

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №3
с углубленным изучением отдельных предметов»
городского округа город Кумертау Республики Башкортостан**

Практическая помощь

«Использование технологии интеллектуальных игр на уроках в 1-м классе»

Подготовила:
учитель начальных
классов МБОУ СОШ №3
Иванова О.В.

2016 г.

г.Кумертау

Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.
В.А. Сухомлинский

Для младшего школьного возраста учение – новый вид деятельности. Поэтому при знакомстве со школьной жизнью учителю важно использовать на занятиях различные виды игр. Игра способствует снятию барьера между “внешним миром знания” и психикой ребёнка. Игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младшего школьника страх неизвестности, постоянно внушаемое уважение к премудростям школьной жизни, что мешает свободному освоению знаний. Особенно широко используются игры на уроках при обучении детей шести-семилетнего возраста, поскольку ведущей деятельностью детей до поступления была игра. В таких условиях переход от одной ведущей деятельности к другой происходит безболезненно.

Игра имеет особое важное значение в жизни детей дошкольного и младшего школьного возраста. С.А.Шацкий, высоко оценивая значение игры, писал: “Игра, эта жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора её была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы детства.” У философов своя точка зрения на игру, они утверждают: “Игра – это особая форма детской жизни, выработанная или созданная обществом для управления развитием детей, в этом смысле она есть особое педагогическое творение”. Щедровицкий Г.П. пишет, что игра есть: 1.особое отношение ребёнка к окружающему миру; 2.особая деятельность ребёнка, которая изменяется и развёртывается как его субъективная деятельность; 3.социально заданный и усвоенный ребёнком вид деятельности; 4.деятельность, в ходе которой происходит усвоение самого разнообразного содержания и развитие психики ребёнка; 5.социально-педагогическая форма организации всей детской жизни. Д.Б.Эльконин даёт такое определение игры: “Человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности.” Также игра – одно из важнейших средств умственного и нравственного воспитания детей; это средство, снимающее неприятные или запретные для личности школьника переживания.

Интеллектуальная игра (игра, обучающая) – это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. Она, представляет собой самостоятельный вид деятельности, которой занимаются дети: она может быть индивидуальной или коллективной. Данная игра является ценным средством воспитания действенной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней охотно дети преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создаёт радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. интеллектуальных играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступный ему анализ и синтез, делает обобщения.

Цель создания и использования интеллектуальных игр:

- расширяют кругозор ребенка;
- закрепляют знания;

- развивают находчивость, смекалку;
- пробуждают интерес к различным областям науки, техники, искусства;

Задачи интеллектуальных игр:

- развитие творческих способностей детей;
- развитие любознательности и познавательного интереса;
- развитие художественно-эстетического вкуса;
- развитие умения применять на практике полученные знания;
- воспитание чувства коллективизма, атмосферы сотрудничества в процессе совместной деятельности;
- развитие коммуникационных способностей;
- формирование навыков исследовательской и проектной деятельности

Интеллектуальные игры кратковременны (10-20 мин.), и важно, чтобы всё это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче. Особенно важно следить за этим в коллективных играх.

Интеллектуальные игры – игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Интеллектуальные игры типа «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?», «Умники и умницы», основанные на соревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность.

Практика показывает, что занимательный материал применяется на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Использование игр оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим целям урока.

В практике начальной школы имеется опыт использования игр на этапе повторения и закрепления изученного материала, и крайне редко применяются игры для получения новых знаний. При объяснении нового материала необходимо использовать такие игры, которые содержат существенные признаки изучаемой темы. Также в ней должны быть заложены практические действия детей с группами предметов или рисунков.

На уроках закрепления нового материала важно применять игры на воспроизведение свойств, действий, вычислительных приёмов и т.д.

