

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ КАЛИНИНСКИЙ РАЙОН

*Краснодарский край Калининский район*

*Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение –  
средняя общеобразовательная школа №13 Н.А. Короткого  
станции Гривенской*

## ***Игра как активный метод обучения младших школьников***

Загирова Олеся Валерьевна

учитель

первая категория

Ст.Гривенская

2023 год

## АННОТАЦИЯ

Игра – особый вид деятельности.

Играть приятно, легко, весело. В игре мы проживаем счастливое состояние.

Любая игра развивает. Она содержит в себе элементы познавательной, трудовой, художественной, спортивной деятельности.

В игре минимальное количество правил, соблюдать их нетрудно, а всё остальное – поле для свободного проявления индивидуального Я.

Игра – самый демократичный вид деятельности: здесь нет начальников и подчинённых. Игра – общение равных.

**Цель проекта:** показать, что игры разных технологий обучения повышают качество усвоения учебного материала на уроках в начальной школе, помогают сделать процесс обучения младших школьников эффективнее, интереснее и занимательнее.

Данный опыт может быть полезен молодым учителям, учителям начальной школы на различных уроках: уроках русского языка, математики, окружающего мира, литературного чтения.

**Сведения об авторе:**

**ФИО:** Загирова Олеся Валерьевна

**Образование:** среднее специальное, окончила Краснодарский педагогический колледж № 3

**Специальность по диплому:** учитель начальных классов

**Место работы:** МБОУ СОШ №13 ст.Гривенской.

**Должность:** учитель начальных классов.

**Педагогический стаж:** 9 лет.

**Квалификационная категория:** первая

## Содержание

Введение	5
I. Теоретическая часть	7
1. Что такое игра	
II. Практическая часть	14
1. Игра – один из важнейших приёмов работы в начальных классах	
Заключение	23
Приложение 1	24
Приложение 2	27
Приложение 3	32
Список литературы	33

## **Введение.**

*«...без педагогической игры на уроке невозможно увлечь учеников в мир знаний и нравственных переживаний, сделать их активными участниками и творцами урока»*

Ш.А. Амонашвили

### **Актуальность.**

Игра является одним из самых древнейших педагогических средств и методов обучения. В настоящее время игра переживает период своеобразного расцвета. Чем вызван интерес к игре? Во-первых, развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, активных методов, системно – деятельностного подхода. Во-вторых, социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности. В-третьих, игра способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс, способствует формированию информационно-коммуникативных навыков учащихся.

**Цель проекта:** показать, что игры разных технологий обучения повышают качество усвоения учебного материала на уроках в начальной школе, помогают сделать процесс обучения младших школьников эффективнее, интереснее и занимательнее.

**Гипотеза:** обучение и воспитание детей будет более эффективным, интересным и занимательным, если на разных этапах урока будут включены игры и соблюдены правила организации и проведения игр из разных педагогических технологий.

В соответствии с целью и гипотезой исследования были определены следующие **задачи:**

- познакомить с игрой, как активным методом обучения, с играми из разных образовательных технологий;
- раскрыть особенности построения игр разных педагогических технологий;
- выявить возможности игр разных технологий как средства развития интереса к учебным предметам;

**Практическое значение опыта:** практическая помощь молодым учителям, учителям начальных классов.

**Объект исследования:** процесс игры как активного обучения младших школьников.

**Предмет исследования:** педагогические условия использования игр разных педагогических технологий, как активного метода обучения.

## **I. Теоретическая часть.**

### **1. Что такое игра?**

«Энциклопедический словарь» Р.Я.Булатова: «Игра - вид деятельности, мотив которой заключается не в её результатах, а в самом процессе. Игра имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей, как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям».

Игра – это ведущий тип деятельности младшего школьника. Огромное значение игре как воспитательному средству придавал А.С.Макаренко: «Каков ребёнок в игре, таков он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре».

В игре происходит развитие важнейших психических новообразований ребёнка: развитие умственных действий, формирование воображения. В ролевой игре осуществляется ориентация детей в смыслах и мотивах деятельности взрослых и первичное овладение нравственными нормами.

С приходом ребёнка в школу изменяется его социальная позиция, ведущим типом деятельности становится учёба, а не игра. Основным видом деятельности должно стать учение. Поэтому в начальной школе необходимо заложить у учащихся основы учебной деятельности.

Но этот процесс осложняется возрастными особенностями младших школьников: слабой переключаемостью внимания, произвольностью памяти и мышления.

Для преодоления этих трудностей и в учении должны широко использоваться игровые формы активности детей – учебная деятельность младшего школьника должна быть пронизана игровыми моментами.

