невозможность использовать на любом материале;
- сложность в оценке обучающихся.

Результат игровых технологий.

Несмотря на это, игровые технологии – эффективное средство воспитания познавательных процессов и активизации деятельности учащихся. Это тренировка памяти, помогающая учащимся вырабатывать речевые умения и навыки. Игры стимулируют умственную деятельность детей, а также развивают внимание и познавательный интерес к предмету. Игры способствуют преодолению пассивности на уроках и усилению работоспособности учащихся.

Список литературы

1. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Аникеева. – М. : Прогресс, 2010. – Текст : непосредственный.
2. Зимний, О. В. Элементы игры на уроках / О. В. Зимний // Математика в школе. –2013. –№6. – Текст : непосредственный.
3. Мастюкова, Е. М. Развивающие игры для младших школьников. – М. : Просвещение, 2011. – №1. – 2010. – Текст : непосредственный.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

4. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 2011. – Текст : непосредственный.

5. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М. : Просвещение, 2010. – Текст : непосредственный.