При закреплении материала форма проведения игры может быть разной: коллективной, групповой и индивидуальной. Целесообразно проводить игры в группах и в виде соревнования. Для проведения соревнования учитель в таблице на доске звёздочками отмечает дружную работу команд в течение урока. Если активность и интерес детей какой-либо команды ослабевает (например, из-за того, что команда набрала меньшее число очков, учитель должен спросить такого ученика из этой команды, который ответит правильно и заработает звезду. В конце урока учитель вместе с детьми подводя

итоги соревнования, обращает внимание на дружную работу участников команд, что способствует формированию чувства коллективизма. Необходимо отнестись с большим тактом к детям, допустившим ошибки. Ошибки, учащихся надо анализировать не в ходе игры, а в конце, чтобы не нарушать общего впечатления от игры.

На этапе обобщения знаний целесообразно проводить уроки в форме путешествия в сказочную страну или условной экскурсии в лес с элементами игры. Например, по математике при изучении раздела “Нумерация чисел первого десятка” можно использовать прежде всего такие игры, с помощью которых дети осознают приёмы образования каждого последующего и предыдущего числа. На этом этапе можно применить игру **“Составим поезд”**.

Дидактическая цель: ознакомить детей с приёмом образования чисел путём прибавления единицы к предыдущему числу и вычитания единицы из последующего числа.

Содержание игры: учитель вызывает к доске поочерёдно учеников. Каждый из них выполняет роль вагона, называет свой номер. Например, первый вызванный ученик говорит: “Я первый вагон”. Второй ученик, выполняя роль второго вагона, цепляется к первому вагону (кладёт руку на плечо ученика, стоящего впереди). Называет свой порядковый номер, остальные составляют пример: “Один да один, получится два”. Затем цепляется третий вагон, и все дети по сигналу составляют пример на сложение: “Два да один – это три”. Потом вагоны (ученики) отцепляются по одному, а класс составляет примеры вида: “Три без одного – это два. Два без одного – это один”.

На основе использования игры “Составим поезд” учащимся можно предложить считать число вагонов слева направо, и справа налево и подвести их к выводу: считать числа можно в одном направлении, но при этом важно не пропустить ни одного предмета и не сосчитать его дважды.

При изучении нумерации в пределах десяти необходимо довести до понимания детей, что последнее названное при счёте число обозначает общее количество всей группы предметов. С этой целью следует проводить игры **“Лучший счётчик”**, **“Хлопки”**. С помощью этих игр дети устанавливают соответствие между числом и цифрой.

“Лучший счётчик” Содержание игры: учитель на магнитном моделинге по секторам соответственно размещает от 1 до 10 рисунков. Открывая каждый сектор поочерёдно, учитель предлагает детям сосчитать число рисунков и показать нужную цифру. Сосчитавший первый называется лучшим счётчиком. Затем учитель показывает цифры вразбивку, а ученики – соответствующее число рисунков в секторах круга. В итоге игры учитель открывает 2 сектора, предлагает сравнить число рисунков в них и определить, где предметов меньше и на сколько.

“Хлопки” Содержание игры: учитель на магнитном моделинге размещает по секторам от 1 до 10 рисунков. Открывая по очереди сектор за сектором, предлагает сосчитать число рисунков и по его сигналу похлопать столько же раз, сколько открыто рисунков, и показать нужную цифру. (учитель задаёт ритм хлопков). Изучая числа первого десятка, важно сравнивать каждое предыдущее число с последующим и наоборот. Для этого предназначены игры “Лучший счётчик”, **“Число и цифру знаю я”**. Содержание игры: учитель на магнитном моделинге поочередно открывает сектор за сектором, дети считают число цифр в каждом из них и показывают учителю

соответствующую карточку с цифрой, а затем сравнивают число цифр в двух соседних секторах магнитного моделиграфа. Большую помощь при изучении состава чисел окажет игра **“Числа, бегущие навстречу друг другу”**. Дидактическая цель: знакомство с составом числа 10. Содержание игры: учитель предлагает детям записать в тетрадь числа от 1 до 10 по порядку и дугами показать два числа, которые бегут навстречу друг другу, образуя в сумме число 10. Затем просит записать примеры на сложение с этими числами.