И, наконец, игра – это средство, снимающее неприятные для личности школьника переживания. Учение в начальных классах должно быть организовано таким образом, чтобы оно выступало как свободная форма активности учащихся, и такой формой активности, уже освоенной младшими школьниками, является игра.

Поэтому, среди активных методов обучения я выбрала игровой. Это в первую очередь связано с тем, что я работаю с младшими школьниками, и игра является ведущей деятельностью, особенно в первые годы обучения детей в школе. Для этого возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую. Одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету является использование на уроках игр и занимательного материала, что способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность повторить.

Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности ученика начальной школы. По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит её феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

Игру как метод обучения и воспитания, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. В современной школе 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 технологии урока (занятия) или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - чётко поставленной целью обучения и соответствующими ей



педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависит от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Виды педагогических игр

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности:

- на физические (двигательные),
- интеллектуальные (умственные),
- трудовые,
- социальные
- психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;

- коммуникативные, диагностические, профорientационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Три большие группы составляют:

- игры с готовыми "жесткими" правилами;
- игры "вольные", правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;
- игры, которые сочетают и свободную игровую стихию, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

По содержанию игры с готовыми правилами различают:

- все предметные (математические, химические и т.д.),
- спортивные,
- подвижные,
- интеллектуальные (дидактические),
- строительные и технические,
- музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные),
- лечебные,
- коррекционные (психологические игры-упражнения),
- шуточные (забавы, развлечения),

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с разными средствами передвижения.

И, наконец, по форме (форма есть способ существования и выражения содержания) можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры: игры-празднества, игровые праздники; игровой фольклор; театральные игровые действия; игровые тренинги и упражнения; игровые анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые импровизации; соревнования, состязания, противоборства, соперничества; конкурсы, эстафеты, старты;

свадебные обряды, игровые обычаи; мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады; игровые аукционы и т.д.

Одной из основных задач современной школы является помощь детям в полной мере проявить свои способности, развивать инициативу, самостоятельность, творческий потенциал. И учитель должен не только дать знания учащимся, но и пробудить личностный мотив, привить интерес к обучению, тягу к самосовершенствованию, «научить учащихся учиться». А ее успешная реализация во многом зависит от сформированности у учащихся познавательных процессов. Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Поэтому возникает насущная потребность в расширении активных методов обучения. К ним относятся: игровые технологии, проблемное обучение, коммуникативные и другие.

Современный учитель должен идти в ногу со временем, внедряя новые методы и технологии. Возникает вопрос: что выбрать, чтобы соответствовать постоянно изменяющемуся миру и соответствовало возрасту детей? Для меня ответ однозначный – активные методы обучения. Но какой выбрать? Так как я работаю с младшими школьниками, а игра занимает значительное место в обучении детей, то и ведущим в первые годы обучения в начальной школе я считаю игровой метод. Почему?

Во-первых, потребность и предрасположенность к игре люди получили в подарок от природы в ходе которой организм, упражняясь, развивается, – это деятельность, предписанная самой природой развития человека.

Во-вторых, особенно важное значение имеет игра в жизни ребенка. Во время ее проведения удастся привлечь его внимание к таким предметам, которые в обычных неигровых условиях не интересуют и на которых не удастся сосредоточиться.

В-третьих, игра дает возможность решать различные педагогические задачи в наиболее доступной и привлекательной форме. В это время активность детей возрастает, появляется желание участвовать в общем процессе, создавать что-то новое, творить.

В-четвертых, включение игровых элементов в урок, которые носят обучающий и в то же время воспитывающий характер сближает учебную деятельность с привычной и делает менее заметным для ребенка переход к серьезной работе.

В-пятых, игры присутствуют почти во всех педагогических технологиях.

Использование игровых методов в обучении постепенно формирует у детей такие необходимые для становления учебной деятельности качества, как общее положительное отношение к школе и учебному предмету, приучение к умственному труду. Желание постоянно расширять свои возможности и способности, «строить» себя в сотворчестве с учителем и одноклассниками, осознание способов, самоконтроля и самооценки.

В настоящее время проблемы подбора игр к урокам не существует. В эпоху Интернета найти игру с описанием условий проведения можно на любую тему и по любому предмету. Но чтобы игра стала средством активизации учебной деятельности школьника, надо ее правильно подобрать в зависимости от типа и этапа урока, грамотно и четко организовать и провести. Для этого прежде всего, осознать и сформулировать образовательные и воспитательные цели, определить, какие умения и навыки дети освоют в процессе игры, определиться с количеством игроков, стремиться, чтобы в игре мог участвовать каждый ребенок (выполнять роль контролеров, судей), подобрать дидактические материалы и пособия, спланировать время проведения, продумать заключение, подведение итогов. Оценивать не только быстроту и правильность, но и обращать внимание на проявление поведения и качеств личности в ходе игры, взаимовыручки, настойчивости, демонстрировать детям их достижения.

