

Горбунова Алевтина Юрьевна

воспитатель

МБОУ «Многопрофильная школа №181»

г. Казань, Республика Татарстан

Габдрахманова Эльмира Ринатовна

учитель

МБОУ «Многопрофильная школа №181»

г. Казань, Республика Татарстан

Михайлова Татьяна Николаевна

учитель

МАОУ «Лицей №121»

г. Казань, Республика Татарстан

DOI 10.21661/r-529602

ИГРЫ РАЗНЫЕ НУЖНЫ

Аннотация: в статье рассматривается такое средство воспитания и обучения, как игра. Авторы отмечают, что, используя разнообразные игры как на уроках, так и во внеурочной и внеклассной работе, можно привлечь внимание детей к предмету, развить у них интерес, заинтересовать в получении знаний, а также приводятся примеры использования.

Ключевые слова: дидактическая игра, подвижная игра, интеллектуальная игра, игровые технологии.

Человеческая культура возникала и развивается в игре, как игра.

Й. Хейзинга

Образование, полученное в начальной школе, это база, фундамент для последующего освоения знаний. И задача учителя создать такие условия, которые позволяют повысить у детей интерес к учёбе. Он должен научить ребят осознавать, что осталось непонятным, а в конечном итоге научить их учиться.

Инновационный подход к организации обучения детей – одно из приоритетных направлений усовершенствования предметной методики. Основой для этого является внедрение в практику работы учителя современных образовательных технологий, активизирующих познавательную деятельность и творческую самостоятельность детей. В настоящее время в учебном процессе мы используем следующие современные образовательные технологии:

- информационно-коммуникативные;
- проблемное обучение;
- проектные методы;
- игровые технологии.

Игровые технологии. Уникальная форма обучения, которая позволяет сделать интересным и увлекательным не только работу ребят на творческо-поисковом уровне, но и повседневные шаги по изучению различных предметов.

Игра – это одно из наиболее действенных средств воспитания и обучения ребёнка, особенно младшего возраста. Через игру идёт познание окружающего его мира. Она широко охватывает всю личность ребёнка – двигательную, эмоциональную, волевую, умственную, что способствует всестороннему развитию ребёнка.

Перефразируя известное стихотворение С. Михалкова про маму, можно сказать: «Игры разные нужны, игры разные важны...». Так как роль игры в развитии ребенка неоценима.

Ведь для любого ребёнка игра – это норма. Он играет даже тогда, когда делает какое-то серьёзное дело. В учебно-воспитательном процессе мы используем разнообразные игры. И каждая из них выполняет определённые функции, решает определённые задачи, как общие, так и специфические. На некоторые из них необходимо обратить внимание:

- игра способствует формированию положительных эмоций, так как всегда желанна и имеет большие воспитательные возможности;
- познавая окружающую действительность через игру, ребёнок стремиться её изменить и при этом он изменяется сам;

- игра способствует развитию умственных действий, повышению познавательной мотивации у детей;
- игра создаёт большие возможности для развития организаторских умений и навыков;
- игра развивает коммуникативные навыки у ребят, помогая им работать в паре, в группе или команде;
- в игре ребята приобщаются к нравственным нормам взаимоотношений, выполняя различные роли, подчиняясь определённым правилам.

По содержанию, особенностям организации, развивающему и воспитательному влиянию игры очень разнообразны. Для своей работы мы выделили следующие игры:

- дидактические игры;
- подвижные игры;
- интеллектуальные игры.

Дидактические игры. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей. Одновременно в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Среди дидактических игр различаются игры:

- с условной ситуацией;
- игры, построенные на основе стихотворений;
- игры интеллектуального характера (анаграммы, загадки, кроссворды, мегаграммы, ребусы, шарады).

Дидактические игры имеют устойчивую структуру:

- дидактическая задача.
- игровая задача.
- игровые действия.
- правила игры.
- подведения итогов (результат).

Дидактические игры используются во всей системе работы с детьми. Они включены как в учебный процесс, так и в различные внеурочные занятия и ме-

роприятия. Помогают обеспечить целесообразную смену деятельности на уроках, занятиях и мероприятиях. Повышают интерес к изучаемому материалу.

Подвижные игры. Это не только форма активного отдыха детей, но и средство приобщения ребят к здоровому образу жизни. Подвижные игры имеют свою структуру:

- цель игры;
- подготовка и размещение;
- содержание игры;
- правила игры;
- определение победителя;
- педагогическое значение.

