

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 84



**ШАГИ К УСПЕХУ.
ШКОЛА ПРИГЛАШАЕТ К СОТРУДНИЧЕСТВУ**

Методические материалы
Выпуск 1

Екатеринбург
2016

ШАГИ К УСПЕХУ. ШКОЛА ПРИГЛАШАЕТ К СОТРУДНИЧЕСТВУ

Методические материалы

Ответственный редактор: Плюхина Т.А., директор МБОУ СОШ № 84
Члены редколлегии: Езимова И.И., Волкова Н.Н., Ролик О.А.

Настоящий сборник представляет собой часть методической копилки. Материалы раскрывают опыт педагогов МБОУ СОШ № 84, изучающих и воплощающих в жизнь задачи модернизации образования.

В данный сборник вошли материалы учителей, использующих игровые технологии, формы, методы, приёмы, помогающие развитию познавательного интереса и активизации учащихся на уроках и во внеурочной деятельности.

Издание предназначено для учителей и широкого круга специалистов, может быть использовано в разных условиях образовательного процесса.

Методические материалы печатаются по решению педагогического совета МБОУ СОШ № 84 (выпуск 1).

Плюхина Т.А., директор,
Швайко О.В., зам. директора по УД

Шаги к успеху

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 84 Чкаловского района города Екатеринбурга расположена на территории 19-го военного городка, основана в 1959 году. Школа удалена от современных жилых кварталов, центров досуга и культуры, очагов активной общественной жизни. Основной контингент представлен следующими группами: 40% учеников – дети из семей, где родители являются кадровыми военными, из них треть меняет 2-3 школы за время обучения; около 30% - дети из семей научных работников, чья служба также связана с военной спецификой; 80% обучающихся проживает в 32 и 19 военных городках, где быт, традиции, окружение связаны с режимом, военным укладом, с людьми в погонах; 20% потребителей услуги – жители бюджетных новостроек по улице Дорожная, а также жители прилегающей территории, работающие на предприятиях Вторчермета. Большинство школьников продолжают семейные трудовые традиции.

Численность обучающихся составляет 640 человек. Структура школы состоит из трёх уровней: начального (1-4 классы), основного (5-9 классы), среднего (10-11 классы). Школа работает по графику 5-тидневной рабочей недели, все обучающиеся обучаются в первую смену.

Целью деятельности МБОУ СОШ №84 является формирование общей культуры личности обучающихся на основе федеральных государственных образовательных стандартов, их адаптация к жизни в обществе, создание основы для осознанного выбора и последующего освоения профессиональных образовательных программ, развития интеллектуальных возможностей обучающихся, воспитание деловой, социально-адаптированной, творческой личности гражданина Российской Федерации.

Основным предметом деятельности школы является образовательная деятельность по утверждённым МБОУ СОШ № 84 основным общеобразовательным программам начального общего, основного общего, среднего общего образования.

В соответствии с лицензией МБОУ СОШ № 84 реализует основные образовательные программы, одним из основных условий которых согласно стратегии «Наша новая школа» является внеаудиторная занятость учащихся – кружки, спортивные секции, различного рода творческие занятия, занятия в творческих объединениях системы дополнительного образования детей.

Педагогический процесс в школе осуществляет творческий коллектив учителей, которые представляют свой опыт педагогическому сообществу различного рода конференциях, семинарах, в публикациях. О своих победах, неудачах, планах расскажут педагоги в школьном сборнике методических материалов.

Уважаемые коллеги, родители, ученики!

Школа приглашает к сотрудничеству...

Бурякова Л.С., зам. директора по УД,
Васильева Н.С., руководитель ШМО
учителей начальных классов

Значение игровых технологий в начальной школе

Среди разнообразных современных педагогических технологий наиболее универсальными и продуктивными 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, чёткая ориентация на сознательное развитие самостоятельного критического мышления.

Целесообразность активного использования **игровых технологий** обусловлена возрастными особенностями обучающихся начальной школы. Игровые технологии активизируют познавательную деятельность учащихся. Разумно и уместно используя игровые технологии, учитель увлекает детей и тем самым создаёт почву для лучшего восприятия большого и сложного материала. «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)

Игра в начальной школе способна стать тем оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает:

- успешность адаптации ребёнка 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;
- более осмысленное усвоение стандарта.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще **педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.**

Основные принципы организации игры в учебной деятельности: отсутствие принуждения при вовлечении детей в игру, поддержание игровой атмосферы, развитие игровой динамики; перенос смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей, переход от простых игр к сложным игровым формам. Из выше сказанного можно сделать вывод, что игровые технологии можно использовать на всех уроках в начальной школе.

Игра – это самое серьёзное дело

Перед современной школой общество ставит цель по подготовке компетентного выпускника, способного адаптироваться в изменяющихся социально-экономических условиях, творчески решать поставленные перед ним задачи. С одной стороны требования к выпускнику, следовательно, и к школе возрастают год от года, а с другой – мы должны решать проблему сохранения здоровья учащихся. Педагогическая наука и практика предлагают немало различных форм учебной деятельности школьников. Одной из них является игровая технология.

Как сделать, чтобы учащиеся не только не потеряли интереса к предмету, но и сами бы стремились к получению новых знаний и умений? Выход – использование игровых форм. Подобные уроки дают прекрасные результаты. Игра в учебно-воспитательном процессе призвана решать отдельные сиюминутные задачи, но главное - способствовать при этом развитию личности и сохранению здоровья школьника. **Игра – это форма деятельности в условных ситуациях.**

В.А. Сухомлинский писал: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребёнка. Для него игра – это самое серьёзное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития».

В игре формируются все стороны личности ребёнка, происходят значительные изменения в его психике, подготавливающие переход к новой, более высокой стадии развития. **В процессе игровой деятельности учащиеся имеют возможность практического применения умений и навыков, полученных на уроках.** Технология игровых форм обучения легко воспринимается и её можно применять любым учителям-предметникам.

Каждая игра включает в себя 4 этапа (при проведении игр этапы реализуются по-разному).

Подготовительный: может включать изучение программного материала (если игра имеет цель систематизации и закрепления), подготовку сценария игры и необходимого оборудования.

Процессуальный: ход игры.

Этап группового обсуждения: анализ игры и выводы.

Послеигровой этап реализуется через повышение мотивации к обучению, психологическую реабилитацию участников игры.