Игра может быть проведена на любом этапе урока и от этого будет зависеть её цель. В начале урока - организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока – проверить уровень усвоения темы. В конце урока - может носить поисковый характер. Но на любом этапе урока игра должна быть интересной, доступной, включать разные виды деятельности детей. Выбор игры зависит от типа урока: на уроках изучения нового материала в игре должны быть запрограммированы практические действия детей,

например, с группами предметов или рисунками. На уроках закрепления материала используют игры на воспроизведение свойств действий и примеров.

Целью игр и игровых приемов обучения является облегчение перехода к учебным задачам, делая его постепенным

Уроки с использованием игр или игровых ситуаций являются эффективным средством обучения и воспитания, поскольку отход от традиционного построения урока и введение игрового сюжета привлекают внимание учащихся всего класса. Содержание игры – это всегда осуществление ряда учебных задач. В игре ученики попадают в ситуацию, позволяющую им критически оценивать свои знания в действии, привести эти знания в систему.

Как правило, игра направлена на решение не одной задачи, а целого круга задач, причём ведущая функция игры определяется её дидактическими целями.

Игра должна быть динамичной, поэтому не нужны пространственные объяснения и обилие замечаний дисциплинарного порядка. Необходимо предоставлять детям относительную большую самостоятельность.

## **II. Практическая часть.**

### **1. Игра – один из важнейших приёмов работы в начальных классах.**

Познакомившись с технологией критического мышления, решения изобретательских задач, здоровьесберегающей и другими, я отметила, что во всех используются игры.

В своей практике я использую игры из различных интерактивных технологий, что позволяет более эффективно усваивать новый материал, закреплять, повторять полученные знания в системе и способствует более глубокому усвоению пройденного материала. Дети с удовольствием включаются в процесс игры, соблюдая правила, приобретают не только знания, но и учатся общению, правильному поведению. Потребность в игре и желание играть в своей практике я использую не только в целях решения учебных, но и воспитательных задач.

Ш.А.Амонашвили говорил: «Если мы забудем о том, что дети не могут расстаться со своей потребностью играть, то сделаем нашу методику не добрым путеводителем их в мире познания, а бездушной мачехой».

Многие считают, что игровое обучение может только повредить детям, так как им покажется, что учение – это игра. В игре ведущее значение имеет возможность свободного выбора. Выбирая игру, ребёнок тем самым принимает и связанные с ней трудности, что делает игру мотивированной. Чем плохо, если процесс обучения ребёнок будет переживать так же, как он переживает игру?

Урок учащихся начальных классов должен быть пронизан игрой, но игрой не ради развлечения, а игрой обучающей, требующей сложных мыслительных операций, анализа и синтеза. В игре легче осуществить индивидуально-дифференцированный подход к ученикам. Есть дети, которые боятся выходить к доске, не уверены в своих силах, знаниях, но играть любят все без исключения. Поэтому стараюсь привлекать таких учеников к игровым ситуациям как можно чаще. Как показали исследования психологов, у детей младшего школьного возраста преобладает непроизвольное внимание, оно неустойчиво, и однообразная работа даже в течение непродолжительного

времени приводит к утомляемости детей. Эта особенность определяет необходимость частой смены видов деятельности ребёнка и включения игры в учебный процесс. Урок должен состоять из нескольких этапов, содержащих разные формы и методы учебной деятельности детей.

Обучение должно быть интересным, радостным, но в то же время обеспечивающим глубокое усвоение программного материала. Одним из главных средств для достижения этой цели служит широкое и продуманное применение наглядности.

Но психологи отмечают, что наглядные средства обучения должны точно отражать характерные признаки и свойства объектов, изучаемых в данный момент, а всё остальное, несущественное (излишняя детализация) отвлекает внимание детей.

Поэтому наглядный материал не должен быть чрезмерно броским, пёстрым.

Пособие должно появляться только в период работы с ним, после чего его нужно убирать.

Итак, учить играя. Но как конкретно? Как выбрать игру, нужную для данного урока, для данного этапа урока? Я поняла, что необходимо иметь в своей копилочке универсальные игры, то есть такие, которые можно использовать на разных уроках: ёжик приносит цифры и примеры, буквы и слоги-слияния, новогоднюю ёлку можно «украсить» шариками с ответами примеров, а можно с безударными гласными в словах и т.п.

С уверенностью могу сказать, что более быстрому и безболезненному преодолению психологического барьера при поступлении ребёнка в школу, является использование игры как методического приёма в учебном процессе.

