

***Игровые технологии на  
уроках в начальной школе.***

## **Содержание.**

- 1.Игровые технологии в младшем школьном возрасте.
- 2.Особенности использования игровых технологий на уроках математики в начальной школе.
- 3.Значение игры в обучении.
- 4.Игры на уроках математики.
- 5.Игры на уроках русского языка.
- 6.Игра на уроках чтения.
- 7.Результат игровых технологий.

## **Игровые технологии в младшем школьном возрасте.**

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».  
(В.А.Сухомлинский)

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению учебных предметов. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой позитивной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и заинтересованность в учебный процесс.

Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна. При условии адекватного отношения взрослых к детской игре и разумного использования ее мощного психолого-педагогического потенциала, игра способна стать тем оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает:

успешность адаптации ребенка в новой ситуации развития;

развитие младшего школьника как субъекта собственной деятельности и поведения, его эффективную социализацию;

сохранение и укрепление его нравственного, психического и физического здоровья.

В жизни детей **игра выполняет такие важнейшие функции**, как:

развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

коммуникативную: освоение диалектики общения;

самореализации (в игре как на «полигоне человеческой практики»);

терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;

социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

## **2. Особенности использования игровых технологий**

### **на уроках математики в начальной школе.**

В своей педагогической практике, используя личностно-ориентированный подход в обучении детей младшего школьного возраста, я ставлю цель: обеспечить развитие и саморазвитие личности обучаемого, исходя из его индивидуальных способностей. Для достижения намеченного использую разнообразные формы и методы организации учебной деятельности, которые позволяют раскрывать субъектный опыт ребенка, в частности, игровые технологии. На мой взгляд, они в большей степени отвечают возрастным требованиям младших школьников, позволяют организовать процесс обучения на принципах сотрудничества и реализовать дифференцированный подход к обучению.

Среди разнообразных направлений новых педагогических технологий, на мой взгляд, наиболее адекватными поставленным целям и наиболее универсальными являются обучение в сотрудничестве, метод проектов, игровые технологии, здоровьесберегающие и дифференцированный подход к обучению.

Эти направления относятся к так называемому гуманистическому подходу в психологии и в образовании, главной отличительной чертой которого является особое внимание к индивидуальности человека, его личности, четкая ориентация на сознательное развитие самостоятельного критического мышления.

Важно, чтобы всем ученикам было интересно заниматься на каждом уроке. В этом плане особое место принадлежит такому эффективному педагогическому средству, как занимательность.

Занимательность – это прием учителя, который, воздействуя на чувства ученика, способствует созданию положительного настроения к учению и готовности к активной мыслительной деятельности у всех учащихся независимо от их зданий, способностей и интересов.

Активность учащихся сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий, т.е. применяемой педагогической технологии. Для реализации активного участия в уроке каждого ученика, применяю в своей практике технологию игровых форм обучения. В игровой технологии дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, а учебный материал используется в качестве её средства. Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достичь поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса. Игра улучшает отношения между ее участниками и педагогами, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют раскрыть тем и другим свои личностные качества, лучшие стороны своего характера; она повышает самооценку участников игры, так как и у них появляется возможность от слов перейти к делу проверить свои способности.

С помощью игры можно снять психологическое утомление; ее можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, принятия навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.

Игра способствует созданию у учеников эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, даёт возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки. В практике моей работы игра как технология проведения урока заняла прочное место и у меня выработались определенные принципы ее проведения:

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
2. При выборе правил игры, необходимо учитывать особенности детей.
3. Обязательное условие – игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации.
4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя.
5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

Приведем примеры использования игровых технологий на разных этапах учебного процесса.

При обобщении и повторении блока изученных тем возможно применять игру-соревнование «Самый умный» или «Брейн - ринг». Для проведения подобных игр, заранее подбираю вопросы, требующие краткого ответа.