Проведение урока в игровой форме даёт возможность:

- повысить интерес учащихся к изучаемому материалу;
- глубже раскрыть способности учащихся;
- развить и закрепить умения и навыки самостоятельной работы, стремление к творческому поиску.

На уроках технологии игровые методы использовать нужно, так как игровая ситуация помогает снять чувство усталости, усиливает непроизвольное запоминание, в игре ярче и полнее раскрываются способности детей, их индивидуальность. Использование игровых ситуаций при изучении технологии способствует повышению у школьников интереса к изучаемому материалу, развивает память, внимание, наблюдательность, сообразительность, чувство времени, точность, координацию движений, пространственные представления.

Создавая игровые моменты при проверке качества знаний на уроках технологии необходимо учитывать интересы учащихся.

Так, например, на уроке по конструированию фартука при проверке знаний и умений можно провести дидактическую игру. Дидактические игры способствуют активизации мыслительной деятельности учащихся, вызывают живой интерес к предмету и помогают усваивать учебный материал. С помощью игры можно привить ученицам стремление пополнить недостающие знания, совершенствовать специальные умения и навыки, необходимые для повышения творческой активности.

Чертёж фартука нужно разрезать на части, перемешать и попросить учениц собрать. Естественно никакого образца у них перед глазами нет и, если ученица не знает, как выглядит чертёж, справиться с таким заданием ей будет нелегко. Но если чертёж усвоен, то задание окажется несложным. Школьницы, не подозревая, что это проверка их знаний, с удовольствием играют в «**Пазлы**». Особенностью проверки знаний при помощи этой игры является не только закрепление материала, но и тренировка зрительной пространственной памяти, развитие внимания и логического мышления, а также воспитание аккуратности и усидчивости.

Лото – это игра на особых картах с номерами или картинками, которые закрываются фишками. В лото с удовольствием играют учащиеся 5 – 7 классов, причём, игру можно проводить как индивидуально, так и побригадно. Однако для более полного выявления знаний школьников лучше каждому ребёнку выдавать отдельную карту.

Любая настольная игра вызывает у школьников живой интерес, если она красочно оформлена. Поэтому, при игре в лото, нужно обращать внимание на качество его исполнения. Карту вырезать из картона, аккуратно расчертить и в середину листа наклеить картинку, связанную с тематикой игры. Маленькие карточки – фишки могут быть целыми или цветными.

В клетках карт указываются различные понятия, термины, обозначения мерок и т.д., а на маленьких карточках – их расшифровка, название, определение. Например, в клетке карты написано: «Прядение». Ученицам нужно найти правильный ответ на карточке-фишке («Получение пряжи из волокон») и накрыть ею соответствующую клетку большой карты. Проверка правильности её заполнения требует достаточно много времени и внимания учителя.

Использование элементов **творческой игры** на уроках. Здесь можно достичь больших успехов в воспитательно-образовательной работе с детьми. В пятом классе игра «Одень Машеньку». Учащимся выдаётся конверт, в котором находится: изображение девочки и различная одежда (из бумаги), необходимо подобрать одежду, учитывая сочетание цвета. Цвет играет большую роль в композиции костюма. Правильное использование цвета помогает создавать модели одежды. Творческая игра учит детей обдумывать, как осуществить тот или иной замысел. В ней, как ни в какой другой деятельности, развиваются ценные для людей качества: активность, самостоятельность, воображение, а также, что очень важно, в творческой игре снимается напряжение и неуверенность. Ведь любые игры – это всегда интерес и так же, как творчество, увлечение и даже страсть.

В последнее время многие учителя используют на уроках кроссворды.

Решение кроссвордов – это своеобразная гимнастика ума. Они развивают и тренируют память, обостряют сообразительность, вырабатывают настойчивость, способность логически мыслить, анализировать, сопоставлять, отбирать нужные знания.

В зависимости от возраста учащихся, уровня их подготовки и цели урока можно предлагать им для решения различные виды кроссвордов. При проверке знаний по определённой теме – тематические кроссворды, включающие в себя 6-8 определений. При обобщающей проверке – более расширенные, охватывающие понятия и определения по всему разделу. Очень хороший результат даёт задание учащимся составить кроссворд самим во внеурочное время. В этом случае они не только подбирают слова для заполнения горизонтальных и вертикальных рядов клеток, но дают правильное определение, характеристику того или иного понятия. Лучшие работы можно показать всему классу, поощрить детей и словом, и отметкой.

Игровая технология позволяет учащимся быть полноправными активными субъектами образовательного процесса. В игре учебный материал можно представить в наглядной предметной форме, что способствует лучшему пониманию. В игре изменяются взаимоотношения между педагогом и учащимися, они поднимаются на уровень творческого сотрудничества, сам учитель совершенствует своё мастерство. **Игры, как форма интерактивного обучения, могут быть использованы как и на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Они должны в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности.**

Обучающая игра «**Волшебный цветок**». Чтобы закрепить полученные знания, используется дидактический материал – карточки с изображением цветка с шестью лепестками, на которых указаны обозначения мерок и прибавок. Лепестки изготовлены из односторонней цветной бумаги. На оборотной стороне каждого написана мерка или прибавка. Лепестки помещены в «карман», из которого их легко достать.

Цвета можно распределить следующим образом: Ст – красный; Сб – оранжевый; Дтс – желтый; Ди – зеленый; Пт – голубой; Пб – синий.

Педагог называет названия мерок или прибавок, их назначение, а учащиеся находят лепестки с нужными обозначениями и накладывают их на цветок. По окончании игры называется победитель, разбираются допущенные ошибки, выставляются оценки.

«Найди пару». Каждая ученица получает конверт с десятью карточками. Одна половина из них включает термины, описание ручных и машинных операций, названия узлов швейной машины и т.д., а другая – их определения, примеры применения. Необходимо за 2 минуты подобрать к каждой карточке пару. Проверка и оценивание производятся в форме взаимоконтроля. *Пример:*

Сметать	Соединить две или несколько деталей, а также два среза одной детали сметочной строчкой
Стачать	Изображение стачного шва
Закрепить подогнутые края детали сметочной строчкой	Изображение
Соединить детали машинной строчкой путем накладывания одной на другую	Соединение накладных карманов с нижней частью фартука.

Участие школьников в таких играх способствует их развитию настойчивости, стремлению к успеху и различные мотивационные качества.

Игра удовлетворяет многие потребности ребёнка: потребность выплеснуть накопившуюся энергию, развлечься, испытать наслаждение от самого процесса игры, насытить свое любопытство, исследовать окружающий мир, выразить свои желания.

