"Игра в учебной деятельности младшего школьника".

Сурикова Людмила Витальевна

учитель начальных классов

МБОУСОШ №1 им.М.М.Пришвина

Уроки с использованием игр или игровых ситуаций являются эффективным средством обучения и воспитания, поскольку отход от традиционного построения урока и ведение игрового сюжета привлекают внимание учащихся всего класса. Содержание дидактической игры – это всегда осуществление ряда учебных задач. В игре ученики попадают в ситуацию, позволяющую им критически оценить свои знания в активном действии, привести эти знания в систему.

На уроках происходят удивительные события: в гости к ребятам приходит Чебурашка и Буратино, веселые человечки и диковинные звери. Они часто просят помощи, совета у ребят. Как не помочь, например, трем поросятам сосчитать желуди, а Буратино разгадать схему слова, ребус или загадку? От игры, интересных заданий к важной и трудной работе веду я своих учеников, развивая у них любознательность, инициативу, эмоциональную память.

В 1 классе, когда ребятам нужно придумать слова на заданный звук или нужную орфограмму, а также при устном счете, я даю задание и бросаю ученику большой пестрый мяч. Тот возвращает его мне, называя ответ. В такие минуты работать хочется всем.

На уроках я предлагаю такие игры.

Спрятавшееся слово.

На доске написаны слова: *хлев, уточка, столб, укол, зубр, коса, полк, волк, крот, краны.* Я говорю, что в каждом из этих слов «Спряталось» еще одно слово и предлагаю отыскать его.

Эхо.

Я объясняю детям, что такое эхо и предлагаю поиграть в игру с таким же названием. Игра заключается в том, что учитель называет слова, а дети хором повторяют их, но не полностью, а только их конец, так, чтобы получилось слово. Например: смех-мех, крот-рот…

Очень трудной для детей является тема «Ударение». Чтобы все дети научились определять ударный слог, я использую следующую игру.

В каком слове такое ударение?

Я выстукиваю по крышке стола количество слогов в слове, выделяя ударный слог громким стуком. Дети должны подобрать слово с таким же количеством слогов в нем и с ударением на том же слоге.

Большое значение я придаю игровому использованию пословиц, поговорок, позволяющих решать не только учебные задачи, но и ощутить силу живого русского слова. Например, в пословицы необходимо вставить глаголы, противоположные по смыслу: *«Чем зря кричать, лучше **помолчать**. От лени болеют, от простуды **здоровеют**.»*

В начале урока я часто провожу игру **«Загадка в загадке».** Дети должны прочитать загадку, вставляя в слове пропущенные буквы и назвать отгадки.

Например:

Через поле и л…сок

Под…ется г…л…сок.

Он б…жит по пр…в…дам-

Скажешь здесь, а слышно там.

(телефон)

Использую и игры шарады.

Его корень в слове вязать,

Приставка в слове замолчать,

Суффикс в слове сказка,

Окончание в слове рыба.

(завязка)

Очень нравятся детям такие задания, в которых им надо найти в тексте слова с одинаковым произношением, но имеющие разный смысл:

Однажды кот подкрался к попугаю:

-Сейчас тебя я, братец, попугаю!

Если в норке нету норки,

Может, норка возле норки?

Нет нигде. Пропал и след.

Норка – здесь, а норки нет.

Используя загадки, я даю детям задание записать отгадки вместе с подходящим по смыслу именем прилагательным, определить род и число:

Ходит солнышко высоко,

Наливает зерна соком.

И, как смирные ребятки,

Все сидят они в початке.

(кукуруза)

И зелен, и густ

На грядке вырос куст.

Покопай немножко:

Под кустом (картошка).

Во 2-3 классах я предлагаю поиграть в игру «Перепутанница».

- Ребята, возьмем слово **контрабас**. Оно означает музыкальный инструмент. Сейчас мы перепутаем в нем буквы и получим новые слова, которые должны быть именами существительными в именительном падеже, в единственном числе. По секрету могу сказать, что из букв, входящих в слово – контрабас – , можно составить более 200 слов. Дети думают и записывают слова: *баркас, кот, бант, банка….*

Большие возможности в использовании дидактических игр представляется на уроках математики. Значительная часть игр позволяет учителю сделать то или иное обобщение, осознать только что изученное правило, закрепить приобретенные навыки.

Я считаю, что первоклассника нетрудно заинтересовать математикой. Ведь самое обычное решение примеров можно построить так, что работа покажется детям интереснейшей игрой. Такие математические игры я провожу в течение нескольких минут в начале или конце урока.

Кто быстрее?

На доске записаны в три столбика примеры. По моей команде к доске выходят по очереди ученики от каждого ряда и берут в руки мел. Решив пример, ученик садится на свое место, а его сменяет у доски следующий ученик. Выигрывает тот ряд, который быстрее и без ошибок решит все примеры.

Кто прав?

На наборном полотне помещаются изображения Буратино, матрешки, мартышки и других кукол. Я предлагаю решить 4-5 примеров. Около кукол прикрепляются таблички с цифрами – ответами. Я спрашиваю: «Кто из кукол показывает правильный ответ?» Учащиеся доказывают правильность ответа, решая пример.

Рыболовы.

На оборотном полотне изображен пруд: в прорези полотна вставлены изображения рыбок, на которых написаны двухзначные и трехзначные числа. Соревнуются две команды. Поочередно каждый член команды «ловит рыбку» (громко называет число) и проводит его анализ: сколько знаков в числе, его место в числовом ряду, десятичный состав. Если все ответы правильны – он «поймал рыбку», если же была допущена ошибка – «рыбка упала», и она возвращается на место. Команда, поймавшая больше рыбок, выигрывает.

Наряди елку.

На доске прикреплена елочка. На обратной стороне игрушек написаны задания. Вызванный ученик выбирает игрушку, выполняет задание, а затем вешает игрушку на елку.

На уроках чтения я нередко организую речевые игры: ставлю живые картинки, использую кукольный театр. Очень интересное задание – пересказ текста от имени различных персонажей.

Дидактических игр можно придумать великое множество. Главное – это творчески относиться к работе и любить детей.

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.