Подвижные игры направлены в основном на общее физическое развитие детей. Они не требуют специальной подготовки от ребят. Все игры построены на свободных, разнообразных и простых движениях (беге, прыжках, метании, лазании, преодолении препятствий, манипуляции руками и ногами). Они просты по своему содержанию и правилам. Подвижные игры помогают легче адаптироваться каждому ребёнку в коллективе. Несут большой эмоциональный заряд. Также способствуют быстрому переключению ребёнка с одного вида деятельности на другой. Ребята учатся инициативности, самостоятельности, настойчивости. Игра или игровой момент может использоваться как на уроках, так и во внеурочной деятельности. В игре ребёнок попадает в ситуацию, которая позволяет ему критически оценить свои знания в действии, и привести эти знания в определённую систему.

Интеллектуальные игры. Это вид игры, который основан на применении игроками своего интеллекта (эрудиции). В основном это логические или стратегические игры. Сюда можно отнести и викторины.

Интеллектуальные игры требуют от детей активной познавательной деятельности. Интерес игры обычно заключает в себе проблему, что и объясняет привлекательность этих игр для ребят.

Проведению интеллектуальной игры предшествует тщательная подготовительная работа. Она заключается в следующем:

- в отборе игры (соответствие программному материалу, возрасту детей);
- уровню развития детей;
- в отборе методических приёмов, реализации намеченной цели (вопросы, пояснения, показ, рассматривание иллюстраций и т. д.);
- подготовка наглядного демонстративного и раздаточного материала.

Интеллектуальные игры можно проводить как на уроках, так и во внеурочное время. Чем интереснее игровые действия, тем незаметнее и эффективнее ребята закрепляют, обобщают и систематизируют полученные знания. Ребята любят решать интеллектуальные игры коллективно. Стремление к совместной деятельности, желание помочь товарищам, следует поощрять. Это не подрывает, а укрепляет детскую самостоятельность.

Ниже мы приводим примеры нашей работы по использованию различных игр и игровых моментов на уроке и внеклассных мероприятий.

1. Мероприятие для третьих классов «Наша армия родная».

Станция криптографическая «Шифровальщики».

Обеспечение станции.

Компьютер. Мультимедиа. Номера столов (большие и маленькие).

Сформировано 6 столов (при необходимости формируются дополнительные столы). На них закреплен номер стола. Остальные парты стоят вдоль стены.

На столах в папке находится:

- простой карандаш, ручка – по 4 штуки;
- ластик, точилка – по 1 штуке;
- черновики;
- конверты с шифровками («Донесение» и «Составь выражение»);
- лист с ребусами;
- презентация;
- ключи к шифровкам (для руководителя).

Ход работы на станции

Ребята приходят на станцию и делятся на команды.

Руководитель.

– Вам необходимо сформировать команды. А в команде столько человек, сколько букв в слове «шифр», но помните в каждой команде должны быть представители из разных классов.

(Ребята формируют команды. Если осталось 3 человека их можно оставить отдельной командой. Если 2 человека, то их надо распределить пятью участниками в другие команды, куда захотят сами ребята.)

По мере формирования команды помощник раздает ребятам номера столов. Когда сформированы все команды, ребята заходят в класс и рассаживаются за свои столы.

Рассказ руководителя – 5 минут.

Кто такие криптографы.

Какие бывают шифровки.

Как составить ключ к шифровке.

Работа в группах – 20 минут.

Руководитель.

Достаньте конверт с надписью «Донесение». Вам необходимо подобрать ключ и расшифровать это донесение.

26,20,1,2 3 13,6,19,21 19,13,6,3,1 16,20 23,16,13,14,1.

16,23,18,1,15,33,32,20 5,3,6 17,21,26,12,10 16,5,10,15 20,1,15,12.

1,20,1,12,21 15,1,25,10,15,1,20,30 21,20,18,16,14, 3 25,6,20,29,18,6 25,1,19,1.

(Штаб в лесу, слева от холма. Охраняют две пушки, один танк. Атаку начинать утром, в четыре часа.)

(На черновике ребята составляют ключ к шифровке. Затем, на самом донесении записывают получившийся текст. Если какая-то команда не может подобрать ключ, то руководитель дает подсказку: «Вспомните русский алфавит».)

