

Тема: «Игра- актуальная деятельность для младшего школьника».

Попенкова Татьяна Сергеевна.

Каково место игры в начальном обучении? Какие игры целесообразно использовать в 1,2,3,4 классах?

Приход ребенка в школу – это вступление в новую ведущую деятельность – учебную. Но это не означает, что игровая деятельность перестает быть необходимой. Именно она помогает сформироваться новой ведущей деятельности – учебной.

Если я спрошу вас: «играете ли вы с детьми на уроках?» практически 100% ответит утвердительно. Последние годы нашей жизни стали для школьного образования периодом интенсивного поиска новых концептуальных идей, путей развития обучающихся. Одна из важнейших целей обучения состоит в том, чтобы воспитать ученика, сформировать его мировоззрение, научить рациональному мышлению. Для этого надо предлагать учащимся задания, интересные по форме предъявления, необычные по своей интеллектуальной красоте способы и методы решения различных задач.

Особый интерес у обучающихся вызывают те виды деятельности на уроке, которые содержат в себе элементы необычного, удивительного неожиданного, комического, вызывает у школьников интерес к учебному предмету и способствуют созданию положительной, эмоциональной обстановки. С приходом ребенка в школу изменяется социальная ситуация, но внутренне, психологически, ребенок остается еще в дошкольном детстве. Основными видами деятельности для ребенка остается игра, рисование, конструирование. Учебной деятельности еще предстоит развиваться. Если с приходом ребенка в школу сразу поставить его в условия собственно учебной деятельности, это может привести либо к тому, что он и в самом деле быстро включится в учебную деятельность, либо к тому, что он растеряется перед непосильными учебными задачами, потеряет веру в себя, начнет негативно относиться к школе и к учению. Введение игровых элементов в любой вид деятельности предполагает наличие определенных условий, помогающих самоорганизации детей, и прежде всего необходимы благоприятные отношения, душевный комфорт, при котором дети перестают стесняться и свободно выражают свои мысли, чувства в отношении друг с другом, стремятся через ролевые перевоплощения овладеть новыми умениями и навыками и свободно проявляют индивидуальные черты

А дети? Я предложила каждому ребенку на выбор 2 конверта. В первом конверте находятся обычные задания, а во втором конверте – задания в игровой форме. Детям было предложено выбрать один из двух. 8 % выбрали обычные задания, а 92 % - в игровой форме. Так что ученики начальных классов больше предпочитают задания в игровой форме.

Так же дала еще анкету для учащихся:

Анкета

1. Нравятся ли тебе уроки, на которых проводятся игры?
 - а) да, 23 человека,
 - б) нет,
 - в) затрудняюсь ответить, 2 человека,
2. Что на таких уроках для тебя является главным:
 - а) желание получить хорошую отметку, 4%
 - б) желание понравиться учителю, одноклассникам,
 - в) желание в интересной форме получать новые знания, 68%
 - г) желание преодолеть препятствие при выполнении заданий? 28%

В дидактической литературе выделяют три наиболее распространенных вида игровых действий – это игры дидактические, игры – упражнения и игры сюжетно-ролевые.

В «Российской педагогической энциклопедии» дается следующее определение дидактической игры: «Дидактические (педагогические) игры – специально создаваемые или приспособленные для цели обучения игры». Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. К ним относятся в основном воображаемые путешествия.

Игровые упражнения – это дидактические упражнения, которые носят игровой характер. Они уменьшают степень нервно-психического напряжения, содействуют созданию положительных эмоций у детей и помогают результативному овладению знаниями. Игровые упражнения так же проводятся непосредственно на уроке, но занимают значительно меньше учебного времени. Они направлены лишь на совершенствование определенных познавательных способностей учащихся. Игровые упражнения развивают память, восприятие, внимание и т.д. к таким играм можно отнести разнообразные ребусы, шарады, викторины и т.д.

В первую очередь, это игры на внимание; игры, приучающие ценить время; игры, требующие творческой сообразительности. Например, ребус (картинка) когда проходим тему «Состав слова». Следующая группа учебных игр – игры творческие, сюжетно – ролевые. Отличительная черта этих игр – активность воображения. Наиболее удачными уроками с использованием дидактической игры становились те, при подготовке к которым учитель продумывает не только характер деятельности детей, но и характер управления этой деятельностью. Этой цели служит использование средств обратной связи (сигнальные карточки, цифры), а так же умелое привлечение к игре различных сказочных героев (Незнайки, Карлсона, Буратино).