Например:

- Сумма уменьшаемого, вычитаемого и разности равна 12. Чему равно уменьшаемое?
- Год назад Ире было 5 лет. Сколько лет ей будет через 3 года?
- Два отца и два сына съели три апельсина. По сколько съел каждый из них?

В любой урок можно внести элементы игры. Например, на уроке решения задач учащихся класса надо разделить на несколько команд и провести соревнование. Команда, решившая большее количество задач поощряется хорошими отметками.

Вместо традиционного опроса можно устроить блиц-турнир, где учащиеся в быстром темпе заканчивают фразу учителя. Например:

- 1). 3 кг яблок стоят а р. Сколько надо заплатить за 7 кг таких яблок?
- 2). За 4 ч автомат закрывает с банок. За сколько времени он накроет d банок?
- 3). b л молока разлили в банки по 3 л в каждую. После этого остались незаполненными k банок. Сколько всего было банок?

4). После того как Таня прочитала  $x$  страниц книги, ей осталось прочитать на 12 страниц больше, чем она прочитала. Сколько всего страниц в этой книге?

Закрепление изученного материала можно также проводить с элементами игры. Например, можно провести аукцион знаний. На обсуждение выставляются по очереди лоты (карточки с обозначениями различных математических величин – скорость, время, расстояние; формулы нахождения периметра квадрата, прямоугольника, треугольника, площади прямоугольника, квадрата). Задача учащихся – как можно больше сообщить о данном лоте (информация, выдаваемая учащимися, должна быть дозирована и являться логически законченным высказыванием).

Игровые формы, как методы активного обучения приносят удовольствие от процесса познания, доказывая, что образование – не всегда нудное занятие. А при комплексном использовании различных технологий, ориентированных как на развитие творческого потенциала, так и на сохранение здоровья учащихся, можно добиться хороших результатов в достижении поставленной цели.

В процессе игровой деятельности у школьников появляется интерес к предмету, происходит развитие познавательных процессов, что обеспечивает постепенный переход от пассивно-воспринимающей позиции к позиции сотрудничества ученика и учителя, что способствует формированию навыков самообучения и самоорганизации учащихся. В результате формируются умения и навыки, закрепляются знания, приобретаемые на уроках.

Хочу поделиться своим опытом по организации работы на уроках математики, направленной на формирование навыков устного счёта, повышение познавательного интереса к уроку математики при помощи упражнений, включающего в себя различные по содержанию и сложности задания по формированию навыка устного счёта на разных этапах урока математики в 2 классе.

Учитывая особенности класса и содержание программного курса математики провожу целенаправленную работу по проведению устного счёта на уроках математики. Подобранные упражнения для устного счёта состоят из различных по содержанию и сложности заданий, направленных не только на формирование вычислительных навыков, но и на активное развитие мыслительных операций.

Поэтому в устный счёт входят упражнения, обеспечивающие:

- 1) формирование вычислительных навыков и усвоение определённых вычислительных приёмов;
- 2) развитие математической речи (умения читать выражения, объяснять и аргументировать ход решения и др.);
- 3) формирование умения решать задачи;

4) расширение представления о геометрических фигурах;

5) знакомство с логическими задачами.

Упражнения для устного счёта предъявлены учащимся в форме различных игр, шифровок, математических диктантов, карточек с примерами, таблиц для заполнения на разных этапах урока математики.

Кроме этого, упражнения для устного счёта предлагаю учащимся так, чтобы они способствовали развитию различных анализаторов, т. е. воспринимались детьми либо зрительно, либо на слух, либо зрительно и на слух.

### **3. Значение игры в обучении.**

Вместе с тем, игра учит. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

как элемент более обширной технологии;

в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

как технология внеклассной работы.