Продумываю поэтапное их распределение: в начале урока игра должна помочь заинтересовать, организовать ребёнка; в середине урока – нацелить на усвоение темы; в конце урока может носить поисковый характер. Но на любом этапе урока она должна быть интересной, доступной, включающей разные виды деятельности учащихся.

В школе дети кроме психологической, получают и большую физическую нагрузку. Быстро утомляясь, они отвлекаются, внимание их рассеивается. Хорошая занимательная игра активизирует внимание детей, снимает психологическое и физическое напряжение, облегчает восприятие нового материала.

Проводимые в игровой форме физкультминутки в значительной мере содействуют снятию напряжения и активизируют ребят. Классифицировать физкультминутки можно так:

1. Оздоровительно-гигиенические, которые можно выполнять как стоя, так и сидя: потянуться, прогнуться, поболтать ногами, встряхнуть кисти рук.

2. Двигательно-речевые физкультминутки особенно нравятся учащимся.

Буратино потянулся,

Раз – нагнулся, два – нагнулся.

Руки в стороны развёл –

Видно ключик не нашёл.

Чтобы ключик нам достать,

На носочки нужно встать.

Необходимо выполнять упражнения для глаз.

Не поворачивая головы, посмотреть направо, налево, вверх, вниз.

На уроках письма, русского языка, математики необходимы упражнения для рук. Для отдыха пальцев.

Мы писали, мы писали,

А теперь все дружно встали,

Ручками похлопали, ножками потопали.

Сели – встали, встали – сели

И друг друга не задели.

Мы немножко отдохнём –

И опять писать начнём.

Рыбки плавают в воде –

То сойдутся, разойдутся,



То зароются в песке.

Поднимание поочерёдно пальчиков от крышки стола (под счёт).

3.Подражательные. Можно имитировать движения машин, паровозиков, ракеты, самолёта. Не менее охотно ребята подражают движениям зайчиков, лягушат, кузнечиков:

Пчёлки в домиках сидят

И в окошечки глядят,

Порезвиться захотели,

Друг за другом полетели.

Полетали, прилетели

И на место тихо сели.

На уроках провожу по 1-2 физкультминутки, поэтому их накоплено много.

Через игру ребёнок познаёт окружающий мир и самого себя, учится анализировать, обобщать, сравнивать. Наглядность, преподнесённая в игровой форме, конкретизирует изучаемый материал.

«Учимся, играя» - результат напряжённых поисков и размышлений о том, как заставить учеников слушать на уроке, с помощью каких средств и методов зажечь в их глазах пылкий огонёк жажды знаний. Это попытка учить светло, радостно, без принуждения и надрыва.

Возможно ли это? Ведь ещё древние греки говорили, что корень учения горек. Но зачем же учить с горькими и бесполезными слезами тому, чему можно выучить с улыбкой?

Все мы родом из детства, но часто детей не понимаем, требуем от них взрослого поведения, то есть удобного для нас в данный момент. Почти всегда можно найти способ перехитрить этих упрямцев: не строгостью, а лаской, уместной шуткой, сказкой, не повышая голоса, не пресекая их шалости, а переводя в нужное русло.

Занимательность может быть задана неожиданной для учащихся постановкой вопроса, созданием проблемной ситуации, необычной формой ведения урока (опрос в виде интервью, путешествие в сказку).

Многие игры использую, приурочивая к погодным условиям или временам года.

Например, на уроках окружающего мира осенью можно поиграть в «Съедобное – несъедобное». В этой игре закрепляем названия съедобных ягод и грибов, ядовитых грибов и ягод. В пасмурные дни «зажигаем» солнечные лучики, решив примеры на чёрных тучках. Зимой украшаем новогоднюю ёлку шарами, если, конечно, правильно справляемся с решением примеров.

При организации игры на уроке важно продумать и то, в каком темпе она будет проводиться.

Очень интересны для учащихся сюжетные игры, где вся работа подчиняется единой цели.

Дети очень любят инсценировку таких коротеньких сказок: «Репка», «Куричка Ряба», «Теремок» и т.д.

### **Математика**

С большим удовольствием решаются задачи, примеры, карточки, преподнесённые в игровой форме. Оживление на уроке вносят «Гриб-вопросник», «Помоги медвежонку», «Считай, смекай, разгадывай!» Очень любят дети «Математические фокусы», задания от «Весёлого счетовода»

*(Приложение 1)*

В день космонавтики можно на одном из уроков математики совершить «Космический полёт». В «пути» необходимо дружно трудиться и преодолевать трудности, только тогда полёт будет «удачным». Чтобы полёт прошёл успешно, экипажу необходимо выполнять следующие условия:

- точно и правильно выполнять задания;
- быть очень внимательными;
- выполнять физические упражнения;
- не допускать ошибок: иначе ракета может потерпеть аварию.

