

УДК 373.3.02

О.В. Ленкова
(ГУО «Техтинский УПК
детский сад-средняя школа»)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

В статье раскрываются педагогические возможности игры, обосновывается необходимость использования игровой технологии на I ступени обучения учащихся. Представлены примеры дидактических игр, используемых на уроках математики и обучения грамоте.

О ценности игры В. А. Сухомлинский писал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного 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 ребенка, который впервые переступил порог школы, меняется его социальная позиция, ведущая деятельность из игровой превращается в учебную. Ему предстоит столкнуться с множеством трудно-

стей, открыть много нового, оригинального, найти нестандартные решения в различных видах деятельности, овладеть определенными знаниями, умениями и навыками.

Именно игра призвана помочь ребенку пережить период адаптации, формирует устойчивый интерес к учению, снимает напряжение. Игра развивает речь ребенка, учит общению с другими людьми. В первые годы обучения, благодаря психологическим особенностям, у детей младшего школьного возраста интенсивно формируется познавательный интерес. Поэтому важным помощником учителя в развитии познавательной активности учащихся будет игра.

Она является эффективным средством формирования личности, воспитания нравственных качеств.

Только через игру учащиеся способны к активному усвоению знаний без вреда для своего здоровья. Поэтому мы считаем наиболее значимым использование игровых технологий в начальной школе.

Преимуществом использования игровых технологий является то, что игра полезна каждому ученику, даже тому, кто не имеет прочных знаний. Участие ребенка в дидактических играх позволяет ему самоутвердиться, почувствовать уверенность в себе, развивает настойчивость, стремление к успеху, повышает мотивацию. Игра помогает ребенку развить память, мышление, внимание, воображение.

Чувство радости, равенства, выполнение посильных заданий дает возможность младшему школьнику преодолеть стеснительность. У учащегося снижается боязнь ошибок, повышается познавательная активность. Учебный материал усваивается непринужденно. У ребенка возникает чувство удовлетворенности.

Наш многолетний опыт учителя начальных классов и работа над темой по самообразованию «Использование игровых технологий в начальной школе» позволяют сделать вывод о том, что наиболее эффективным средством включения ребенка в познавательный процесс является игра.

На уроках мы стараемся увлечь ребят игрой, создаем ситуацию ожидания, загадочности, обязательно ситуацию успеха. Формы проведения игр бывают разные: коллективные, групповые, индивидуальные.

Детям очень нравятся уроки, на которые в гости приходят любимые сказочные герои – Незнайка, Буратино, Мальвина, почтальон Печкин и др. Они задают детям загадки, разные хитрые вопросы на смекалку, приносят письма с заданиями. Ребята с удовольствием помогают Незнайке или Буратино справиться с заданием, исправить ошибки.

Огромна роль игры на уроках математики, одного из наиболее трудных предметов. Включение в урок дидактических игр позволяет чаще менять виды учебной деятельности.

Например, при работе с натуральным рядом чисел, предлагаем следующие игры.

Игра «Назови соседей» [1].

Цель: закрепить знание ряда чисел и умения называть «соседей» данного числа.

Учитель бросает мяч ребенку, называя числа от 1 до 20. Поймавший мяч должен назвать «соседей» данного числа, т. е. числа на 1 меньше и на 1 больше данного числа.

«Быстро занять места!»

Цель: закрепление представления о порядковом значении числа.

Учащиеся разбегаются по всей площадке, собирают на полу жетончики с номерами. Учитель приносит команду: «Быстро занять места!». Дети спешат занять свои места согласно тем цифрам, которые имеются на их жетонах, по порядку (по возрастанию, по убыванию; слева – *четные*, справа – *нечетные*).

Игра «Кто ушел?»

Цель: развитие внимания, закрепление знания ряда чисел.