Проведение уроков в начальной школе диктует целесообразность использования игровых технологий, способствующих активизации познавательной деятельности учащихся и ведущих к более осмысленному усвоению знаний, если:

игры: отбираются и конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами уроков; используются в сочетании с другими формами, методами и приемами, эффективными при изучении нового материала; четко организуются; соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся;

уровень познавательной деятельности учащихся достигает преобразующего (для игр с правилами) и творческо-поискового (для ролевых и комплексных игр).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются вообще от игр тем, что они обладают поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованны, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Особенность педагогической игры в том, что ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре в так называемом, «чистом виде», учитель должен организовать и координировать игровую деятельность детей.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит 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 вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;

успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игровые приемы обычно воспринимаются детьми с радостью в силу того, что отвечают возрастному стремлению к игре; в основу их педагог обычно вкладывает привлекательные задачи и действия, характерные для самостоятельных детских игр. Использование столь свойственных им элементов тайны, интриги и разгадки, поиска и находки, ожидания и неожиданности, игрового передвижения, соревнования стимулирует умственную активность и волевую деятельность детей, способствует обеспечению осознанного восприятия учебно-познавательного материала, приучает к посильному напряжению мысли и постоянству действий в одном направлении, развивает самостоятельность.

Игровой прием должен не отвлекать детей от учебного содержания, а наоборот, привлекать к нему еще больше внимания. При выборе игрового приема следует стремиться к естественности его применения, которая диктуется, с одной стороны, логикой детской игры, а с другой - задачами, решаемыми педагогами.

Наконец, игровым результатом выступает успешное выполнение дидактического задания. Вот почему разные, на первый взгляд, игры, которым может быть посвящен урок или серия уроков в значительной степени повышает интерес детей к той или иной предметной области, в целом активизируют их умственную, речевую, творческую деятельность и влияют на эффективность формирования широких познавательных мотивов.



#### 4. Игры на уроках математики

Если спросить у детей, любят ли они сказки, они ответят «да». Сказка вызывает у детей радость, внимание, интерес. На таких уроках царит хорошее настроение, а это залог хорошей работы. Сказки при изучении математики можно использовать так: герои испытывают трудности, а учащиеся им помогают. Дети отправляются в путь, преодолевая самые неожиданные препятствия. Выполняют математические задания, отгадывают загадки, ребусы и т.д. Преодоление препятствий вместе со сказочными героями придает обучению яркую эмоциональную окраску, что способствует повышению усвоения материала. Математика – один из наиболее трудных предметов. Включение дидактических игр и упражнений позволяет чаще менять виды деятельности на уроке, что создает условия для эмоционального отношения к содержанию учебного материала, обеспечивает его доступность и осознанность.

“Назови соседей числа”

Эта игра дает возможность каждое число первой сотни рассматривать не изолированно, а в связи с предыдущим и последующим числом.

Средства обучения: мяч или два мяча – большой и маленький (или разного цвета). Содержание игры: учитель бросает мяч то одному, тот другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа –20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

Игра “ Старик Хоттабыч”.

Однажды в реке нашли старинный сосуд, на котором были начертаны таинственные слова: “ В этот сосуд заключён могущественный джин Гасан Абдурахман ибн Хоттаб за то, что тысячу лет назад он не смог выполнить задание повелителя джинов Аль - Манфара”.

Задания (на рисунке кувшин с любыми числами)

Найдите “ лишнее” число.

Выпишите чётные, нечётные числа.

Составьте равенства и неравенства.

Увеличьте числа на 2.

Уменьшите числа на 2.

Из кувшина вышел вдруг

Добрый джин – наш старый друг.  
Кто решит всё без подсказки,  
Тех возьмёт с собою в сказку.

Математическая игра на уроке должна быть хорошо организована и целеустремлена. Прежде ученикам надо осознать правила - единые по форме для всех игр, чтобы постепенно выработался стереотип. Такие правила обязывают детей действовать строго по очереди или коллективно; отвечать по вызову, внимательно слушать ответ товарища, чтобы исправить его по необходимости, не повторяться: не мешать другим; честно признавать свои ошибки и т.д.. В этом заключается организационная роль правил игры. Кроме того, они являются средством управления игрой: указывается способ действий и их последовательность, формируются требования к поведению, регулируются взаимоотношения детей в игре.