На разных «планетах» и их спутниках располагаются задания различной степени трудности (задачи, примеры, ребусы, шуточные задачи). Благополучно

завершив полёт, ракета возвращается на Землю, где подводятся итоги урока-путешествия. Что повторили?

Что нового узнали в полёте? Кто оказался надёжным товарищем?

Физкультминутки на таком уроке могут быть следующими:

А теперь мы с вами дети,

Улетаем на ракете.

Руки вверх, руки вниз,

На носочки поднимись ...

Приведу ещё примеры нескольких игр по разным предметам.

«Найди свою пристань».

«Солнышко, свети!»

К доске прикрепляется рисунок улыбающегося солнышка, к нему также прикрепляются несколько чёрных тучек-кармашков, в которые вставлены примеры на изучаемые темы. Решив правильно все примеры, учащиеся «освобождают» солнышко от тучек.

Главным является умелое применение игры на уроке. Игра должна естественно вплетаться в урок, игры должны составлять единый сценарий урока.

### **Русский язык.**

Чтобы процесс овладения грамотой был доступным, увлекательным для учащегося, игра должна присутствовать и на уроках обучения грамоте. Только она может сделать трудоёмкое – лёгким, доступным, а скучное – интересным и весёлым. В рассказе дети меняются ролями: у кого было начало, тот получает конец.

Стихотворная форма словарного материала (весёлые стихи, рифмованные упражнения, правила в стихах) благотворно влияют на изучение и запоминание материала по чтению, русскому языку.

Тренировать учащихся в определении звуковой структуры слова и развитие логического мышления помогают игры «Пропущенные буквы», «Отгадайте Имена мальчиков (девочек, животных)»

Скучное занятие – чтение слогов и слоговых таблиц можно разнообразить играми «Поезд», «Слоги-лодочки». Кораблику нужно проплыть по штормовым волнам, в которых находятся гласные буквы, к острову. Так учащиеся читают слоги с данными буквами. Эти игры можно использовать на уроках математики, только вместо букв вставляются цифры.

Знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными – это мёртвый груз. Пассивное восприятие и усвоение не могут быть опорой прочных знаний. Занимательность может быть задана неожиданной для учащихся постановкой вопроса, созданием проблемной ситуации, необычной формой ведения урока (опрос виде интервью, путешествие в сказку ...).

«Занимательное азбуковедение» - прекрасный материал к урокам обучения грамоте.

Это и весёлые стихи о звуках и буквах:

Буква Б проснётся рано.

Буква Б бочонок с краном.

Умывайся! Будь здоров,

Богатырь Борис Бобров!

Это сказки, физкультминутки, ребусы, загадки, фонетические зарядки, игры («Доскажи словечко», «Добавлялки»):

Зимой на ветках яблоки!

Скорей же собери!

И вдруг – вспорхнули яблоки.

Ведь это ...(снегири).

На уроках письма, таких, казалось бы утомительных, элементы букв нам приносит девочка «Ниточка-паутиночка», Лисичка садится на стол к тому, у кого в прописи получается самая красивая работа. Неудачные буквы, элементы «лечит» на уроках письма доктор Айболит, показывая образцы правильного письма.

«Проделки жука Буквоеда (Цифроеда)».

Половинки печатных или письменных букв закрываю белыми карточками при помощи скрепок. Чтобы не дать Буквоеду «доесть» букву, необходимо её узнать по оставшейся половинке.

Учу детей выделять общий признак в словах (буквах, картинках), развиваю умение обобщать.

Определите, какое слово лишнее. Назовите это слово. Выигрывает тот, у кого меньше ошибочных ответов.

*Голубой, красный, спелый.*

*Кабачок, огурец, лимон.*

*Море, морщины, морской.*

Использую правила на запоминание орфограмм в стихотворной форме, игры на закрепление различных изученных правил и орфограмм.

*(Игры представлены в Приложении 2)*

Итак, ребёнок приходит в школу с огромным желанием учиться. Как надолго удержать в нём это чувство радостного удивления перед школой, перед тайнами, которые его там ждут? Как приковать его неустойчивое внимание к уроку, не заставляя силой? С помощью, каких средств и методов сделать обучение увлекательным?

Убеждена, что принуждению не должно быть места в школе – мире красок, звуков, света, фантазии, творчества, сказки. Не заставлять, а заинтересовывать, приглашая ребёнка к новой системе отношений: учебного сотрудничества, уважения, взаимопонимания.

«Учиться надо весело,

Учиться будем весело,

Чтоб хорошо учиться!»

