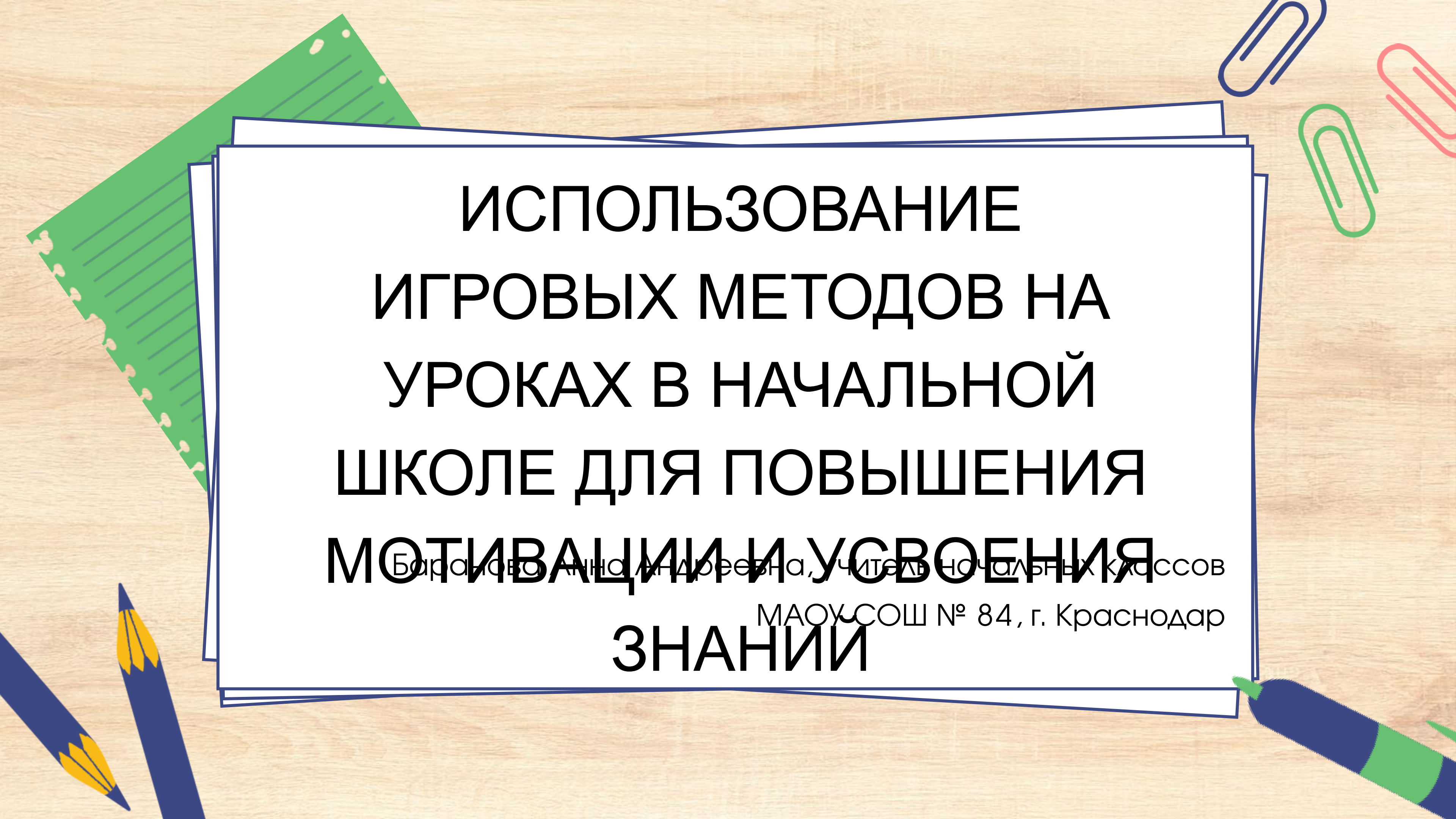




ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ И УСВОЕНИЯ ЗНАНИЙ

Баранова Анна Андреевна, учитель начальных классов

МАОУ СОШ № 84, г. Краснодар

АКТУАЛЬНОСТЬ ТЕМЫ

✓☒ Игра — ведущий вид деятельности младшего школьника.

✓☒ Дети легче воспринимают информацию через действие, эмоцию, взаимодействие.

✓☒ Игровые методы повышают вовлечённость, уменьшают тревожность, развивают речь и мышление.

✓☒ ФГОС ориентирует школу на активные, деятельностные методы.



✦ Игра — закономерная и обязательная часть обучения младших школьников, повышающая эффективность урока.

ЧТО ТАКОЕ ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ?

✦ **Игровые методы — это педагогическая технология, относящаяся к активным методам обучения.**

Они:

- ✓ моделируют реальные ситуации;
- ✓ переводят учебные задачи в игровую форму;
- ✓ создают условия для безопасного эксперимента;
- ✓ развивают самостоятельность и интуицию;
- ✓ создают позитивный эмоциональный фон.