Учитель все время контролирует деятельность класса, направляет игру, поощряет вопросами или репликами, незаметно поддерживая слабых детей, ободряя их, предотвращая возникновение конфликтов и тому подобное. Не следует увлекаться лишь дидактической целью игры, недооценивая ее воспитательного значения, потому что это приводит к тому, что ученики начинают хитрить, добиваясь успехов нечестным путем, не соблюдая правил игры, пренебрегая интересами коллектива. В зависимости от обстоятельств учитель должен найти время и указать ученику на такие проступки, объяснив, к чему это может привести (ухищрения, недобросовестное выполнение своих обязанностей).

## **5. Игры на уроках русского языка.**

Хорошая игра похожа на хорошую работу. В каждой игре есть рабочее усилие и усилие мысли. Игра помогает снять утомление и напряжение, поддерживает внимание. Увлечённые игрой, ученики легче усваивают программный материал, проявляют активность, находчивость, сообразительность, инициативу и смекалку. Хорошая игра похожа на хорошую работу. В каждой игре есть прежде всего рабочее усилие и усилие мысли.

Дидактических игр очень много, но при подборе материала к уроку необходимо помнить, что все игры и упражнения должны быть связаны с темой конкретного урока и направлены на достижение конкретной цели.

Надо сказать, что роль учителя остается значительной на всем протяжении игры. Эффективность игры во многом зависит от эмоционального отношения к ней учителя, от его заинтересованности в результатах. Кроме того, поскольку не все школьники одновременно усваивают игровые правила, учитель продолжает помогать им в процессе игры. Эта помощь должна быть по возможности скрытой от других учеников, чтобы у всех – и у слабых, и у сильных – создавалось впечатление равноценности их участия.

Ребенку можно помочь, упростив материал игры, напомнив последовательность выполнения задания или сократив объем мыслительных операций. Например, при изучении темы “Слова, обозначающие предметы” во 2-м классе можно использовать игровое лото, на карточках которого изображены предметы одного назначения, но в разных сочетаниях: кружка, чашка, стакан; чайник, кофейник; миска, тарелка; портфель, ранец, сумка; стул, кресло; люстра, лампа. На карточках для слабых учеников подбор картинок должен быть таков, чтобы они могли узнать каждый из нарисованных предметов, а в случае выигрыша назвать их и записать названия на доске. Упрощение содержания работы помогает слабоуспевающим школьникам не чувствовать себя ущемленными, играть наравне с другими, не терять интереса к игре и даже выигрывать.

### **«Выбери три слова» ( Ее можно использовать на закрепление любых тем по русскому языку)**

Цель: Проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией.

Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем.

На 9 карточках записаны девять слов:

**1-й набор:** рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, гриб.

**2-й набор:** подъезд, склад, ворона, град, съемка, клад, ворота, подъем, воробей.

Двое берут по очереди карточки, выигрывает тот, у кого первого окажутся три слова, имеющую одинаковую орфограмму.

<b>I</b> рыбка	вьюга	чулок	<b>II</b> подъезд	склад	ворона
дубки	варенье	чучело	съемка	град	ворота
гриб	ручьи	чум	подъем	клад	воробей

### **Игра « Почтальон»**

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

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:**

1. Объяснить орфограммы, подбирая проверочные слова.
2. Составить предложения, используя данные слова.

### **Найди «лишнее слово»**

Цель: развивать умение выделять в словах общий признак, развитие внимания, закрепление правописаний непроверяемых гласных.

МАК	РОМАШКА	РОЗА	ЛУК
КОШКА	СОБАКА	ВОРОБЕЙ	КОРОВА
БЕРЕЗА	ДУБ	МАЛИНА	ОСИНА
КОРОВА	ЛИСА	ВОЛК	МЕДВЕДЬ

**Задания:** Подчеркни « лишнее» слово. Какие орфограммы встретились в этих словах?

Дидактическая игра: Одним словом.

