

Выступление на педагогическом совете школы «Использование игровых методов обучения на уроках начальных классов»

Ход выступления

Добрый день!

Я рада приветствовать вас доброй улыбкой и хорошим настроением. Посмотрите друг на друга. Улыбнитесь. В.Солоухин писал, что «У человека всё предназначено для самого себя: глаза - чтобы смотреть и находить, рот – чтобы поглощать пищу, уши – чтобы слышать. Всё нужно самому себе, кроме улыбки. Улыбка самому себе не нужна, она предназначена другим людям, чтобы им с вами было хорошо»

У классика есть такие слова: «Вся наша жизнь – игра!». Мы можем перефразировать, что для ребёнка игра - это ЖИЗНЬ. И когда он приходит в школу он продолжает играть. А мы, учителя, для создания комфортности пребывания ученика в школе, повышения мотивации к учёбе должны разговаривать с детьми на их языке. Поэтому мы, обучаем детей, используя, игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

Любое учебное задание может быть превращено в игру. Во время учебной игры ребенок получает удовольствие не только от позитивного результата, но и от самого процесса. В основу игр должны быть положены интерес, инициатива, свободный выбор темы. От коллектива ребят, занятых таким трудом требуется усидчивость и трудолюбие, любознательность и пытливость, выдержка и изобретательность, а также разнообразные навыки и умения.

Функции игровой технологии

Игры используются для решения следующих задач:

- активизация познавательного интереса;
- развитие коммуникабельности;
- создание условий для творческого самовыражения;
- развитие памяти, внимания, мышления, воображения;
- конструктивное общение в составе социальной группы;
- создание позитивного психологического климата в коллективе.

Игры можно классифицировать по-разному:

- а) развивающие игры;
- б) обучающие игры;
- в) игры-эксперименты;
- г) игры-забавы;
- д) компьютерные диагностические игры.

Развивающие игры

Это игры, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития. В них нет явно заданной цели - они являются инструментами для творчества, для самовыражения школьника.

К таким играм надо отнести:

- *различного рода графические игры («рисовалки», «раскраски»), конструкторы, рисунки;
- *«театрализация»
- *«музыкальные» (По дороге Петя шёл...).

Обучающие игры

Это игры дидактического типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач на любом уроке.

- * игры, связанные с отработкой у учащихся математических навыков; с закреплением правописания слов и пополнению словарного запаса;
- * обучение письму через чтение и чтению через письмо;
- * формирование динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием;
- * игры экологическим воспитанием; с основами систематизации и классификации, с синтезом и анализом понятий.

Игры-эксперименты

В играх этого типа цель игры и правила игры не заданы явно - скрыты в сюжете игры или способе управления ею. Поэтому учащийся, чтобы добиться успеха в решении игровой задачи, должен путем поисковых действий прийти к осознанию цели и способа действия, что и является ключом к достижению общего решения игровой задачи.

Игры-забавы

В таких играх не содержатся в явном виде игровые задачи или задачи развития (это видно из названия группы). Они просто предоставляют возможность детям развлечься, осуществить поисковые действия и увидеть результат своих действий, воспитывают толерантность.

Ролевые игры дают возможность проявлять такие качества, как честность, смелость, товарищество, находчивость, остроумие, смекалку. В частности, игра содействует воспитанию дисциплинированности, т.к. любая игра проводится по определенным правилам. В ходе игры дети учатся считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. У детей развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, характер. ***Игра формирует навыки самоконтроля и самооценки.***

Пример:

В течение урока одни дети выполняют роль учителя, другие – учеников. Первые - ставят задачу, вторые – её решают. Подобные игры реализуются в парной, групповой и коллективной работе. Например, игра «Передал – садись». Учащиеся передают друг другу волшебную палочку, задавая при этом примеры из таблицы

умножения. Если ребёнок ответил правильно, то он может передать палочку следующему, задав ему пример, и так по цепочке.