Эти слова из песенки как нельзя лучше подходят к обучению в начальной школе. Надо сделать серьёзное обучение занимательным, не наполнять детей знаниями, а зажигать. От того, как ребёнок будет себя чувствовать, поднимаясь на первые ступеньки лестницы знаний, будет зависеть вся его дальнейшая жизнь, а значит и жизнь нашего общества через 15-20 лет. Занимательность на

любом уроке – это не развлекательность, а наоборот, напряжённый труд и постоянный поиск.

Интерес ребёнка как нельзя лучше помогает и легче запомнить материал, повышает работоспособность.

Учёба – это серьёзный труд. И именно поэтому обучение должно быть интересным и занимательным, так как интерес вызывает удивление, будит мысль, вызывает желание понять.

Когда учиться интересно, легко учиться, хочется учиться, радостно учиться. А счастливого ребёнка легче учить и воспитывать.

Использование игр и игровых моментов на уроках в начальных классах – это один из путей учить по-новому, светло и радостно.

Яркость, эмоциональность, разнообразие видов работ, содержательный урок, вызывающий самостоятельный поиск ребёнка, активность его пытливого ума, развитие воли – вот то, к чему я стремлюсь, используя игры и игровые моменты.

*Ш.А.Амонашвили: «Детей надо любить всем сердцем, и чтобы их любить, так нужно учиться у них, как следует проявлять эту любовь. Каждый школьный день, каждый урок должен быть осмыслен педагогом, должен вселять в него радость и оптимизм».*

### **Заключение.**

Применение игры как активного метода в образовательном процессе обеспечивает становление и развитие у обучающихся универсальных навыков. К ним относят способность принимать решения и умение решать проблемы, коммуникативные умения и качества, умения ясно формулировать сообщения и четко ставить задачи, умение выслушивать и принимать во внимание разные точки зрения и мнения других людей, лидерские умения и качества, умение работать в команде. Таким образом, можно с уверенностью сказать, что включение в учебный и воспитательный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что обучающиеся, увлеченные игрою, не заметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки.

Ребята принимают участие в Олимпиадах, предметных зачётах, конкурсах в сети Интернет и занимают призовые места. Так, Воробьёв Герман отмечен дипломами 1 степени в Международной Олимпиаде «Умный Мамонтёнок» по окружающему миру и математике.

#### *(Приложение 3)*

Умение анализировать, сравнивать, выделять главное, решать проблему, умение дать адекватную самооценку, быть ответственным, самостоятельным, уметь творить и сотрудничать – вот с чем ребенку необходимо войти в этот мир. И моя задача так построить процесс обучения, чтобы помочь раскрыться ребенку. Я понимаю, мне как учителю необходимо не только доступно все рассказать и показать, но и научить моего ученика мыслить, привить ему навыки практических действий. В этом мне и помогает игра, как активный метод обучения. «Игра имеет важное значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеют деятельность, работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре.» А.С.Макаренко

## Приложение 1.

### I. Математика.

#### 1. «Весёлый счетовод»

Я весёлый счетовод,

Начинаю устный счёт.

Гриб-вопросник открываю

И задачи вынимаю.

Три больших, три маленьких,

Маленьких, удаленьких –

Целая семья опять.

Сколько их на пне сидят?

$(3+3=6)$

У этого цветка

Четыре лепестка.

А сколько лепестков

У двух таких цветков?

$(4+4=8$  или  $4*2=8)$

Семь гусей пустились в путь.

Два решили отдохнуть.

Сколько их под облаками?

Сосчитайте, дети, сами.(5)

Привела гусыня – мать

Шесть детей на луг гулять.

Все гусята, как клубочки ,

Три сынка, а сколько дочек?(3)

Подарил утятам ёжик

Четыре гусёнка и двое утят

В озере плавают, громко кричат.

А ну, посчитай поскорей -

Сколько всего в воде малышей?(6)

Под кустами у реки

Жили майские жуки:

Дочка, сын, отец и мать.

Кто их может сосчитать?(4)



Восемь кожаных сапожек.

Кто ответит из ребят ,

Сколько было всех утят? (4)

## **2.«Загадки –обманки»**

Раньше рифма помогала, а теперь коварной стала.

Ты, дружок, не торопись. На крючок не попадись!

Отлично решает твоя голова, пять плюс один получается ... (шесть)

Вышел зайчик погулять, лап у зайца ровно ... (четыре)

Ты на птичку посмотри, лап у птички ровно ... (две)

У меня собачка есть, у неё хвостов аж ... (один)

У доски ты говори, что концов у палки ... (два)

Ходит в народе такая молва, шесть минус три, получается ... (три)

На уроках будешь спать за ответ получишь ... (два)

Пять лошадок, три коня, подсчитал, всего их (8)

Вот пять ягодок в траве. Съел одну. Осталось (4)...

## **3.Математический фокус**

Задумать число.

Умножить его на 2.