Любая деятельность протекает более эффективно и даёт качественные результаты, если при этом у личности имеются сильные, яркие, глубокие мотивы, вызывающие желание действовать активно, с полной отдачей сил, преодолевать неизбежные затруднения, неблагоприятные условия и другие обстоятельства, настойчиво продвигаясь к намеченной цели. С мотивацией деятельности главным образом связано её стимулирование.

Игра приучает детей мыслить, выделять главное, обобщать, развивать память, способности.

Игра - важнейшее средство воспитания школьников. При правильном подборе игр можно спланировать и создать условия для нормального развития и социализации ребёнка. **Актуальность дидактических игр для предмета «Технология» состоит в том, что они помогают привить молодёжи технологическую культуру, развить разносторонние качества личности и способности к осознанному профессиональному самоопределению.**

Игры народов Урала

Расположение Урала на рубеже Европы и Азии предопределили сложную этнокультурную историю. На Урал приходили новопоселенцы из районов Европейского Севера, из вятской земли и Среднего Поволжья, а также нерусское население Поволжья: марийцы, удмурты, мордва, чуваша, башкиры, татары. Постепенно происходило взаимопроникновение этнокультур новопоселенцев с культурами местных народов Урала: ханты, манси, коми. Это можно отметить и в игровой культуре, в основе которой – игра, действие.

Издавна, стараясь подражать взрослым, дети показывали разные жизненные ситуации в играх. Коллективная игра актуальна и сегодня, так как оказывает большое влияние на формирование таких качеств характера, как смелость, выдержка, самодисциплина. Представленные игры народов Урала интересны и современным детям. Они помогут организовать учащихся во внеурочное время и в летнем оздоровительном лагере.

Ловля оленей (Коръясоскуталом) – игра народов коми

Среди играющих выбирают двух пастухов, остальные участники – олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, друг против друга. По сигналу ведущего «Раз, два, три – лови!» пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого попал мяч, считается пойманным. После четырёх, пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей.

Правила игры. Игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Засчитывается прямое попадание, а не после отскока.

Стрельба из лука – игра народов ханты, манси

Выбирается дерево с широкой кроной (сосна). Один из игроков стреляет в крону дерева так, чтобы стрела застряла в ветвях. После этого участники игры по очереди стараются выстрелами сбить стрелу на землю. Побеждает тот игрок, который первым сбивает стрелу.

Игра развивает силу рук, ловкость, глазомер, воспитывает выдержку и настойчивость.

Правила игры. В выстрелах нужно соблюдать очерёдность, чтобы определить победителя.

Водяной (Вумурт) – удмуртская игра

Очерчивают круг – это пруд или озеро, река. Выбирается ведущий – водяной. Играющие бегают вокруг озера и повторяют слова: «Водяного нет, а людей-то много».

Водяной бегает по кругу (озеру) и ловит играющих, которые подходят близко к берегу (линии круга). Пойманные остаются в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Правила игры. Водяной ловит, не выходя за линию круга. Ловишками становятся и те, кого поймали. Они помогают водяному.

Игра с платочком (Кышетэншудон) – удмуртская игра

Играющие встают в круг парами, друг за другом. Выбирают двух ведущих, одному из них дают платочек. По сигналу ведущий с платочком убегает, а второй ведущий догоняет его. Игра проходит за кругом. Ведущий с платочком может передать платочек любому играющему, стоящему в паре, и встать на его место. Таким образом, ведущий с платочком меняется. Ведущий, оставшийся без пары, догоняет ведущего с платочком.

Правила игры. Играющий убегает только тогда, когда получит платочек. Когда ведущий с платочком пойман вторым ведущим, то второму ведущему дается платочек, а следующий ведущий выбирается из числа детей, стоящих парами. Игра начинается по сигналу.

Раю-Раю – мордовская игра

Для игры выбирают двух детей – ворота; остальные играющие – мать с детьми. Дети-ворота поднимают сцепленные руки вверх и говорят:

Раю-раю, пропускаю,
А последних оставляю.
Сама мать пройдёт
И детей проведёт.

В это время играющие дети, став паровозиком, за «матерью» проходят в ворота. Дети-ворота, опустив руки, отделяют последнего ребёнка и шёпотом спрашивают у него два слова – пароль (например, один ребёнок – *щит*, другой – *стрела*). Отвечающий выбирает одно из этих слов и встаёт в команду к тому ребёнку, чей пароль он назвал. Когда «мать» остаётся одна, «ворота» громко спрашивают у неё: *щит* или *стрела*. «Мать» отвечает и встаёт в одну из команд. Дети-ворота встают лицом друг к другу, берутся за руки. Остальные члены каждой команды вереницей прицепляются за своей половинкой ворот. Получившиеся две команды перетягивают друг друга. Перетянувшая команда считается победительницей.

Правила игры. Дети не должны подслушивать или выдавать пароль.

Биляша – марийская игра

На площадке чертят две линии на расстоянии 3-4м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком «*Биляша!*» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперёд правую руку. Подбежавший берёт кого-нибудь из команды соперников за руку и старается перетянуть его через площадку за свою линию. Если ему это удаётся, то он ставит пленника позади себя. Если же сам окажется за чертой команды противника, то становится её пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего высылает другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда перетянет к себе всех игроков другой команды.

Правила игры. Перетягивать соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдёргивать вытянутую вперёд руку. Если игрока, у которого есть пленник, перетянет на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на своё место в команде.

Слепой медведь – чувашская игра

По жребию выбирают Водящего – «слепого медведя». Потом ему завязывают глаза платком. Слепой медведь с разведёнными в стороны руками ловит игроков. Игроки дразнят Водящего, задевая его руками, увёртываются от него, приседают, проходят мимо него на четвереньках. Пойманный игрок становится Водящим.

Правила игры. Водящему не обязательно ловить игроков, достаточно просто задеть.

Липкие пеньки (Йэбешкэкбукэндэр) – башкирская игра

Три-четыре игрока садятся на корточки как можно дальше друг от друга. Они изображают липкие пеньки. Остальные играющие бегают по площадке, стараясь не подходить близко к пенькам. Пенёчки должны постараться коснуться пробегающих мимо детей. Осаленные становятся пеньками.

Правила игры. Пеньки не должны вставать с мест.