Закончив работу с донесением, команда переходит к работе по составлению выражения. Для этого достается второй конверт.

(Вы составите это выражение, если вспомните ход одной шахматной фигуры.

<i>E</i>	<i>C</i>	<i>T</i>	<i>M</i>	<i>I</i>	<i>Я</i>
<i>Д</i>	<i>Е</i>	<i>Р</i>	<i>Е</i>	<i>Т</i>	<i>С</i>
<i>О</i>	<i>Б</i>	<i>Ы</i>	<i>Л</i>	<i>С</i>	
<i>П</i>	<i>К</i>	<i>Й</i>	<i>Е</i>	<i>М</i>	

Смелый к победе стремиться.)

(Чтобы составить выражение, ребятам необходимо вспомнить, как ходят шахматные фигуры. Ходом одной из них и составлено выражение. Стрелками ребята показывают, как надо двигаться. Затем внизу записывают все выражение.)

Если остается время, ребятам предлагается разгадать ребусы. Ответы записываются прямо под ребусом (приложение 2)

(Лист с ребусами руководитель выдает только той команде, которая выполнила два предыдущих задания.)

По окончании работы каждая команда с обратной стороны своих шифровок и ребусов записывают свою фамилию, имя, класс и номер стола, за которым работала команда.

Определяется лучшая команда (это команда, которая затратила наименьшее время для расшифровки текстов и допустила меньше ошибок при расшифровке).

Когда работа на станции завершена ребята собирают все материалы в папку. Руководитель собирает все работы. По сигналу все возвращаются в актовый зал. Руководитель сдает работы детей и пакет документов организатором мероприятия.

2. Окружающий мир. 3 класс. Тема: «Красная книга России. Правила поведения в природе»

А) Подготовительный этап.

(Дверь в класс закрыта. Ребята находятся в коридоре. Учитель открывает дверь и выходит к ребятам.)

Учитель.

– Здравствуйте, ребята! Вот и начинается наш урок. Но прежде чем вы зайдёте в класс, вам необходимо ответить на мои вопросы.

– Готовы?

– Что поможет определить стороны горизонта в лесу?

– Какое самое большое млекопитающее на Земле?

– Зачем тюленю усы?

– Как в решете воду принести?

– Молодцы, вы ответили на все вопросы. А теперь вам необходимо сформировать команды. В ней столько человек, сколько вопросов я вам задала.

(Ребята образуют команды по четыре человека. В это время учитель быстро раздаёт каждой команде номер стола, за которым команда будет сидеть. Ребята заходят в класс и рассаживаются за свои столы. На экране первый слайд.)

Б) (На экране появляется слайд: «Работа в группе. Диалог».)

– А сейчас, я предлагаю вам творческую работу. Вам предстоит составить диалог, но необычный. Условия таковы: каждая команда выбирает себе роль, составляет диалог, распределяет роли в команде и затем демонстрирует для всех. Тема, на которую вы составляете диалог, такая: «Что сказали друг другу, если бы встретились...»

– Задание понятно?

– Тогда участники под №4, выходите к доске, выбирайте себе роли.

– И на выполнение этого задания вам даётся 3 минуты.

(На доске «поляна цветов» с заданиями:

– кубышка желтая и человек;

– венерин бащмачок и человек;

– сон-трава и человек;

- подснежник и человек;
- колокольчик и человек;
- ятрышник и человек.

На оборотной стороне цветка дано его краткое описание. Участники под №4 выходят к доске, выбирают себе роли и возвращаются в свои команды. Включается таймер на 3 минуты. Команды готовятся. Затем, один из участников команды зачитывает информацию о цветке, а команда рассказывает свою ситуацию по ролям.)

– Вы составили хорошие диалоги. Давайте поблагодарим, друг друга за работу и выполним чир «Отлично!».

(Класс выполняет чир «Отлично!».)

3. «По местам!»

Цель: закрепление представления о порядковом значении числа.

Материал: разноцветные жетоны с числами.

Содержание игры. По команде учителя ребята разбегаются по всей площадке, собирают на полу разноцветные жетончики с номерами. Учитель произносит команду: «По местам!». Дети спешат занять свои места в команде, согласно тем числам, которые написаны на их жетонах, соблюдая расцветку жетона, по порядку (в порядке возрастания, в порядке убывания; слева – четные, справа – нечетные).