✦ Методически они опираются на:

- деятельностный подход;
- принципы возраста;
- личностно-ориентированное обучение.

ВИДЫ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ

1 Дидактические игры

- повторение, тренировка, закрепление.
- краткие, структурированные, чёткие правила.

3 Сюжетно-игровые модели урока

- урок-путешествие, урок-квест, урок-экспедиция.

5 Интерактивные цифровые игры

интерактивная доска.

2 Ролевые игры

- проживание ситуаций общения;
- развитие речи, эмпатии, диалога.

4 Игровые соревнования и мини-конкурсы

- мотивация через успех, командную поддержку.



ИГРА КАК ИСТОЧНИК МОТИВАЦИИ

- /// Радость открытия
 - /// Эмоциональная включённость
 - /// Элемент неожиданности
 - /// Чувство успеха
 - /// Возможность выбора
 - /// Ситуация партнёрства
- ✦ Мотивационная функция игры — ведущая; эмоциональное включение обеспечивает устойчивое внимание и высокий академический результат.



ИГРА И КОГНИТИВНОЕ РАЗВИТИЕ

Игра активизирует:

- ✓ память (зрительную, слуховую, ассоциативную);
- ✓ мышление (логическое и образное);
- ✓ внимание (произвольное и непроизвольное);
- ✓ речь;
- ✓ регуляцию поведения.

✦ Игровые методы обеспечивают многоканальность восприятия, что значительно повышает качество и глубину усвоения материала.



МЕТОДИКА ВКЛЮЧЕНИЯ ИГРЫ В УРОК

Структура урока с игрой:

- 1.Организационный момент:** мини-разминка в игровой форме.
- 2.Актуализация знаний:** игровая разминка-настрой.
- 3.Изучение нового:** включение элементов моделирования, ролевых ситуаций.
- 4.Закрепление:** дидактическая игра.
- 5.Контроль:** игровые тесты, конкурсы.
- 6.Рефлексия:** игровые эмоциональные приёмы.

✕ Педагогические требования:

- ✓ ясные правила;
- ✓ достаточная сложность;
- ✓ короткая инструкция;
- ✓ поддержка слабых учеников;
- ✓ постепенное усложнение.

ИНДИВИДУАЛИЗАЦИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Игра адаптируется по:

- ✕ уровню усилий;
- ✕ роли ребёнка;
- ✕ длительности;
- ✕ уровню поддержки;
- ✕ виду

(словесное/зрительное/двигательное).

задания



Рекомендации:

- Для эмоционально чувствительных — игры без соревновательного элемента.
- Для активных — игры с движением, эстафеты.
- Для сильных — игры с логическими связями и стратегией.
- Для «медлительных» — игры с пошаговыми инструкциями.

МАТЕМАТИКА: ИГРА «РАЗМИНКА-ЭСТАФЕТА»

Формат:

- команды решают цепочку примеров;
- каждый продолжает другой;
- итоговое число открывает тему урока.

Методические плюсы:

- ✓ моментальное включение в работу;
- ✓ формирование темпа;
- ✓ развитие произвольного внимания;
- ✓ повышение эмоционального тонуса;
- ✓ формирование навыка коллективного решения.

✦ Эстафетная форма обеспечивает сочетание тренировки базовых навыков и формирования учебной мотивации.



РУССКИЙ ЯЗЫК: «ИСПРАВЬ ТЕЛЕГРАММУ»

Ученики получают искажённый текст:

- пропущенные буквы,
- перепутанные окончания,
- нарушения порядка слов.

Они:

- ✓ исправляют;
- ✓ объясняют, почему так;
- ✓ создают свою телеграмму;
- ✓ отправляют друг другу.

✘ Методическое значение:

- формирование орфографической зоркости;
- активизация языкового анализа;
- развитие устной речи и аргументации.



«ОРФОГРАФИЧЕСКИЙ ТЕННИС»

Правила:

Учитель — «подаёт» слово.

Ученики — «отбивают»:

— пишут слово на листочках;

— сравнивают;

— анализируют ошибки.

Игровые эффекты:

- ✓ повышение скорости обработки речи;
- ✓ развитие фонематического восприятия;
- ✓ формирование самоконтроля;
- ✓ активизация соревновательной мотивации.

✦ Динамичный формат тренирует орфографические навыки без утомления и переутомления учащихся.



ЛИТЕРАТУРНОЕ ЧТЕНИЕ: «ЛИТЕРАТУРНЫЙ РЕКОНСТРУКТОР»

Ученикам даются:

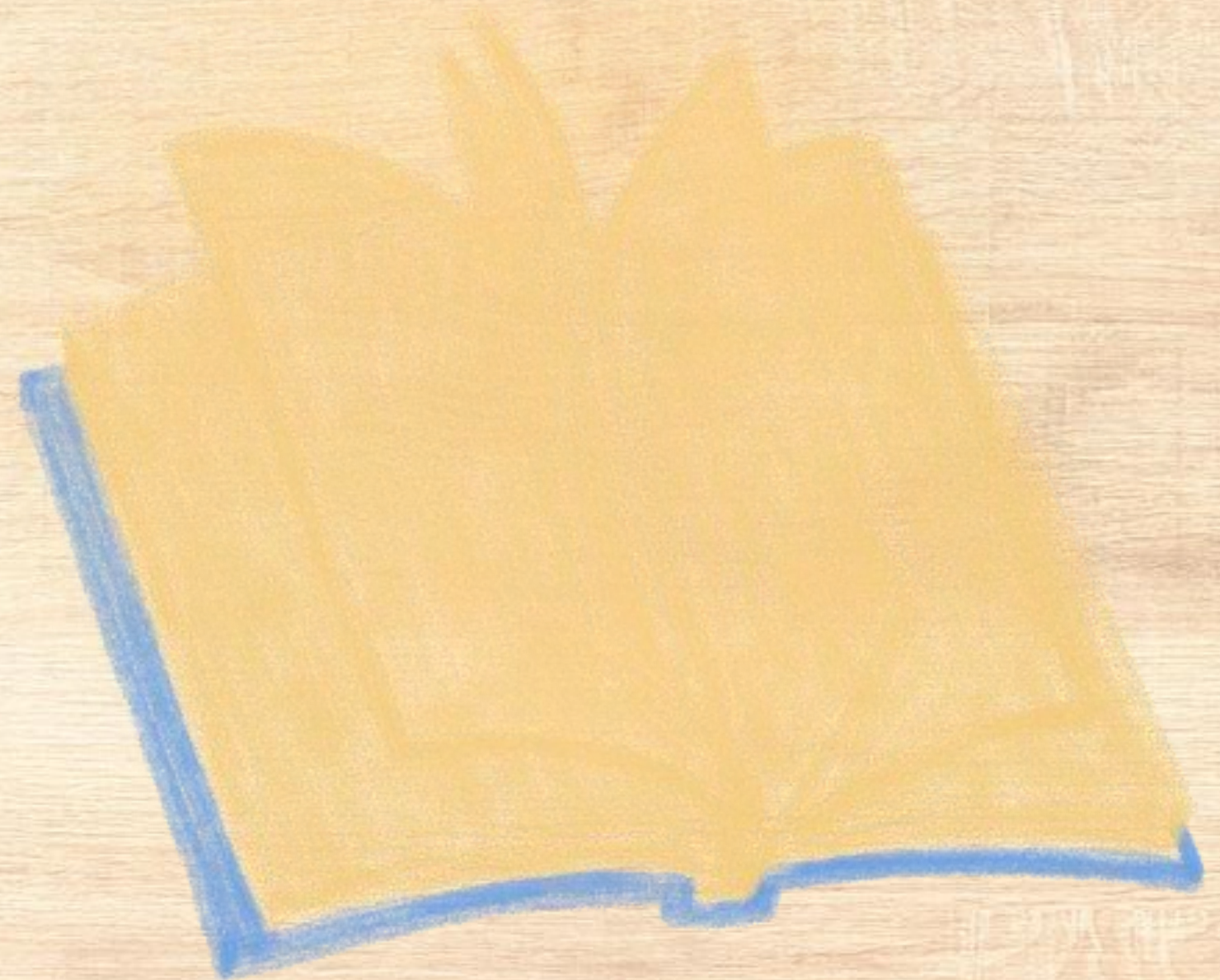
- иллюстрации,
- цитаты,
- фрагменты текста.

Задачи:

- ✓ восстановить ход событий;
- ✓ определить эмоции;
- ✓ охарактеризовать героя;
- ✓ найти сюжетный поворот.

Методическое значение:

- смысловое чтение (ФГОС),
- развитие интерпретации,
- развитие эмоционального интеллекта.



ОКРУЖАЮЩИЙ МИР: «СОБЕРИ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА»

Формат:

Группы сортируют факты по категориям:

- доказано;
- сомнительно;
- неверно.

Методическое значение:

- ✓ формирование критического мышления;
- ✓ развитие умения спорить аргументированно;
- ✓ формирование навыков исследовательской деятельности;
- ✓ работа в команде.

✦ Игровой формат побуждает детей работать с информацией осознанно и доказательно.



РЕФЛЕКСИВНЫЕ ИГРЫ

✦ Корзина впечатлений — дети «кладут» свои эмоции и выводы.

✦ Эмоциональные смайлики — выбор эмоции + объяснение.

✦ Звёздочка успеха — каждый отмечает свой результат.

✦ Путешествие героя — рассказ о преодолённом «уровне».

✦ Мини-интервью — ученики берут интервью друг у друга.

Методическое значение:

- развитие рефлексивных УУД;
- осознанность;
- формирование самооценки;
- развитие речи.



ВЫВОДЫ

Игровые методы:

- ✓ повышают мотивацию;
- ✓ углубляют понимание;
- ✓ формируют УУД;
- ✓ развивают эмоциональную сферу;
- ✓ поддерживают интерес;
- ✓ делают урок ярким, динамичным и понятным.



✦ Игра — это не развлечение.

Игра — это педагогический инструмент развития и обучения.