Подобное разграничение игр не означает того, что в практике педагогической работы они обособлены: сюжетные игры часто сочетаются с дидактическими, игровые упражнения нередко включаются в игры дидактические и сюжетные.

Перед проведением игры надо доступно изложить сюжет, распределить роли, поставить перед детьми познавательную задачу, подготовить необходимое оборудование, сделать нужные записи на доске. Если дидактическая задача скрыта сюжетом, ролью, игровым действием, то в ходе беседы с детьми учитель должен обратить на нее внимание. Например, в игре «Лучший летчик» учитель заостряет

внимание детей на дидактической задаче примерно так: «Вы можете долететь до назначенного пункта при том условии, если правильно произведете расчеты (правильно решите примеры, в которых зашифрован путь полета вашего самолета)».

Дидактическая игра – это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый ученик и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш.

Дидактическая игра как метод обучения содержит в себе большие потенциальные возможности активизации процесса обучения. Игра должна использоваться в качестве метода обучения, а не для отдыха и развлечения. Игровой метод обучения не является игрой в собственном смысле слова. Это скорее придание игровой формы заданию. Для того, чтобы игра стала методом обучения, необходимо соблюдение ряда условий:

1. учебная задача должна совпадать с игровой.
2. наличие учебной задачи не должно задавить игровую задачу, важно сохранить игровую ситуацию.
3. одиночная игра не дает никакого эффекта обучения, поэтому должна быть построена система игр с постоянно усложняющейся учебной задачей.

Например, в 1 классе на уроках «Грамоты» используются игры:

1. «Назови слово с нужным звуком». Учитель ставит фишку в первую клеточку схемы звукового состава слова «луна» и спрашивает, с каким звуком они должны назвать слово? Назовите слова, в которых этот звук находится в разных позициях.

А потом задание усложняется.

- Назовите слова с мягкой парой звука «л» - со звуком [ль]. Кто больше назовет слов?

Эту игру можно проводить на любом уроке. Она расширяет словарный запас детей.

2. «Как тебя зовут?» Это игровое упражнение вводится для закрепления знаний детей о гласных и согласных звуках.

- Выйдите те, у кого имена начинаются с согласного звука. Дети громко называют свое имя, а класс определяет, с какого звука оно начинается, гласный он или согласный.

На следующем уроке пригласите к себе детей, чьи имена начинаются с согласного звука.

3. «Назови похожее». Эта игра вводится для отработки следующей учебной операции – различение твердых и мягких согласных звуков. Игру хорошо проводить с мячом. Учитель бросает мяч ребенку и называет слово, которое начинается с любого согласного звука. Ребенок должен вернуть мяч учителю, назвав другое слово с этим же самым согласным звуком (условия игры оговариваются, т.е. с таким же твердым согласным звуком, затем с его мягкой парой.)

4. «Придумай слово по модели». Эта игра вводится в конце курса обучения, когда дети уже хорошо овладели звуковым анализом слов.

5. «Найди свой домик» эта игра вводится для запоминания правил написания гласных букв после твердых и мягких согласных звуков. Все ученики получают по одной гласной букве, а два ребенка берут фишки: один – синюю, другой – зеленую. Эти дети ведущие.

Дети – буквы гуляют по классу, по сигналу учителя они должны занять свое место в синем или зеленом домике. Каждый ведущий проверяет буквы и пропускает в свой домик только те из них, которые пишутся после его согласного звука. Учитель не вмешивается в игру. Если дети ошибаются, дети – буквы сами обнаруживают это.

Дети очень любят эту подвижную игру, с удовольствием в нее играют и хотят быть ведущими – проверяющими.

На уроках письма при написании букв применяю такую игру: показываю на картинке бутон мака и говорю : «Злой волшебник заколдовал этот цветок. Помочь распуститься ему можете вы. Для этого вы должны очень красиво написать букву М». Пока дети пишут, я меняю картинку. И они видят распустившийся цветок.

Эти игры – это не развлечение. Это серьезная учебная работа, которая формирует желание учиться, развивает память, внимание.

Многие игры строятся на материалах различной трудности, что дает возможность осуществлять индивидуальный подход, участие в игре учащихся с разным уровнем знаний.

