

**Горбунова Алевтина Юрьевна**

воспитатель группы продленного дня

МБОУ «Многопрофильная школа №181»

Советского района г. Казани

г. Казань, Республика Татарстан

**Михайлова Татьяна Николаевна**

учитель начальных классов

МАОУ «Лицей №121 им. Героя Советского Союза С.А. Ахтямова»

Советского района г. Казани

г. Казань, Республика Татарстан

DOI 10.21661/r-469503

## **ИГРА НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ УРОКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

*Аннотация: в статье рассматривается такое средство воспитания и обучения, как игра. Авторы отмечают, что именно через игру можно привлечь внимание детей к предмету, развить у них интерес, заинтересовать в получении знаний, а также приводятся примеры использования игр на разных этапах урока.*

*Ключевые слова: дидактическая игра, игровые технологии, учебный процесс, метод, приём.*

Современный мир стремительно меняется. Меняются и требования к современному учителю. Для успешной работы ему необходимо владеть различными педагогическими технологиями. Так как любая технология, которая применяется в школе, позволяет активизировать деятельность детей. Поэтому учителю необходимо сделать весь процесс обучения ярким, интересным, запоминающимся, но при этом сохранить у ребят рабочий настрой на учебу, на получение каждый день новых знаний. И помогает ему в этом применение игровых технологий. Это уникальная форма обучения и воспитания подрастающего поколения. Она позволяет сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и каждодневную работу по изучению предметов.

Игра – естественный спутник жизни каждого ребенка, источник радостных эмоций. Она важное средство самовыражения, проба своих сил. В игре ребята попадают в ситуацию, когда им приходится критически оценивать свои знания в действии, приводя их в определенную систему, и быстро реагировать на происходящее. С помощью игры ребенок глубже познает смысл вещей, овладевает высокими общественными мотивами поведения, учится подчинять свое поведение определенным правилам. Уроки с использованием игр или игровых ситуаций являются наиболее эффективным средством обучения и воспитания, поскольку привлекают внимание ребят всего класса. Даже самые неуверенные в себе и очень застенчивые ребята, увлеченные игрою, не заметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки.

Игра и учеба – это две разные деятельности. Как же совместить их? А совместить их поможет дидактическая игра. Это сложное, многоплановое педагогическое явление. Не случайно её называют и методом, и приёмом, и формой обучения, и видом деятельности, и средством обучения.

Дидактическая игра – это метод обучения, в процессе которого в игровой ситуации решаются учебно-воспитательные задачи. Она имеет свои функции и свою структуру. Основной целью дидактических игр является облегчение и ускорение постепенного перехода к учебным задачам. Результативность использования дидактических игр и игровых ситуаций зависит от методики их применения. Так же большое значение имеет, когда и как проводится дидактическая игра. Ведь она может использоваться на всех этапах урока, выполняя различные функции. Всё зависит от той цели, с которой её использует учитель.

В начале урока (занятия) цель игры – организовать, заинтересовать ребят, стимулировать их активность.

В середине урока (занятия) цель игры – активизация учебной деятельности, закрепление и систематизация новых понятий.

В конце урока (занятия) цель игры – обобщение пройденного, а также может носить поисковый характер.

Ценность дидактических игр заключается в том, что ребята в значительной мере самостоятельно учатся и активно помогают друг другу.

В своей педагогической деятельности мы широко используем игровые технологии. Ниже приводим некоторые из них.

Игра «Да, нет» проводится в начале первого урока, чтобы настроить ребят на учёбу.

Утверждение	Ответ
Папа ушёл на работу.	Да
Поезд летит по небу.	Нет
Кошка хочет молока.	Да
Дом пошёл гулять.	Нет
Девочка рисует дом.	Да
На берёзе выросли шишки.	Нет
Ветер качает деревья.	Да
Ночью светит солнце.	Нет
Кошка бежит за мышкой.	Да
Я люблю учиться.	Да-да-да

Ещё один вариант начала урока.

Вопрос	Ответ
Дети, вам тепло?	Да
А в классе светло?	Да
Прозвенел уже звонок?	Да
Уже закончился урок?	Нет
Только начался урок?	Да
Хотите учиться?	Да-да-да
Значит можно всем садиться!	

Эту игру тоже можно провести в начале урока «Четвёртый лишний».

Учитель зачитывает ряд слов, ребята записывают только лишнее слово.

*Вьюга, мороз, буран, ураган.*

*Галка, клёст, медведь, синица.*

*Зима, март, июль, октябрь.*

– Что объединяет эти слова? (*Они состоят из двух слогов.*)

– Разделите слова на слоги и поставьте ударение.