В своей работе я использую много игровых приёмов, игр.

Урок начинаю с психологического настроя – **Минутки вхождения в урок.**

Это могут игровые стихи, мини - пьески, речёвки, кричалки и.т.д.

Внимательно проверь, дружок,

Ну, ребята, чур, молчок,

Готов ли ты начать урок?

Начинается урок.

Всё ли на месте?

Будем вместе мы опять

Всё ли в порядке?

Думать, строить, сочинять.

Ручка, книжка и тетрадка?

Мелкая моторика рук взаимодействует с такими высшими свойствами сознания, как внимание, мышление, оптико-пространственное восприятие (координация), воображение, наблюдательность, зрительная и двигательная память, речь.

- большой палец связан с головным мозгом;
- указательный палец - с легкими;
- средний палец - с тонким и толстым кишечником;
- безымянный палец - с почками;
- мизинец связан с сердцем.

Таким образом, пальчиковые игры - это изумительная тренировка не только мелкой моторики, внимания, речи, стимуляции речевой и моторной зоны коры головного мозга, но и положительное влияние на весь организм в целом!

Театральные паузы.

Все хорошие стихи для детей, как правило, - небольшие ситуативные пьесы.

Их можно играть и рассказывать, используя самые разнообразные средства выразительности речи. *Например:*

Однажды, в студёную зимнюю пору

Я из леса вышел. Был сильный мороз.

Гляжу, поднимается медленно в гору

Лошадка, везущая хворосту воз. (Н.Некрасов)

Можно предложить обыграть это четверостишие в каком – либо из жанров: опера, драма, или прочитать с различными интонациями: радостно, грустно, удивлённо и т.д.

Игра «Серпантин одной фразы».

В игре отрабатывается умение пользоваться распространенными предложениями, умение строить сложные предложения. Учитель предлагает фразу. Задача каждого следующего игрока – продолжить ее в пределах одного предложения. Проигрывает тот, кто не может продолжить фразу.

Например:

1-й - Я читаю книгу.

2-й – Я читаю интересную книгу.

3-й – Я читаю интересную книгу по вечерам.

4-й - Я читаю интересную книгу по вечерам каждый день.

Игра «Ассоциации».

В этой игре может принимать участие, как весь класс, так и один человек. Я называю какого-либо героя, а учащиеся должны назвать, с чем или с кем ассоциируется у них этот герой. Давайте поучаствуем в этой игре. Я предлагаю вам различные картинки. Ваша задача - подобрать ассоциации к образу Чиполлино. Молодцы! Вы отлично справились с этим заданием!

Релаксация «Водопад»

Сядьте удобнее и закройте глаза. Глубоко вдохните и выдохните. Представьте, что вы стоите возле необычного водопада. Вместо воды в нём вниз падает мягкий белый свет. Теперь представьте себя под этим водопадом и почувствуйте, как этот прекрасный белый свет струится по вашим головам. Вы чувствуете, как расслабляются лоб, рот, мышцы шеи.

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.

Игра «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?

На уроках математики дети с удовольствием «путешествуют» в Страну сказок, в Тридевятое царство и при встрече с каждым героем выполняют определённые математические задания.

Например: В 1 классе по теме «Сложение и вычитание чисел в пределах 8» «Скажем Колобку: «До свидания» и отправимся в гости к девочке, рост которой не более дюйма. /показ длины дюйма/.

Дюйм - старинная мера длины = 2 см 5 мм.

- Догадались кто это? /Дюймовочка/. Она живёт в доме № 8.

- Мимо домов с какими номерами мы пойдём, если будем двигаться только по правой стороне улицы? / Мимо домов № 2,4,6/.

Далее Дюймовочка предлагает свои задания на знание состава чисел 5,6,7.

- Попрощаемся с Дюймовочкой и отправимся в гости к сказочному герою, который проучил директора кукольного театра Карабаса-Барабаса.

- Как его зовут? /Буратино/.