К произведению прибавить 3.

Полученную сумму умножить на 4.

От полученного произведения вычесть 12.

Полученную разность разделить на задуманное число. Запомни полученное число.

получится 8?

## **4.Игра «Помоги Медвежонку»**

*Цель:* обобщение знаний учащихся о замене числа суммой его разрядных слагаемых.

*Содержание игры:* на доске записаны примеры с пропущенными числами и знаками.

Немного в стороне крепятся вырезанные из бумаги кленовые листья с записанными на них цифрами и знаками и иллюстрация Медвежонок.

Учитель предлагает следующую ситуацию: “Ребята, Медвежонок решил примеры на кленовых листочках. Подул ветер - и листочки разлетелись. Очень расстроился Медвежонок. Как же теперь быть? Надо помочь ему”. Ребята по очереди выходят к доске, ищут листочки с правильными ответами и заполняют ими пропуски. Данные игры помогают понять, насколько хорошо учащиеся усвоили пройденный материал.

$$43 = \square + 3 \quad \square = 20 + 9 \quad 57 = 50 + \square$$

$$35 = 30 \square 5 \quad 1\square = 10 + 5 \quad \square 4 = 40 + \square$$

29	40	+	29	4
----	----	---	----	---

5	7
---	---

## Приложение 2.

### II.Русский язык.

#### Орфографические игры.

##### 1.Проверьте Незнайку.

Незнайка играл в слова, составляя из двух слов одно. Проверьте, правильно ли он составил слова?

Пол+осы=полосы

Кол+осы=колоссы

Вол+осы-волосы

Зуб+ь+я=зубья

Дуб+ь+я=дубья

##### 2.Прочти предложение. (Тема: Падежные окончания.)

Из альбомного листа изготавливаются карты, на которых записаны предложения, но вместо существительных помещены соответствующие рисунки.

Задание: читая предложение, учащиеся по рисункам называют имена существительные в соответствующем падеже, подбирая правильное окончание.

##### 3 . Игра « Почтальон»

Цель: Закрепить знания учащихся по подбору проверочного слова, расширить словарный запас, развивать фонематический слух.

Ход: Почтальон раздает группе детей (по 4-5 чел.) приглашения.

Дети определяют, куда их пригласили.

огород	парк	море	школа	столовая	зоопарк
гря-ки	доро-ки	пло-цы	кни-ки	хле-цы	кле-ка
кали-ка	бере-ки	фла-ки	обло-ки	пиро-ки	марты-ка
реди-ка	ду-ки	ло-ки	тетра-ка	сли-ки	тра-ка
морко-ка	ли-ки	остро-ки	промока-ка	голу-цы	реше-ка

Задания:

Объяснить орфограммы, подбирая проверочные слова.

#### **4. Игра «Клички»**

Цель: формирование процесса словоизменения и словообразования, закрепление фонетического и грамматического разбора слов, правописание собственных имен.

Ход: Образуйте клички животных от следующих слов:

**ШАР, СТРЕЛА, ОРЕЛ, РЫЖИЙ, ЗВЕЗДА**

Составить предложения.

**ШАРИК, СТРЕЛКА, ОРЛИК, РЫЖИК, ЗВЕЗДОЧКА**

Выделить ту часть слова, которой вы воспользовались при составлении кличек (суффикс, окончание).

#### **5. Игра «Командная игра-цепочка»**

Дидактическая задача: Дописать подходящие по смыслу существительные в винительном падеже.

Игровая задача: Сделать цепочку как можно длиннее.

**Содержание игры и Материалы:**

- Слушаю музыку, маму...
- Пишу диктант, письмо,...
- Строят башню, дом,... и т.д.

#### **6.Игра «Твердый – мягкий»**

Цель: создать условия для повторения правописания твердого и мягкого знаков.

Описание: читаю слова с разделительным ь или разделительным ъ. Дети хлопают, если в слове пишется ь, топают, если в слове пишется ъ.

Слова: *съезд, въехать, вьюга, льет, подъезд, лью, объявление, колья, полозья, объезд, колосья, пью, съемка и т.п.*

#### **7.Игра: Будь внимателен.**

Цель: активизировать память, внимание, словарный запас, опираясь на знание правил.

Из предложенных стихотворений выписать с сочетаниями жи, ши:

1. Жили в хижине чижи,

Мыши, ежики, стрижи,  
 В гости к ним идут моржи  
 И жирафы и ужи.  
 2. Жилет, животное, живот,  
 Жирафы, живопись, живет,  
 Шиповник, шины, камыши,  
 Машины и карандаши,  
 Кружить, служить, дружить и жить,  
 Спешить, смешить,  
 Шипеть и шить.

Все сочетания ЖИ и ШИ  
 Только с буквой И пиши!