Ловишки (Тотышуены) – татарская игра

По сигналу все играющие разбегаются по площадке. Водящий старается запятнать любого из игроков. Каждый, кого он поймает, становится его помощником. Взявшись за руки, вдвоём, затем втроём, вчетвером и т. д. Они ловят бегающих, пока не поймают всех.

Правила игры. Пойманным считается тот, кого водящий коснулся рукой. Пойманные ловят всех остальных, только взявшись за руки.

Бабки – русская игра

Эта игра с некоторыми изменениями бытует среди русских около полутора тысяч лет. На Среднем Урале она известна ещё под другим названием – *кон, пристен, сака*.

Для игры заготавливают бабки – кости надкопытных суставов ног коров, свиней, овец. Русские Среднего Урала предпочитали коровьи бабки, как более крупные: в них можно попасть с расстояния до 30 м.

Начинают игру с установки *кона* – в центре игровой площадки каждый играющий ставит по паре бабок. Их поочередно сбивают *битком*, который для большей тяжести заливается свинцом.

Правила игры. Тот, кто поставил бабки последним, первым начинает бить. Иногда очерёдность играющих определяют другими способами: по жребию, считалке, уговору. Сбитые бабки подбираются, а биток остаётся на месте падения. Когда бросят все битки, но ещё останутся несбитые бабки, то добивают бабки битком, упавшим дальше других. После того, как собьют все бабки, игра повторяется.

**Мы учтём ошибки Флинта,
или
игровые технологии на уроках географии**

С введением в жизнь школы образовательных стандартов второго поколения, требований к результатам образования (личностным, метапредметным и предметным), а также к формированию ключевых компетенций у школьников всех уровней обучения как нельзя более **актуальными стали вопросы использования в практике работы учителя игровых технологий.**

Об игре как основном виде деятельности ребёнка написано психологами и педагогами много статей и монографий. И это не случайно: результаты образовательной практики свидетельствуют, что более чем у половины школьников подросткового возраста наблюдается нейтральный, а в ряде случаев отрицательный познавательный интерес к обучению. Показателями этого являются **несформированность умений работать с информацией, размещённой в различных источниках; неумение организовать самостоятельную деятельность, чётко выражать свои мысли и анализировать способы собственной деятельности** при работе с географическими данными. В результате у школьников не вырабатывается целостный взгляд на мир, задерживается развитие самосознания и самоконтроля, формируется привычка к бездумной, бессмысленной деятельности, привычка списывать, отвечать по подсказке, шпаргалке. Также немаловажно, что в подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, самоутверждение перед обществом.

География как учебный предмет обладает большими возможностями для удовлетворения названных выше потребностей, для привлечения внимания обучающихся к необычным фактам, процессам. **Именно посредством географического знания формируются и развиваются познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности учащихся.** Наш предмет широко использует аналогии, ассоциации - всё то, что возбуждает активное мышление, вызывает чувство нового, интерес к нему, радость удовлетворения любознательности, помогает самовыражению, реализации личностного потенциала.

Разнообразное содержание позволяет на уроках использовать игровые технологии, в том числе и технологию деловой игры. Содержание учебного материала, уровень подготовленности класса, наличие необходимых средств обучения, эмоционально-психологическая атмосфера конкретного класса способствует формированию социально значимых знаний и умений, развивают коммуникативные и творческие способности детей.

Сейчас много пишут о том, что только знания предметного материала не дают того эффекта, который требуется в соответствии с ФГОС: умения применять полученные знания и навыки на практике. Как же организовать процесс перехода знаний в практическую плоскость? На наш взгляд, только через понимание, которое и приходит во время особым образом организованных деловых дидактических игр. В результате, содержание материала становится интересным, а значит принятым, понятным, практически ориентированным.

Использование игр в обучении географии решает одновременно множество задач, «работающих» на достижение результатов, среди которых мы особо выделим **метапредметные**:

- игры учат самостоятельно приобретать новые знания и практические умения;
- формируют умение управлять собственной познавательной деятельностью;
- активизируют способности брать ответственность на себя, принимать решения, вести самостоятельный поиск, анализ и отбор информации, её преобразование, сохранение и передачу - в том числе с помощью технических средств и информационных технологий;
- развивают умения взаимодействовать с другими людьми, работать в коллективе, выполнять различные социальные роли, оценивать с позиции социальных норм собственные поступки и поступки других.

В работе с учениками 5-6-х классов мы используем УМК Е.М. Домогацких. Сам учебник и рабочая тетрадь к нему помогают организовать на уроках творческую атмосферу. Приведём примеры тех игровых заданий, которые мы используем в нашей практике.

Тексты «**Ошибка боцмана Билли Бонса**» (5 кл.) и «**Ошибка капитана Флинта**» (6 кл.), когда школьники должны аргументировать свою позицию относительно рассказа героя об Антарктиде или же доказать, что решение Флинта было неверным, выделив для этого самое важное, существенные признаки объекта.

Предварительно, чтобы обратить внимание пятиклассников на выделение самого главного в тексте, читаю им строки из стихотворения С.Я. Маршака:

- Где ты была сегодня, киска?
- У королевы у английской.
- Что ты видала во дворе?
- Видала мышку на ковре.

Дети понимают, что там, где много нового, всегда можно увидеть то, что непосредственно имеет отношение только к личным, собственным интересам (например, кошка увидела только мышку). **Вывод: нужно видеть и другое, а не только то, что интересно и важно тебе, то есть обрабатывать информацию, выделять существенное.** Поэтому школьники, назвав вначале

не самый существенный признак – кустов в Антарктиде нет, – только потом понимают, что в первую очередь необходимо обратить внимание на то, что белые медведи живут только в Арктике.

А вот ещё игровые ситуации для учащихся 6-7 классов. На уроках литературы изучается такое произведение, как «Таинственный остров» Ж. Верна. Учащиеся с помощью карты определяли, на каких территориях бушевал ураган и координаты острова, где оказались путешественники.

Следующее задание также связано с литературой: герои Кира Булычёва наблюдали падение в океан космического тела, находясь на корабле «Рочестер». Происшествие имело место в точке с координатами 12 градусов северной широты и 138 градусов восточной долготы. Необходимо было определить название океана и обозначить его в контурных картах.

Следующий пример – пример организации деловой ролевой игры по теме «Климат Земли и материков».