Цель: активизировать словарный запас детей, развивать умение обобщать словосочетания в одно понятие.

Учащимся предлагается заменить сочетания слов и предложения одним словом, имеющим слоги ча, ща, чу.шу.

1. Обрубок дерева - ... (чурбан).
2. Шестьдесят минут-... (час).
3. Густой частый лес- ... (чаща).
4. Хищная рыба с острыми зубами - ... (щука).

5. Из чего делают тяжелые сковородки -... (чугун).
6. Прикрывать глаза от солнца - ... (щуриться).
7. Сосуд с ручкой и носиком для кипячения воды или заваривания чая - ... (чайник) и

#### Приложение №6

Дидактическая игра: Все наоборот.

Цель: закрепить написание слов с сочетанием –чн-, активизировать внимание, мыслительную деятельность детей.

Учитель предлагает детям заменить предложенные им словосочетания типа существительное + существительное на другое так, чтобы одно из слов включало в свой состав сочетание –чн-.

Игрушка для елки-... (елочная игрушка)

Герой сказки- ... (сказочный герой)

Сок яблока-... (яблочный сок)

Суп из молока -... (молочный суп)

Варенье из клубники-... (клубничное варенье)

Каша из гречки-... (гречневая каша)

Вода из речки-... (речная вода)

Скважина в замке -... (замочная скважина)

Мука из пшеницы -... (пшеничная мука) и т.п.

#### Приложение №7

Дидактическая игра: Замени букву.

Цель: активизировать умственную деятельность учащихся, развивать орфографическую и фонетическую зоркость, внимательность, логическое мышление.

Детям предлагается исходное слово с орфограммой, они изменяют в нем последовательно либо один, либо два звука, сохраняя при этом сочетание –чк-, и получают новые слова. Выигрывает тот, кто составит наибольшее количество слов.

дочка ручка

бочка речка

ночка свечка

кочка печка

точка почка

тучка дочка

тачка ночка

#### Приложение №8

Дидактическая игра: Назови один предмет.

Цель: отработка способов проверки безударных гласных.

Учитель говорит слово, обозначающее много одинаковых предметов, а ученики называют один такой предмет и объясняют какую гласную надо писать в корне слова. За правильный ответ ряд получает очко. Победитель выявляется по количеству очков.

Примерный материал: слова: врачи, глаза, грачи, сады, тазы, шары, бока, дожди,

дворы, кроты, моря, ножи, плоды, поля, рога и т.д.

### **Игры «в слова». Игры «со словами»**

Игры «в слова» обогащают лексический запас ребенка, приучают быстро находить нужные слова («не лезть за словом в карман»), актуализируют пассивный словарь. Большинство таких игр рекомендуется проводить с ограничением времени, в течение которого выполняется задание (например, 3—5 мин.). Это позволяет внести в игру соревновательный мотив и придать ей дополнительный азарт.

#### **«Дополни слово»**

Ведущий называет часть слова (кни ...) и бросает мяч. Ребенок должен поймать мяч и дополнить слово (... га).

В роли ведущего ребенок и взрослый могут выступать поочередно.

Составить из предлагаемого набора букв как можно больше слов: а, к, с, о, и, м, р, т м, ш, а, н, и, ы, г, р

Назвать слова, противоположные по значению: Тонкий — Острый — Чистый — Громкий — Низкий — Здоровый — Победа — и т.п.

#### **«Кто больше сочинит»**

Подбирается несколько предметных картинок. Ребенку предлагается найти рифму к названиям изображенных на них предметов. Рифмы можно подбирать и к словам, не сопровождая их показом соответствующих картинок.

*Огурец — молодец. Заяц — палец. Очки — значки. Цветок — платок.* И т.д.