На уроках русского языка в 1-4 классе.

1. Игра «Зашифрованное слово» эта игра формирует такие мыслительные процессы, как анализ и синтез.

Из каждого слова взять только первый, второй, последний слог и записать полученное слово.

а) предлог, логово, железо, низина, елот (предложение) – по первому слогу.

б) пуговица, молоток, слова (голова) – по второму слогу.

в) колесо, село, панамы (солома) – по последнему слогу.

Зашифровать можно новые словарные слова, название темы.

2. Игра «Волшебный ряд букв» дается любой ряд букв, с которыми можно выполнить несколько заданий. Задания могут предлагать сами дети.

Например: а,б,о,и,к,л,е,п,т.

Задания:

1) деление на группы (гласные – согласные)

2) составление слов из букв (пила, луна, кит)

3) записать буквы в алфавитном порядке

4) найти лишнюю букву, ориентируясь на новое словарное слово (лишняя буква «п», ее нет в слове библиотека)

5) составить предложение или текст, чтобы слова в нем начинались на данные буквы (Алеша быстро обводил и красил листья. Ему помогали товарищи)

3. Игра «Найди лишнее слово»

1) гонит, ловили, кричит, нагревает, встречает.

а) ловили – глагол во множественном числе

б) нагревает – глагол с приставкой

в) гонит – глагол – исключение

4. Игра «Фонетические загадки»

1) гусли или балалайка? Какой музыкальный инструмент люди придумали раньше? (в слове- отгадки ударный слог третий.)

2) налим или сом? У какой рыбы нет чешуи? (в слове отгадке все согласные звуки звонкие).

3) Илья Муромец или Алёша Попович? Кто из них грамоте не учился, за книги не садился, а учился с малых лет копьём владеть, из лука стрелять, богатырских коней укрощать? (в имени богатыря гласных звуков больше, чем согласных).

В УМК « Начальная школа XXI века мало уделено внимания устному счёту. Хочу рассказать об организации игры, рассчитанной на 3- 5 минут, по формированию навыков устного счёта. Игра идёт на протяжении всех четырёх классов, постепенно усложняясь и видоизменяясь:

В I классе:

3 4 2
7 6
13

Во II классе:

7 6 9 1 5 4
13 15 10 6 9
28 25 16 15
53 41 31
94 72
166

В игре «3 дорожки Ильи Муромца» используются и знания таблицы умножения.

1- я дорожка: ученики записывают названный ряд чисел;

2- я дорожка: учащиеся поочерёдно складывают числа первого ряда;

3- я дорожка: ученики перемножают числа первого ряда.

7 6 5 9 1 3 8
13 11 14 10 4 11
42 30 45 9 3 24

Описанные игры проводятся регулярно и очень нравятся ученикам. Они дают положительные результаты, так как решают сразу 3 задачи: развитие памяти, внимания и совершенствование вычислительных навыков.

5. Игра «Светофор»

В игру «Светофор» можно играть почти на всех уроках.

Учитель прикрепляет к доске 3 круга: красный, желтый, зеленый. Рядом с ними записываются числа, буквы, слова (в зависимости от урока, на котором проводится игра)

Например:

К : 3,9,7,10

Ж : 2,54,10

З : 1,6,4,8

На парте у каждого ученика лежит комплект из трех кружков – огней светофоров. Учитель показывает пример: $8+2$

По команде учителя «Приготовились!» учащиеся выполняют вычисления, находят число – ответ и по команде «Включили!» показывает учителю соответствующий кружок.

Игра может быть проведена на любом этапе урока.

Если игра используется на уроке объяснения нового материала, то в ней должны быть запрограммированы практические действия детей с группами предметов или рисунками. На уроках закрепления материала важно применять игры на воспроизведение действий, вычислительных приемов. В этом случае использование средств наглядности

следует ограничить, и усилить внимание в игре к проговариванию вслух правила, вычислительного приема.

В большинство игр надо вносить элементы соревнования, что повышает активность детей в процессе обучения. На уроке математики раздаёт детям листы с напечатанными примерами и даю задание: кто быстрее решит примеры.

В игре должен участвовать каждый ученик класса. Если у доски осуществляют игровую деятельность часть учащихся, то все остальные дети должны выполнять роль контролеров, судей, учителя и т.д.