Учебная ситуация №1 - постановка учебной задачи: Вы научный сотрудник НИИ «Гидрология» и изучаете реки мира: Муррей (Австралия), Нигер (Африка), Маккензи (Северная Америка). От научного руководителя (учителя) к вам постоянно поступают СМС или телеграммы с вопросами. Текст одной из СМС/телеграмм перед вами:

Международная телеграмма
Категория: срочная
Адрес получателя: Австралия (другие адреса - Нигерия, Канада)
Ф.И.О. получателя: научному сотруднику НИИ «Гидрология» _____
Текст: Телеграфируйте срочно, на какой период река Муррей (соответственно – Нигер, Маккензи) замерзает?
Адрес отправителя: Россия, г. Екатеринбург
Ф.И.О. отправителя: научный руководитель экспедиции Езимов В.В.

Задание получают три ученика, затем они должны оформить свою телеграмму/СМС с ответом на предложенный вопрос-задание. Работу можно организовать как индивидуально, так и в группах. Работа учеников занимает 2-3 минуты.

Ответная телеграмма может выглядеть примерно так:

Международная телеграмма
Категория: срочная
Адрес получателя: Россия, г. Екатеринбург, НИИ «Гидрология»
Ф.И.О. получателя: научному руководителю экспедиции Езимову В.В.
Текст:

Адрес отправителя: Австралия (соответственно – Нигерия, Канада)
Ф.И.О. отправителя: научный сотрудник НИИ «Гидрология»

Важным является фиксация на доске (соответственно – в тетрадах) результатов, которые заносятся в таблицу:

	Муррей	Нигер	Маккензи
Замерзает			
Не замерзает			
Иное мнение			

Дискуссия (5 минут). Обучающиеся обосновывают свои ответы. Скорее всего получится так, что ответы окажутся разные и к единому мнению ученики не придут. Можно ли утверждать, что задание выполнено? Конечно, нет. Дети понимают, что им не хватило знаний о температуре в этих частях материков. Отсюда – **новая учебная задача с конкретной целью** по изучению распределения температуры воздуха на Земле.

Таким образом, любые игры, и прежде всего ролевые, рассчитаны не только на улучшение предметных знаний, но и на приобретение способностей самовыражения, понимание обучающимся самого себя и позиций других людей. Здесь обучение происходит через возможность сыграть роль, взятую из реальной жизни. Для создания атмосферы свободного разыгрывания предложенной ситуации необходимо помнить о некоторых важных моментах.

Во-первых, это **исключение порицания и критики**. При разыгрывании ролей существуют различные, более или менее продуктивные пути их исполнения, но не может быть «правильных» и «неправильных», «лучших» и «плохих» путей. Учитель должен сказать: «Давайте ясно поймем одно, что мы не должны смеяться ни над кем в этой аудитории».

Во-вторых, важным моментом является **полноценное участие учителя в разыгрывании ситуации**. При этом учитель должен играть двойную роль: с одной стороны, он достаточно часто непосредственно вступает в исполнение роли вместе с учениками, а с другой стороны, остается объективным наблюдателем того, что происходит, и несет ответственность за общее направление в развитии процесса взаимодействия.

Даже если игра не охватит глубоко теоретические вопросы, как, например, беседа, диалог или самостоятельная работа учащихся с текстом, **полученная в ходе игры возможность проявить себя, хорошая отметка стимулируют дальнейший интерес к открытиям, познанию**.

Новая концепция школьного образования предусматривает активное использование игровых технологий в учебном процессе. Приоритеты смещаются, и ошибки (не очень-то любили учителя игры в средней школе!) не только боцмана и капитана Флинта, но и свои необходимо учитывать.

Словесные игры как способ познания и активизации учебной деятельности

Знаменитый в своё время педагог В.Ф. Шаталов, по книгам которого многие из нас учились, писал: «**Современный педагог должен не только хорошо знать свой предмет, но и уметь пробуждать в ученике жажду познания, заинтересованность, а потом уже научить.** Вот в чём суть педагогического мастерства».

Всегда считалось, что игра – это привилегия маленьких детей, в крайнем случае, учеников начальной школы, но это мнение уже давно опровергли психологи, педагоги, доказав, что игра - один из способов активизации учебной деятельности, «стимулятор» развития познавательного интереса подростков. Принцип активности школьников в процессе обучения был и остаётся одним из основных в педагогической психологии. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам. Не вдаваясь в подробности классификации учебных игр, хочется отметить следующее: игра (деловая игра, ролевая игра!) как один из инструментов, необходимых выпускнику старшей школы, должна также присутствовать и на уроках в 9-11 классах. Это уже тренинг социальной активности, способ познания реального мира, «проецирования» на себя типичных (или экстремальных!) ситуаций.

Начинать, по нашему мнению, никогда не поздно, однако, если предложить вдруг «поиграть» ученикам 11 класса, не приученным к подобным урокам, то вполне возможными становятся и педагогические неудачи, и недоверчивое отношение практически взрослых людей к учебному материалу. Поэтому я начинаю с 5 класса.

Несколько лет назад вначале в интернете, а затем и на бумажных носителях появился созданный группой учителей-словесников «**Ассоциативный орфографический словарь**» для 5 класса, позже – для 6-11 (с электронными приложениями). Вот один из примеров – работа со словарным словом «компьютер». На экране появляются рисунки компьютера и мальчика, строчки стихотворения, в котором выделены те буквы, на которые необходимо обратить внимание:

У к**О**мпа я живу порою!
Я тут играю, тут пою...
И даже – вам секрет открою –
У монитора чай я **ПЬЮ**!
Друг-мышь надёжная со мной,
Компью**Т**ер – **ТВЁРДЫЙ** выбор мой!

Проговариваем с пятиклассниками, что выделенные буквы в словах составляют слово, которое надо запомнить, а также, что «комп» - слово из разговорной речи, которого надо избегать в речи грамотной, нормированной.

Следующая страничка из словаря для 8 класса – речь пойдёт о слове «таран». Для разгадывания детям предлагается метаграмма:

С буквой «В» ползёт в песках,
С «Б» пасётся на лугах,
«Б» на «Т» я заменю –
Все преграды с ним пробью!

Восьмиклассники называют слова «вАрАн», «бАрАн», «тАрАн», а затем на экране появляются рисунки/фотографии животных и тарана - стенобитного орудия. Но это ещё не всё! Обучающиеся должны ответить на проблемный вопрос, который многие из них считают игровым, юмористическим:

- Чем похожи баран и таран? (Таран назван созвучно слову «баран» - на латинском языке, - поскольку копирует тактику нападения этого животного).