Примечание. Для объяснения понятия «рифма» можно привлечь отрывок из книги Н.Н.Носова «Приключения Незнайки и его друзей» о том, как Незнайка сочинял стихи.

#### **«Перевернутые слова»**

Ребенку предлагается набор слов, в которых буквы перепутаны местами. Необходимо восстановить нормальный порядок слов.

Пример: *МАИЗ - ЗИМА*.

В сложных случаях буквы, являющиеся в окончательном варианте первыми, подчеркиваются.

Пример: *НЯНААВ — ВАННАЯ*.

### «Из слогов — слова»

Из предварительно отобранных слов формируется несколько блоков слогов. Ребенку предлагается составить из них определенное количество слов, используя каждый слог только по одному разу.

Составь три слова, в каждом из которых по 2 слога, из следующих слогов: *ван, мар, ко, ма, ди, ра*. (Ответ: ра-ма, ко-мар, ди-ван).

Составьте 3 двусложных слова из слогов: *ша, ка, ка, ру, ка, ре*.

Составьте 2 слова, в каждом из которых по 3 слога, из следующих слогов: *ро, ло, мо, до, ко, га*.

### Соединить половинки слов

Это задание составляется следующим образом: слова делятся на две части (ГАЗЕТА, ПЫЛЕ-СОС и т.д.). Затем первые половинки записываются вразнобой в левый столбик, а вторые — в правый. Ребенку предлагается соединить эти половинки между собой так, чтобы получились целые слова.

## 6.Игра на уроках чтения.

На уроках чтения использую такие игровые задания: «Узнай предмет и назови произведение», «Подбери к стихам рисунки», «Собери пословицы» и т.д.

**Речевая игра** - это стихи, с которыми и в которые можно играть. Прежде всего, это те стихи, в которых есть *сюжет* и есть *действие*. Важно, чтобы было *кого* и *что* показывать. Например, это ребята, у которых Баба Яга забрала все бараночки (потешка «Мы сидели на печи»), обжора Робин Бобин, который съедает без разбора все подряд (дразнилка «Робин Бобин»), и др. Хорошо, если стихи будут веселые. Они особенно нравятся ребятам и легко запоминаются в ходе игры. Придумывая вместе с ребенком движения, сопровождающие текст, мы помогаем ему развивать фантазию, воображение, пластику, умение сочетать слово и жест, слышать и чувствовать ритм стиха. Знакомя ребенка с различными образцами художественной поэзии, мы прививаем ему интерес к

художественному слову, а позже – желание самому рифмовать сначала отдельные слова, а затем и целые строки. Речевые игры также помогают развивать мышление и речь ребенка, они помогают преодолеть те или иные логопедические трудности в произношении отдельных слов и звуков, делают речь ребенка интонационно богатой и выразительной.

**Игра в словотворчество** не только увлекательна, но и развивает чувство слова и воображение. Например, игра «Кто где живет?»: в улье — улитки, в зубах — зубило, раки—в ракушках и т. д. Или «Что из чего делают?»: из мака — макарон, из дуба — дубленки, из липы — липучки... Работает воображение и в случае, когда надо придумать, и в случае, когда придуманное будило воображение слушателей.

**Игра в рифму** - тоже работа воображения. Называем фразу, а дети продолжают, подбирая рифму: удил рыбу король — на крючок попалась фасоль, удил рыбу король — сказал сразу пароль. Это смешно, потому что не попад, но **это тоже творчество**, потому что играют в смешную игру, развивающую и воображение, и чувство слова, и чувство ритма.

вые технологии на уроках чтения.

### **7.Результат игровых технологий.**

Игровые технологии – эффективное средство воспитания познавательных процессов и активизации деятельности учащихся. Это тренировка памяти, помогающая учащимся вырабатывать речевые умения и навыки. Игры стимулируют умственную деятельность детей, а так же развивают внимание и познавательный интерес к предмету. Игры способствуют преодолению пассивности на уроках и усилению работоспособности учащихся.