Ведь Буратино никогда не учился в школе и поэтому не знает как решать примеры на сложение и вычитание. Так, давайте мы ему поможем...»

Таким образом, практически на всех уроках я использую игровые технологии.

Во многих дидактических играх, таких как «Набери число», «Кто быстрее», «Лесенка», «Не зевай», «Ромашка» заложен элемент соревнования между группами, который усиливает эмоциональный характер игры. В этом случае дети стремятся не

только сами хорошо выполнить задание, но и побудить к этому своих товарищей, помочь им.

Игра «Горячий стул»

При проверке самостоятельного поиска новой информации, изучения нового материала использую прием «горячий стул», когда ученики, читая материал, готовят 2-3 вопроса, пожелавший ученик садится на «горячий» стул перед классом, отвечает на вопросы одноклассников, затем ученики его оценивают. Он выбирает самый интересный для него вопрос - при этом снимаются монотонность и однообразие устных опросов (учебный диалог привлекает внимание, заставляет включиться в работу), особенно удачно этот прием проходит в 4 классах.

Таким образом, игровые технологии позволяют преподать материал в доступной, интересной, яркой и образной форме, способствуют лучшему усвоению знаний, вызывают интерес к познанию, формируют познавательные компетенции учащихся. Игра позволяет сделать урок интересным, качественным, реализует интеллектуальный и творческий потенциал учащихся. Спасибо за внимание!

А сейчас я предлагаю вам всем известную сказку "Колобок" на

психологический лад и попрошу вас принять активное участие в ее разборе. ПРЕДСТАВЬТЕ, ЧТО КОЛОБОК ЭТО ВАШ РЕБЕНОК, А ВМЕСТО ДЕДА И БАБКИ ВЫ РОДИТЕЛИ. ЗАДУМАЙТЕСЬ ЧЕМУ УЧИТ ЭТА СКАЗКА.

(ИНСЦЕНИРОВКА СКАЗКИ)

«Жили были старик со старухой. Как то попросил старик испечь колобок. старуха и говорит «Да из чего испечь то.» А ты по сусекам помети по амбару поскреби, авось и наберется на колобок» испекла бабка колобок. **(ОСОЗНАННО ПОДХОДИТЬ К ВОПРОСАМ ПОПОЛНЕНИЯ СЕМЕЙСТВА)**

Положили колобок на окно остужаться, а он спрыгнул и покатился по дорожке. **(НЕ ОСТАВЛЯТЬ МАЛЕНЬКИХ ДЕТЕЙ БЕЗ ПРИСМОТРА)**

Катится колобок а навстречу ему заяц. «Колобок, колобок я тебя съем» Заяц уши поднял, а колобок запел, и покатился колобок дальше только заяц его и видел.

Катится колобок по тропинке в лесу, а навстречу ему волк. «Колобок, колобок я тебя съем» Покатился колобок дальше, навстречу ему медведь идет хворост ломает, кусты к земле гнет. «Колобок, колобок я тебя съем» Колобок запел, а мишка и уши развесил. **(Научить ребят общаться с окружающим миром)**

Катится колобок, катится, а навстречу ему лиса. Колобок рад, что его похвалили, и запел свою песенку. А лиса слушает, да все подкрадывается. Славная песенка,- сказала лиса и попросила еще раз спеть песенку. **(УЧИТЬ ДЕТЕЙ РАСПОЗНАВАТЬ ДОБРО И ЗЛО, ИСТИННЫЕ НАМЕРЕНИЯ ЛЮДЕЙ)**

Колобок обрадовался, что его песенку похвалили, прыгнул лисе на морду и запел А лиса его и съела. **(НАУЧИТЬ РЕБЕНКА С ЧЕСТЬЮ И ДОСТОИНСТВОМ БЕЗ УЩЕРБА ДЛЯ ЖИЗНИ ВЫХОДИТЬ ИЗ СЛОЖНЫХ ЖИЗНЕННЫХ СИТУАЦИЙ)**