Ассоциативное мышление необходимо развивать – это истина, которая не требует доказательств! Именно благодаря складывающимся у человека ассоциациям, он может больше запомнить, а затем необходимое воспроизвести. «Тренировки» нужно начинать как можно раньше, постепенно усложняя их:

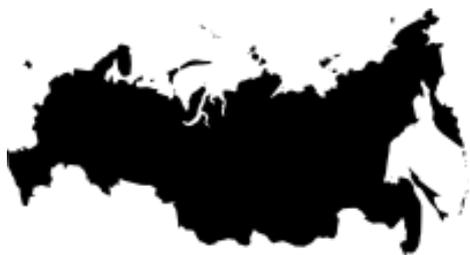
- Назовите ваши ассоциации к слову пчела (можно предложить детям рисунок).

Возможные варианты: пчЁлка («потому что маленькая»), шмЕль, мЁд, гудЕние, ячЕйка, шЕлЕст, мЕдвЕдь (потому что «МЁД ВЕДАЕТ») и т.д.

Прошу детей обратить внимание на выделенные буквы и запомнить некоторые из придуманных ими слов как ассоциации к грамотному написанию слова пчЕла. Это уже усложнённый вариант ассоциативных слов, как вы, наверное, догадались: названы не просто те существительные, что пришли в голову, а только те, где встречаются буквы Е/Ё!

А вот слово «Россия», которое представлено с помощью карты.

- На какие орфограммы-буквы надо обратить внимание? (О, СС). Именно учитывая это, надо назвать ассоциации (запомнив, кстати, и правописание своих слов!): РОдина, нарОд, дЕржава, роССиянин и др.



А разве не вызовут интереса подобные задания, которые относятся к **метапредметным** и формируют в том числе логическое мышление?!

- Вычеркните лишнее слово и объясните ваше решение: селёдка, *КИТ*, акула, барракуда, треска (**КИТ** – млекопитающее, остальные – рыбы).

- Подчеркните слово, которое не является маркой автомобиля: голав, углииж, чивсмок, *АНРУСЛ* (**Руслан** - имя мальчика), кайач.

Вот ещё один вопрос, который также требует умения логически мыслить, догадываться, кроме этого формирует метапредметные знания:

- Вставьте слово, которому предшествуют буквы, записанные слева:

С+

ПРИ+

ИС+

РОС+

КА+

ОТ+

ЛИС+

ПЛА+

(это слово – **ТОК**)

Вот пример деловой игры «**Юный корректор**», которую можно (и нужно!) проводить в любом классе. Работа строится индивидуально.

Цель игры: развитие орфографической и пунктуационной зоркости, совершенствование навыков правописания, формирование норм правильной литературной речи.

Ученикам предлагаются деформированные тексты (с ошибками разного рода), орфографические и толковые словари, ручки с пастой другого цвета. Одно из заданий, например, может формулироваться следующим образом:

- Выпишите слова с орфограммами, обозначьте их, укажите вид, подсчитайте, сколько в этом тексте орфограмм.

Разнообразие словесных игр можно только удивляться, но есть общеизвестные **литературные игры**, о которых также не следует забывать: буриме и синквейны (сочинение стихотворений), суды над героями книг и брейн-ринги, ролевые игры и написание сценариев к сюжетным играм... Это далеко не полный перечень.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

В заключение хочется отметить следующее: любая технология, которую использует учитель, обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Именно их я стараюсь чаще использовать в педагогическом процессе, особенно на уроках русского языка!

Урок-ролевая игра

Ролевые игры на уроках истории в 9 классе используются как метод активизации познавательной деятельности учащихся. **Игра - это естественная для ребёнка форма обучения. Она часть его жизненного опыта.** Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы школьника, но удовлетворяет сегодняшние. Учитель, использующий игру, организует учебную деятельность, исходя из естественных потребностей ребёнка.

В процессе игры осуществляется жизненный баланс между ребёнком и взрослым человеком. Через понимание мыслей, чувств и поступков своих героев школьники моделируют историческую реальность. При этом знания, приобретаемые в игре, становятся для каждого ученика личностно значимыми, эмоционально окрашенными, что помогает ему глубже понять, лучше «почувствовать» изучаемую эпоху.

Актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети за последнее время значительно увеличили поток получаемой детьми информации и её разнообразие. Но все эти источники предоставляют, в основном, материал для пассивного восприятия. Кроме того, игра способна решить ещё одну проблему. Сегодняшняя школа перенасыщена так называемыми интерактивными методами и средствами обучения, которые не принимают во внимание природную эмоциональность детей. А игра органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности.

Игры классифицируют по различным признакам: по целям, по числу участников, по характеру деятельности. В частности, согласно одной из таких классификаций, игры разделяются на **деловые и ретроспективные**.

Ретроспективная игра моделирует ситуацию, ставящую учащихся в позицию очевидцев тех или иных событий. Эти игры, условно, можно разделить на ролевые и не ролевые.

Ролевые игры ретроспективного характера основаны на разыгрывании ролей – участников исторических событий в условиях воображаемой ситуации прошлого. Они делятся на следующие подвиды: театрализованное представление, театрализованная игра и проблемно-дискуссионная игра.

Положительный эффект ролевой игры:

- в процессе подготовки и в ходе самой игры углубляются исторические знания учащихся, расширяется круг источников постижения истории;

- приобретаемые знания становятся личностно-значимыми, эмоционально-окрашенными, так как ученик побывал в роли участника событий прошлого;
- игровая форма работы создаёт определённый настрой, который обостряет мыслительную деятельность учащихся;
- создается атмосфера раскованности, свободы мышления, мнения ученика и учителя становятся равнозначными, так как сам учитель оказывается в роли зрителя;
- коллективная работа помогает выработать чувства взаимопомощи, поддержки, лучше узнать друг друга, выявить лидеров в коллективе;
- коллективная работа позволяет научить деловому общению, дать опыт публичных выступлений;
- ролевая игра даёт возможность отличиться ученику, не обладающему хорошими знаниями, преодолеть ему внутреннюю боязнь замечаний учителя и товарищей по классу;
- для учителя такие формы работы дают возможность накопить наглядный материал для последующих уроков.

Игра - это одна из форм обучения, и потому она должна органически «вписываться» в учебный процесс по предмету в тесной связи с другими видами учебной работы.

Тема урока: «Образование политических партий в России в конце XIX – начале XX века».