Например, 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 $0 + 10 = 10$ $10 + 0 = 10$
 $1 + 9 = 10$ $9 + 1 = 10$

Учитель спрашивает: “Что интересного вы заметили при составлении примеров? Дети отвечают, что числа, стоящие на одинаковых местах справа и слева в числовом ряду, составляют в сумме число 10”.

Игра “Украсим ёлку игрушками”: Дидактическая цель: знакомство с составом числа 10. Средства обучения: рисунок ёлки; маленькие иллюстрации ёлочек для учащихся. Содержание игры: учитель сообщает, что скоро Новый год. И все будут наряжать ёлку. И нам с вами тоже надо нарядить ёлку. Наша ёлка – математическая. На доску вывешивается плакат с ёлкой. На верхушке - звезда с числом 10. Но не все ветки украшены игрушками, надо повесить ещё недостающие шарики так, чтобы на каждом ярусе сумма чисел была равна 10. Дети выходят к доске и наряжают ёлку.

При изучении нумерации чисел в пределах 20 можно предложить игру **“Математическая эстафета”**. Содержание игры: учитель делит класс на 3 команды по рядам и проводит игру-соревнование. Первый ученик из первой команды иллюстрирует число с помощью кругов и треугольников, второй из этой же команды называет цифрой обозначенное число, третий – его состав, четвёртый показывает число на карточках. Аналогичные упражнения выполняют из второй и третьей команд. Победит та команда, которая не допустит ни одной ошибки или допустит меньшее их число.

На уроках русского языка игры:

«Собери букет» Образовательные задачи: формирование умения делить слова на слоги, определять их количество в слове; упражнение учащихся в подборе слов с определённым количеством слогов, составлении и преобразовании слов из названных слогов; формирование умения определять и называть ударный слог.

Оборудование: два листа бумаги с нарисованными на них вазами и одинаковым количеством стебельков, над которыми сделаны прорезы; вырезанные из почтовых открыток цветы.

Описание игры: учитель сообщает игровую задачу: «Каждый ряд (группа) должен собрать свой букет. Первый ряд собирает его из цветов, название которых состоит из двух слогов, второй – из цветов с трёхсложными названиями». По сигналу учителя, учащиеся каждого ряда по очереди подбегают к наборному полотну, снимают с него нужные цветы и устанавливают их в прорезы над стебельками. Побеждает тот ряд, который первым соберёт свой букет. При проведении игры следует помнить, что названия цветов используют в единственном числе: роза, ромашка, пион, ландыш, василёк, нарцисс, лилия и др.

Вариант 1. Учитель может назначить садовников-контролёров, которые будут проверять правильность составления букетов, проговаривая слова по слогам.

Вариант 2. Цветы размещаются в вазах в зависимости от места ударения в слове.

«Свяжи варежки» Дидактические задачи: поэлементный анализ графического облика буквы; сравнение конфигурации печатной и прописной буквы.

Оборудование: бумажные варежки (каждая пара варежек с одноименными буквами – одинакового цвета).

Описание игры. На доске вразброс прикреплены варежки. Дети по вызову учителя подходят к доске, находят пару варежек с одинаковыми буквами, соединяют («связывают») их мелом и говорят: «Я связал варежки с буквой Н».

Вариант 1. Используются варежки, на одной из которых – печатная буква, на другой – рукописная.

Вариант 2. Используются варежки, на одной из которых – большая буква, на другой – маленькая.

Вариант 3. Варежки по одной раздаются детям. По сигналу учителя каждый ищет пару своей варежке. Выполнив задание, оба ученика подходят к учителю и говорят: «У нас варежки с буквой Н».

«Алфавит» Дидактическая задача: развитие произвольного внимания.

Описание игры. Между учащимися распределяются буквы, которые присутствуют в предлагаемых фразах. Далее учитель диктует или пишет на доске какую-нибудь фразу. А ученики, как на пишущей машинке, должны «распечатать» эти фразы. Печатание нужной буквы обозначается хлопком в ладоши того участника игры, за которым данная буква закреплена.