### **7.Игра «Сложные слова»**

Описание: образовать сложные слова.

Звёзды, считать (звездочёт)

Слушать, радио (радиослушатель)

Ловить, рыба (рыболов)

Пешком, ходить (пешеход)

Тушить, огонь (огнетушитель)

### **8.Правила на различные орфограммы.**

#### **Безударные гласные.**

Если слышишь парный звук,

Будь внимательным, мой друг!

Звук согласный проверяй –

Рядом гласный подставляй,

Слово смело изменяй:

Зуб – на зубы, лёд – на льды –

Будешь грамотным и ты.

Безударный гласный (а, о, и, е, я).

Стоп!

Писать опасно!

Чтоб развеять все сомненья  
 Гласный ставь под ударенье.  
 Сосна, вода, дела, трава –  
 Проверить надо все слова.  
 Слуху вы не доверяйте –  
 Удареньем проверяйте:  
 Сосны, воды, травы, дело –  
 Вот теперь пишите смело.

### **Времена глагола.**

Прошедшее время –  
 То, что прошло:  
 «Вчера мы писали»,  
 «Солнце ушло».

Настоящее время  
 Приходит теперь:  
 «Мы пишем имя»,  
 «Бегает зверь».

Будущее время  
 Ещё не пришло:  
 «После уроков  
 Пойдём мы в кино».

### **Разделительный ь знак:**

Перед е, ё, и, ю, я  
 Я в корнях стою друзья  
 Воробьи семья, жильё –  
 Перед я, ю, и, е, ё  
 Колья, перья и сем ья,  
 Вьюга, осенью, друзья.

**Разделительный ь знак:**

Было сели, стало – съели.

Догадаться мы сумели.

Почему случилось так?

Кто виновник? (ь знак)

**9. «Буква заблудилась»: г – к**

Тащит мышонок в норку

Огромную хлебную горку.

Усатый кит сидит на печке,

Выбрав тёплое местечко.

Русская красавица

Своей козою славится.

## Приложение 3.

Организаторы олимпиады:  
«Shkola.press» («Школа пресс»), Лицензия СМИ: Эл №ФС77-77317  
Орг. комитет олимпиады «Умный Мамонтёнок»:  
ИНН 22042074358; ОГРН 312220402000633  
«Формат роста» ОГРН 1192225537388  
Образовательная лицензия: 22101 № 0002705

**Умный Мамонтёнок**  
Международная олимпиада для  
учеников младшего и среднего звена

# ДИПЛОМ

**1 СТЕПЕНИ**

Воробьёв Герман  
фио

СОШ №13 ст. Гривенская  
учебное заведение

4 класс  
класс

Математика  
предмет

дипломанта подготовил

Руководитель проекта  
Ожогин Д.С.

Главный редактор  
«Shkola.press»  
Еранова А.С.

ОСЕНЬ 2022  
umniyamamontenok.ru

Приказ от 12.10.2022 №01



Организаторы олимпиады:  
«Shkola.press» («Школа пресс»), Лицензия СМИ: Эл №ФС77-77317  
Орг. комитет олимпиады «Умный Мамонтёнок»:  
ИНН 22042074358; ОГРН 312220402000633  
«Формат роста» ОГРН 1192225537388  
Образовательная лицензия: 22101 № 0002705

**Умный Мамонтёнок**  
Международная олимпиада для  
учеников младшего и среднего звена

# ДИПЛОМ

**1 СТЕПЕНИ**

Воробьёв Герман  
фио

СОШ №13 ст. Гривенская  
учебное заведение

4 класс  
класс

Окружающий мир  
предмет

дипломанта подготовил

Руководитель проекта  
Ожогин Д.С.

Главный редактор  
«Shkola.press»  
Еранова А.С.

ОСЕНЬ 2022  
umniyamamontenok.ru

Приказ от 12.10.2022 №01





### Список литературы:

1. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005.
2. Беспалько, В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения/В.П. Беспалько. - М.: Издательство ИППО МО РФ, 1995. – 336 с. Электронный ресурс - Режим доступа <http://www.gpa.cfuv.ru/courses/os-ped-mast/>
3. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения.
4. «Активные методы обучения». Электронный курс. Международный Институт Развития «ЭкоПро», Образовательный портал «Мой университет», <http://www.moi-universitet.ru/>
5. Вернер П.Г. Применение активных методов на уроках в начальной школе.
6. <http://tatianakhromov.ucoz.ru> Хромова Т.Н. Активные методы обучения.
7. <http://www.prodlenka.org/metodichka/listcats/77.html> – образовательный портал «Продленка» (раздел «Начальная школа»)
8. <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola> – Социальная сеть работников образования (раздел «Начальная школа»)