– Запишите предложение, используя эти слова.

Игра «Твёрдый или мягкий звук». Проводится при закреплении.

Учитель зачитывает слова, если ребята слышат твёрдый звук, они бьют кулачком правой руки по ладошке левой руки, если звук мягкий, то правой/левой рукой показывают волну.

(Слова: дом, едет, идут, день, думать, дядя, карандаш, одежда, радио, вода.)

Игра «Сбежавший медведь». Проводится при повторении падежных окончаний имен существительных.

Задача: дополнить рассказ, из которого «сбежал» медведь.

Учитель:

– Посмотрите на этот рассказ. Видите, он с пропусками. Вообще-то это рассказ о медведе, но сам медведь из него сбежал. Пожалуйста, верните слово «медведь» в предложения, заменяя окончания по вопросам.

Материал:

«Не каждому охотнику довелось повстречать (кого?).... Близко подходить (к кому?) к ..... опасно. Я видел (кого?) ..... в зоопарке. В лесу можно наблюдать (за кем?) за ..... только издали. Лесник рассказал нам много интересного (о ком?) о .....».

Игра «Консервный завод».

Цель. Закрепить умение выделять из данной группы предметов её часть.

Материал. Индивидуальные карточки с изображением группы предметов, в которую входят: помидоры (красные и зелёные), яблоки и груши.

Ход игры. Дети «работают» на заводе. На грузовике из колхоза привозят на завод овощи и фрукты. Рабочие должны перебрать их (обвести чертой на своей карточке) – красные помидоры для сока, зелёные – для консервирования, яблоки и груши – для компота и сдать их в цех. Начальник цеха (учитель или сильный учащийся) проверяет качество работы и отправляет «сырьё» на переработку.

Игра «Бабочки». Проводится с целью закрепления приемов сложения и вычитания в пределах 10.

Оборудование: рисунки бабочек и цветов.

Содержание: на доске цветы с числом, бабочки группой на другой части доски. Детям, предлагаю отгадать, на какой цветок сядет бабочка. Для этого они читают примеры на обратной стороне рисунков бабочек и считают его, затем сажают бабочек на цветы.

Игра «Меткий стрелок». Эта игра может проводиться как при первичном закреплении, так и при обобщении пройденного материала.

Цель. Формирование вычислительных навыков.

Учитель:

– Сегодня вы становитесь меткими стрелками. Вам необходимо быстро поразить мишени, для этого, соедините стрелкой пример с ответом. Кто правильно и быстро «поразит все мишени», становиться лучшим стрелком.

(У каждого ребёнка своя карточка.)

Например, такая:

17+18-9	26
29+7-6	34
64-35+5	30
90-74+26	23
81-65+7	42
100-75+8	32
74-65+23	33
63-29+34	31
47-35+19	68

Игра «Кто, где живет?». Проводится при знакомстве с темой «Дикие и домашние животные».

Оборудование: предметные картинки диких и домашних животных; картинки с изображением силуэта дома и дерева.

Учитель предлагает детям правильно разместить животных: возле домика – домашних животных, вокруг дерева – диких. За неправильно данный ответ ученик платит фант.

Игра «Кто это?».

Оборудование: картинки с изображением зверей и птиц.

Игроки поочерёдно берут картинки у ведущего, но так, чтобы другие дети не видели, что на них нарисовано. Тот, кто вытянул картинку, имитирует голос и движение изображенного на ней животного, а остальные отгадывают, что это за животное.

Игровые технологии помогают сделать учебный материал увлекательным и интересным. Создаётся эмоционально позитивное рабочее настроение. И трудный, на первый взгляд, материал, запоминается и усваивается легко. Правильно подобранную, умело и уместно проведённую игру, можно так же считать важным и необходимым элементом процесса обучения. Поэтому каждый учитель должен иметь свою методическую копилку игр, которые он мог бы предложить ученикам на разных этапах урока.

### ***Список литературы***

1. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах четырехлетней начальной школы: Пособие для учителя. – М.: Новая школа, 1996. – 176 с.
2. Кудыкина Н.В. Дидактические игры и занимательные задания для 1 кл. четырехлет. нач. шк. – К.: Ряданська школа, 1989. – 142 с.
3. Степанова О.А. Профилактика школьных трудностей у детей: Методическое пособие. – М.: ТЦ Сфера, 2003. – 128 с.
4. Педагогический опыт: теория, методика, практика: Материалы IX Международной научно-практической конференции (Чебоксары, 14 окт.201 г.) / Ред-кол.: О.Н. Широков [и др.]. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016. – №4 (9). – 368 с.