На предшествующем уроке учащиеся разбиваются на 6 групп в соответствии с политическими партиями: эсеры, социал-демократы, большевики и меньшевики, кадеты, октябристы, охранительно-самодержавные политические партии. Пользуясь тремя видами источников (Интернет-ресурс, медиа-программы, печатные пособия), каждой группе предлагается определить программные установки конкретной политической партии, лидера, требования по аграрному и национальному вопросу, политическому развитию страны.

Цели урока:

- выявить общие черты и отличия в политических течениях и партиях России начала XX века;
- создать условия для формирования комплекса компетенций, обеспечивающих успех поиска, отбора, группировки, синтеза, обработки информации с помощью интернет-ресурсов, технических возможностей средств Microsoft PowerPoint, Microsoft Word, Microsoft Excel, продукции электронных изданий;
- создать условия для формирования личностного отношения учащихся к гуманистическим и демократическим идеалам и ценностям.

Формируемые УУД:

- личностные (оценивать собственную учебную деятельность, свои достижения);
- регулятивные (контроль, коррекция, саморегуляция);
- познавательные (поиск и выделение необходимой информации);
- коммуникативные (планирование учебного сотрудничества, владение монологической и диалогической формами речи).

Средства обучения

1. Н. В. Загладин, С. И. Козленко, С. Т. Минаков, Ю. А. Петров. История отечества XX – начало XXI века. «Русское слово». М., 2005.

2. А. А. Данилов, Л. Г. Косулина, М. Ю. Брандт. История России XX-начало XXI века. М., «Просвещение», 2006.

3. Программные средства Microsoft PowerPoint, Microsoft Word, Microsoft Excel (используются учителем в процессе подготовки к уроку, учащимися — в процессе самостоятельной и автономной деятельности по изучению нового материала и в домашней работе для создания презентаций и сайтов, подготовки докладов, рефератов, материалов для проектов).

План урока

Организационная часть

Организационный момент, мотивация.

Учитель

После выхода «Манифеста 17 октября» в России бурными темпами идет процесс оформления легальных политических партий. Каждая из них исповедует определённую политическую философию, которая является целью их деятельности. Путь к достижению цели – программа партии.

Схема на доске - учащиеся рассматривают схему и определяют к какому политическому спектру относится их партия.



Основная часть

Моделирование игровой ситуации. Выступления учащихся с программами и обсуждение основных положений программных документов.

Учитель.

Мы присутствуем на съезде политических партий в 1905 году. От каждой партии выступает лидер, который, называет себя, должен убедить присутствующих в правоте программных требований именно его партии (от первого лица).

Освещаются требования каждой партии по аграрному и национальному вопросу, политическому развитию России (основные цели, задачи, методы деятельности, чьи интересы представляет).

Группа «журналистов» задаёт вопросы, координирует выступления.

Выступление лидеров групп (политических партий), которые представляют программы своих партий. Демонстрация наглядного материала (презентации о своих партиях, плакаты, портреты и т.д.). «Журналисты» и члены других партий задают вопросы.

После выступления лидеров всех партий, всему классу предлагается **задание – ответить на вопросы:**

1. Какую позицию (партию) вы поддержали бы в 1905 году? Почему?
2. Требования какой партии, на ваш взгляд, наиболее отвечали особенностям и задачам развития России?
3. Какими качествами (личными, деловыми) должен, на ваш взгляд, обладать политический лидер, чтобы возглавить политическую партию, пользоваться доверием избирателей? Какой из лидеров партий начала века вызывает ваши симпатии? А из современных?

Заключительная часть

Подведение итогов. Выводы. Задания к следующему уроку.

В конце урока подводятся итоги. «Журналисты» определяют наиболее подготовленные группы и лучшие выступления учащихся.

Домашнее задание

Учебник, параграф № 7 - читать, ответить на вопросы.

Заполнить таблицу «Политические партии России начала XX века» с программами партий РСДРП(б), РСДРП, ПСР, Кадеты, Октябристы, Монархические партии.

В таблице отразить название партии, дату создания, лидера партии, программные требования (политические, экономические, социальные), социальную базу, пути достижения.

Манакова Е.А., учитель начальных классов,
Волкова Н.Н., учитель музыки

Игра «Помоги Солнышку»

Игра для современных детей – один из способов приобщения к народным традициям. Одной из сохранившихся традиций является празднование Масленицы.

Мы решили провести Масленицу в своём 2-в классе, но не просто как развлекательное мероприятие, а **разобраться в смысле этого древнеславянского праздника и рассмотреть образ Масленицы в произведениях литературы, музыки, изобразительного искусства.**

Одна из задач работы над проектом была в создании ситуации выбора для учащихся (совместно с учителем), а именно: выбор команды, оформления, источника информации и «консультанта», объёма материала и его представления.

Состав команд менялся по ходу подготовки проекта: 1-2 человека были основными и могли привлекать ребят из других команд. Источниками информации были, в основном, материалы интернета, литература из школьной библиотеки, учебный материал уроков литературного чтения, музыки, изобразительного искусства, практические наработки с занятий внеурочной деятельности «Проектная деятельность», «Вдумчивый читатель», «Мастерская чудес», «Подвижные игры». Руководители данных курсов внеурочной деятельности, родители, зав. библиотекой, директор школы стали не только «консультантами» в процессе подготовки проекта, но также были приглашены в качестве гостей.

Основная сложность состояла в выборе формы в представлении проекта. Во-первых, мероприятие предполагалось быть внеклассным. Во-вторых, по объёму материала, соответственно и времени – чуть больше, чем урок. В-третьих, чтобы рассмотреть образ Масленицы в произведениях разных видов искусств, наверно, нужна более серьёзная форма. Например, литературно-музыкальная гостиная. Но учитывая возраст ребят, их психолого-педагогические особенности, мы остановились на игровой форме. Игру назвали «Помоги Солнышку».

Содержание игры состояло из нескольких блоков, в каждом из которых рассматривался образ Масленицы: **исторический**, в котором коротко была представлена история праздника, его проведение по дням недели, символы, обычаи и традиции Масленицы; **народное творчество; изобразительное искусство; литература; музыка; современное искусство; танцевально-игровая программа; беседа за чашкой чая.**

Начинается игра с весёлой музыки и загадки про солнышко (на доске прикреплено солнышко без лучей). Далее небольшая вступительная беседа, в ходе которой обращаем внимание на **эпиграф** к нашему мероприятию: «Они хранили в жизни мирной привычки милой старины...» А.С. Пушкин. Условия игры: проследить связь времён в произведениях литературы и искусства на

примере праздника Масленицы и отметить лучом Солнышка. Если произведения написаны авторами очень давно, несколько столетий назад – к Солнышку прикрепляем жёлтые лучики. А если произведения написаны современными авторами, то у Солнышка появятся лучики красного цвета.