Предлагаемые фразы: Чёрный ворон на дубу С белой крапинкой на лбу. 2. От дождя блестит кора. Вдалеке видна гора. И т.д.

Перевертыши

Задание представляет собой известную фразу, значение каждого слова в которой заменено на противоположное. Участникам предстоит отгадать изначальную фразу. Вопросы раздаются на бланке по несколько заданий.

На уроках окружающего мира это:

Филворды - разновидность кроссворда. Слова в филворде читаются в разные стороны, сверху вниз и снизу-вверх, могут произвольно "ломаться", но никогда не идут "по диагонали" и не пересекаются.

Филворд «Осенние явления природы»

З	О	Р	К	И	Ж	Д	Т	С	Л	Я
А	М	О	З	Д	О	Ь	У	Т	О	К
И	С	П	А	Н	Е	А	М	Ь	П	А
Л	Т	О	Д	И	Й	Н	Д	И	Т	У
В	Е	Т	Л	О	Д	Л	Е	Н	А	Н
У	Р	Е	Е	Х	Г	О	С	А	Н	Е
Р	О	Ж	Д	О	О	Л	Т	Ь	Е	Ь
П	М	У	Н	Н	Н	Я	Я	О	С	Т
А	С	Р	О	А	Р	С	Ы	Р		

Задание: отга

дайте

загадки, а

затем отгадки

найдите в

сетке

1. Лист,

оторванный

от ветки,

Весь во

власти силы

ветра.

Листья вверх

и вниз летят,

Это время

....

2. Мочит

поле, лес и

луг,

Город, дом и

всё вокруг!

Облаков и туч

он вождь,

Ты же

знаешь, это

- ...

3. В белом

бархате

деревня

- И заборы и

деревья.

А как ветер

нападёт,

Этот бархат

опадёт.

4. От мелких

капелек воды

Или

кристаллов

льда

Не ожидается

беды,

Но всё же,

иногда,

Он белой

пеленой

густой

На землю

опускается,

Тогда обзор

совсем

плохой.

А как он

называется?

Кроссворды с ответами на тему «Насекомые», «Что у нас под ногами» и т.д. Викторины, ребусы в картинках. При изучении темы «Лесные опасности» можно совершить путешествие в лес на грибную поляну вместе с Мудрой Совой, отгадывать загадки про грибы, выяснять какие грибы съедобные, какие ядовитые, слушать советы Мудрой Совы и помогать разобрать грибы в лукошко.

Таким образом, игра влияет на целенаправленную творческую деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир. Интеллектуальные игры повышают качество знаний, продвигают ребенка в общем развитии, помогают преодолевать трудности, вносят радость в жизнь ребенка, поднимают всю личность ребенка на более высокую ступень, создают благоприятные условия для лучшего взаимопонимания учителя и учащихся, их сотрудничества в учебном процессе.

Литература

1. Дереклеева Н.И. Мастер – класс по развитию творческих способностей учащихся – Москва, «5 за знания», 2008.
2. О.Д. Дмитриева «Игра – одно из средств активизации познавательных интересов учащихся».
3. Н.Ф. Колганова «Игра в учебной деятельности младшего школьника».
4. Лакоценина Т.П. Необычные уроки в начальной школе – Ростов-на-Дону, ЗАО «Книга» изд-во Учитель», 2008.
5. О.С. Локтева «Игра как метод формирования положительного отношения младших школьников к учению».
6. А.И. Максаков «Учите, играя».
7. Е.М. Порошина «Развиваемся, играя».
8. Теплякова С.О. Интеллектуальное развитие на уроках русского языка / Начальная школа, 2006,
9. Черенкова Е.Ф. Учим ребенка читать – Москва, «Дом 21век Рипол Классик», 2008.

Источник: <http://refleader.ru/polatypoljgeotr.html>