Отыщи слово

Цель: найти «потерянное» слово.

Материал: карточки с «потерянными» словами, секундомер.

Содержание игры. На карточке написан набор букв, среди которых «потеряно» слово (слова). Включается секундомер, и ребенок за определенное время должен найти и подчеркнуть «потерянное» слово (слова). Сделать задание более сложным можно, увеличив объем текста. Например:

ВПЫЛОАВРДВЕРЬЕЛОЖУКФНАЖАБАЖЭВАДАРВАЛДР

4. «Лиса и куры».

Подвижная игра для 3–4 классов с участием 12 и более игроков. Двигательное содержание: ведение мяча и ловля убегающих.

Цель игры: поймать как больше кур, которые не успели сесть на скамейку.

Подготовка и размещение. Игра проводится с использованием волейбольной площадки, 4 скамеек и баскетбольных мячей по количеству играющих.

Перед игрой играющие (куры) становятся с мячами в руках в 1,5–2 м от линии круга на одной из сторон площадки. Из числа играющих выбирают двух водящих – лису и сторожа. Сторож становится на стороне кур спиной к ним за лицевой линией волейбольной площадки, а лиса – на противоположной стороне.

Содержание. По первому сигналу куры с ведением мяча начинают движение по кругу, а лиса подкрадывается к ним. По второму сигналу куры разбегаются с ведением мяча, а лиса начинает ловить (салить) кур, которые не успели сесть на скамейку после окончания ведения. По третьему сигналу сторож поворачивается и начинает ловить лису, убегающую в свой дом.

После подсчёта пойманных кур и смены, водящих игра повторяется снова.

Правила: 1. Игровые действия водящих и играющих начинаются по сигналу; 2. Играющим во время ведения нельзя: бегать с мячом, вести его двумя руками и запрыгивать на скамейку после окончания ведения; 3. Если сторож не догонит лису, выбирается новый сторож; 4. Если лиса будет поймана, то осаленные куры ей не засчитываются.

Определение победителя. По окончании игры среди играющих определяется лучший сторож, лиса и куры.

Педагогическое значение. Игра способствует: закреплению и совершенствованию навыка ведения мяча; развитию координационных способностей и быстроты реакции; воспитанию коллективизма.

5. Разминка: «Следуй за лидером».

Условия разминки. По свистку команда начинает двигаться и направляющий показывает упражнение, а вся команда повторяет за ним. Затем по свистку команда останавливается, первый участник уходит в конец команды, а направ-

ляющим становится второй участник. Теперь он показывает упражнение, а команда должна его выполнить. Таким образом, каждый участник команды становится направляющим. Эту разминку можно выполнять под музыку. Выполняется 2–3 подхода.

(Учитель указывает, какое упражнение надо выполнять:

Упражнение для головы.

Упражнение для рук.

Упражнение для туловища.

Упражнение для ног.

Прыжковое упражнение на месте.

Беговое упражнение на месте и т. д.)

Таким образом, игра в младшем школьном возрасте продолжает занимать значительное место. Это обусловлено и психофизиологическими особенностями детей 6–11 лет. И лишний раз доказывает, что использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребят, развивает их познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление. Разнообразные игры поддерживают интерес к изучаемому материалу, развивают творческое воображение, образное мышление, снимают физическое утомление у ребят. Они дают неограниченные возможности для развития знаний и углубления каких-либо навыков.

Список литературы

1. Жуков М.Н. Подвижные игры. Учебник для студентов педагогических вузов. – М.: Академия, 2002, – 160 с.
2. Кудыкина Н.В. Дидактические игры и занимательные задания для 1 кл. четырехлет. нач. шк. – Киев: Ряданська школа, 1989. – 142 с.
3. Степанова О.А. Профилактика школьных трудностей у детей: методическое пособие. – М.: ТЦ Сфера, 2003. – 128 с.
4. Материалы для тренера краткосрочных курсов проекта «Совершенствование качества преподавания в Республике Татарстан» совместно с Сингапурской компанией Educare International Consultancy. – Казань, 2013, 2014, 2015.

5. Педагогический опыт: теория, методика, практика: материалы IX Международной научно-практической конференции. (Чебоксары, 14 окт. 2016 г.) / редкол.: О.Н. Широков [и др.]. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016. – №4 (9). – 368 с.