1. Игра «Составим букет» (1 класс)

- Сколько красных? Сколько белых? Сколько всего?

2. Игра «Составим разноцветный поясок»

Цель: формирование пространственных представлений детей и навыков счета кругов, квадратов, треугольников.

Учащиеся выкладывают геометрические фигуры. Учитель дает задание: посередине – красный круг, справа от него – зеленый треугольник, слева – желтый, справа от зеленого треугольника – синий квадрат, слева от желтого треугольника – красный круг и т.д. в результате появляется разноцветный поясок.

3. Игры для 1 класса

Медведь открыл в лесу школу зверей. Бельчонок попросил зайчика научить его считать.

а) Бельчонок назвал числа от 1 до 10. Какое число он назвал сразу после числа 4, какое – перед числом 4? Какое число он назвал между числами 4 и 6?

б) Бельчонок считает так: 1,2,3,5,6,9,10. Какие числа он пропустил при счете?

в) Через некоторое время бельчонок пришел к зайчику: «Я уже знаю все числа» - сказал бельчонок. Вот 1,2,...10. «Молодец!» - сказал заяц. Но 10 не последнее число. Ты узнал названия самых важных чисел. Из них и слова «на» составляют названия других чисел: 11,12,...19. «Дцать» - значит 10. после 19 идет число, которое называется 20 (два раза по десять: два-дцать)

4. Игра «Лучшие летчики»

Класс делится на 3 команды. На рисунке космического корабля написаны примеры. Каждый решает 1 пример и передает дальше.

5. Геометрический материал в игровой форме (см. рисунок).

б. Игровые задания положительно влияют на развитие смекалки и находчивости. Для этого использую *задачи на сообразительность* (см. рисунок).

Кроссворды в системе дидактических игр занимают особое место. При работе с кроссвордами учащиеся соревнуются больше с «самим собой». Дети старательные, пытливые, разгадывая кроссворд, получают максимум самостоятельности. Для детей послабее отгадка хотя бы одного слова в целом кроссворде – это уже успех, удача, появляются положительные эмоции, уверенности в своих силах.

Кроссворд – это своеобразная самопроверка, контроль своих знаний. Дети любят разгадывать ребусы. Их можно использовать, работая по темам: «словарные слова» и «состав слова» и т.д. (см. рисунки с ребусами).

Грамматические игры помогают преодолевать трудности обучения языку. Все игры обогащают словарный запас.

1) 1-2 класс

Птицы:

Насекомые:

Рыбы:

Картинки: лошадь, окунь, лосось, шмель, лебедь, снегирь, голубь (правописание ь)

Картинки: коза, осел, сова, снегирь, лебедь, скворец (безударные гласные)

Многие правила даю детям в стихотворной форме. Дети хотят играть всегда! Необходимо лишь грамотно изменять характер этих игр с учетом возраста учащихся. Сказочный сюжет дидактической игры 2-3 классов должен смениться более деловым расширяющим кругозор в 3-4 классах. Например: «математическая сказка» во 2 классе, игра «Том и Джерри» в 3 классе и игра «Банк» в 4 классе. Игру можно эффективно использовать при работе с учащимися с разным уровнем знаний и активности. (на примере двух игр). Можно дать и домашнее задание в игровой форме. Например, придумать задачу про Тома и Джерри (см. планы уроков).

Даже если самый обычный урок провести в игровой форме, то он воспринимается детьми совсем по-другому.

На уроках литературного чтения, на обобщающих уроках «Проверь себя» рассказала детям занимательную историю (урок проводился в библиотеке) в одной из детских книг я нашла красивую бумажную ромашку вместе с загадочным письмом. Оказалось, что кто-то из ребят другой школы тайно положил это послание в книжку, желая проверить находчивость, сообразительность своих сверстников и узнать об их любимых сказках, пословицах, загадках. Бумажный цветок распался на лепестки, на каждом лепестке был написан вопрос. Желаящие выбрали по лепестку, прочитали вслух задания. Если ребята сами не могли ответить, им помогали одноклассники.

Высоко оценивая значение игры В.А. Сухомлинский писал: «Без игры нет и не может быть полноценного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

У

СНЕЖ

ШКА

НИК



Какое слово зашифровано, если буквы читать в том порядке, в котором указаны их координаты: (3;6), (5;0), (1;4), (5;0), (5;2), (4;3), (6;5).