Ученики образуют круг. Водящий встает в центр круга, запоминает, какие цифры на карточках в руках у детей (числа от 10 до 30; только нечетные; только четные; по возрастанию; по убыванию и т. д.) закрывает глаза. Учитель дотрагивается до одного из играющих, стоящих в круге, и тот тихо выходит из класса. Учитель спрашивает у водящего: «Отгадай, кто ушел?» (какой цифры не хватает). Если водящий отгадал, то он встает в круг и выбирает другого водящего. Если не отгадал, то снова закрывает глаза, а ученик, вышедший из класса, занимает свое прежнее место в кругу. Водящий, открыв глаза, должен назвать его.

Игры для закрепления состава чисел [2]:

Игра «Белочки и грибочки»

Цель: закрепить знания о составе числа.

Описание: учитель рассказывает учащимся о том, что белочка на зиму делает запасы грибов. В одном дупле белочка никогда не хранит запасы, а раскладывает в 2-3 дупла. Белочка каждый день сушила по 7 грибов (число можно менять) и раскладывала их в два дупла. По сколько грибов в каждое дупло может положить белочка? Дети выходят к доске и раскладывают грибы в дупла.

«Кто быстрее нарядит елочку?»

Цель: формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10.

Вывешиваются два плаката с изображением елочки. На доске записаны столбики примеров, по 8–10 в каждом. К доске выходят два ученика. У каждого из них по 8–10 картонных игрушек с крючками. По сигналу учителя дети начинают решать примеры. Выполнив задание, ученик вешает игрушку на свою елочку.

На уроках обучения грамоте мы используем следующие игры.

«Найди картинке ее домик»

Цель: активизировать знания детей о гласных и согласных звуках.

Для этой игры-соревнования потребуется два картонных домика с кармашками для картинок: один – с красным кружком-символом на крыше, другой – с синим и набор предметных картинок.

Детям предлагается, подходя по очереди к столу учителя, взять одну из картинок, назвать изображен-

ный на ней предмет и, выделив в его названии первый звук, определить, гласный он или согласный. В зависимости от этого картинка помещается в один или другой домик. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по местам.

«Прописная и печатная»

Цель: закреплять знания о печатных и прописных буквах.

В качестве игрового материала ученикам предлагается набор карточек с изображением прописных и печатных букв. Игровое задание – как можно быстрее и правильнее найти для каждой печатной буквы ее прописной вариант.

«Полубуковка»

Цель: закрепить знания о графическом виде буквы.

Учитель медленно показывает из-за ширмы букву, начиная с ее верхней части, а нижняя часть буквы остается закрытой. Дети должны мысленно дорисовать контур буквы по памяти и узнать ее. После того, как буква будет названа, педагог показывает ее целиком.

«Телеграф» [3].

Цель: закрепить умение делить слова на слоги.

Основным игровым действием является «отхлопывание» в ладоши количества слогов в слове. Сначала учитель называет слова, а дети «отхлопывают» количество слогов.

«Большая буква»

Цель: повторить правила написания имен собственных, названий рек, городов, кличек животных.

Если названные слова надо писать с большой буквы, поднимайте руки вверх, если с маленькой – присядайте.

Барсик, котенок, город, Минск, Никита, река, Друть, собака, Дружок, воробей, урок.

Эффективность проведения игры во многом зависит от эмоционального отношения к ней учителя, от его заинтересованности в результатах. Так как не все дети одновременно усваивают правила игры, роль учителя – помочь им, поддержать и подбодрить. По возможности эта помощь должна быть скрытой от других учеников, чтобы и у сильных, и у слабых учеников создавалось впечатление равноценности их участия.

Дидактических игр очень много, поэтому при подборе игровых материалов к уроку мы подбираем игры, связанные с темой конкретного урока и направленные на достижение конкретной цели.

Список использованной литературы

1. Бабанский, Ю.Н. Методы обучения в современной общеобразовательной школе / Ю.Н. Бабанский – М., 1985.
2. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии : учебное пособие / П.И. Пидкасистый, Ж.С.Хайдаров. – М., 1996
3. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998.