Яркий образ Масленицы как символ проводов зимы и встречи весны, т.е. символ обновления, встречается у многих наших классиков: писателей, композиторов, художников. Для наших второклассников мы выбрали наиболее красочные и небольшие фрагменты. Литература: А.С. Пушкин – строки из «Евгения Онегина»; А.С. Островский – фрагмент из сказки «Снегурочка», песня берендеев; стихи современной поэтессы И. Мордовиной. Музыка: видеофрагмент из балета «Петрушка» И.Ф. Стравинского; видеофрагмент из мультфильма «Снегурочка» с музыкой Н.А. Римского-Корсакова из оперы «Снегурочка»; авторская песня В. Асмолова на стихи Ю. Индирейкина «Прощёное воскресенье». Изобразительное искусство: Б.М. Кустодиев – несколько картин о Масленице, современный художник Ю. Шеров «Прощёное воскресенье».

Творчески проявить себя ребята смогли в танцевально-игровой программе. Они не только рассказали пословицы, загадки о Масленице, но и поиграли в старинные и современные игры, пели заклички, танцевали «Кадриль», играли в шумовом оркестре. А те, кто учится в музыкальной школе, сыграли на фортепиано небольшие пьески.

Когда Солнышко засияло множеством лучиков, подвели итог, разгадав кроссворд. В кроссворд были включены вопросы по символике Масленицы, её смысла, идеи; повторили произведения, представленные в игре и их авторов.

В качестве рефлексии было предложено «украсить хвост петуха» – также героя Масленицы, являющегося оберегом для дома, символизирующего богатство, здоровье его хозяев. Команда «оформителей» заранее приготовила аппликацию петуха на листе ватмана. У обучающихся была возможность выбора: перо синего цвета – было неинтересно, перо зелёного цвета – не всё понравилось, перо красного цвета – узнал много нового, принимал участие в подготовке проекта и проведении игры, всё понравилось.

Во второй части нашего мероприятия, которую мы назвали «Беседа за чашкой чая», учащиеся, гости поделились своими впечатлениями, «раскрыли секреты» рецептов блинов, собранных кулинарами в «Кулинарную книгу» и, конечно, отметили Масленицу блинами.

При работе над проектом мы опирались на **ценностные составляющие: историко-патриотическую, эстетическую, социокультурную, духовно-нравственную**. Выявили связь времён и определили главный смысл праздника – стремление делать добро, уметь прощать, ощутить радость самой жизни, т.е. возрождение.

Участниками проекта стали ученики, родители, классный руководитель 2-в класса; учителя музыки, технологии, физкультуры, библиотекарь, директор школы; ученики 6-7-х классов. А после праздника появились фотографии и видеоматериалы.

Можно ли играть на уроках математики в 8 классе

Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддержать у обучающихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. В связи с этим основная проблема состоит в том, чтобы отыскать новые эффективные методы обучения и такие методические приёмы, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний.

Любой учитель стремится к тому, чтобы каждый ученик работал активно и увлечённо. Каждый учитель стремится к тому, чтобы использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса. Это особенно важно в подростковом возрасте, когда ещё формируются, а иногда только определяются постоянные интересы и склонности к тому или иному предмету. Именно в этот период нужно стремиться раскрыть притягательные стороны математики.

Немаловажная роль здесь отводится играм, так как это было актуально всегда и не только для учителей математики. Игра - современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

Основная цель работы – активизация познавательной деятельности учащихся на уроках математики, развитие любознательности и глубокого познавательного интереса к предмету через игровую деятельность.

Предлагаю рассмотреть пример нетрадиционной формы урока, состоящий из определённых **этапов**:

- **предварительная подготовка** - класс разбивается на команды (если нужно), примерно равные по способностям, даются домашние задания командам;
- **игра**;
- **заключение по уроку** - выводы о работе участников игры и выставление оценок.

Примеры таких видов игр, которые более приемлемы на уроках математики, я привожу в данной работе.

Чтобы возбудить интерес к счёту, можно применить следующие игры: «Домино», «Найди ошибку», «Кто быстрее», «Эстафета», «Закодированный ответ», «Рыбалка».

В рамках уроков применяются учебные деловые игры. Примеры игр: «Строитель», «Магазин», «Почта».

Примеры игровых форм уроков: урок-сказка, Урок-КВН, Урок-путешествие, Урок-смотр знаний, игра «Счастливый случай», «Поле чудес», «Морской бой».

Для создания некоторых из них я использовала идеи телевизионных игр. Их смотрят дети, значит, они им будут более понятны и интересны, и они хорошо вписываются в урок по времени и содержанию.

Игра «Поле чудес»

Правила игры

Учитель берёт понравившееся ему высказывание или слова из песни, стихотворения, поговорку. По количеству букв в этом высказывании подбирается столько же задач так, чтобы одинаковым буквам соответствовали одинаковые ответы. Готовятся карточки желательнее с дифференцированными заданиями, которые выдаются каждому ученику. На доске заранее должны быть записаны буквы, которые встречаются в высказывании, и под ними ответы, которые будут соответствовать этим буквам. Ниже должны быть записаны числа по порядку (по количеству букв в высказывании), соответствующие номерам карточек.

Ученик, выполнивший задание, называет номер своей карточки и букву, под которой записан ответ. Например, карточка № 5, буква «А». Учитель под числом «5» ставит букву «А». Если у ученика получилась другая буква, значит он решил неверно, и у него есть время перерешать задачу, пока другие ребята ещё решают свои задания. Те учащиеся, которые быстро справляются с заданием, получают следующую карточку. За правильно решённые 1-3 задания (на усмотрение учителя) ученик может получить оценку. Поэтому желательнее карточек иметь больше, чем число учеников в классе.

Пример игры в 8 классе. Тема: «Теорема Пифагора»

Задания:

1. В прямоугольной трапеции основания равны 5 и 17 см, а большая боковая сторона 13 см. Найдите площадь трапеции. (55)
2. В треугольнике два угла равны 45° и 90° , а большая сторона 5832 см. Найдите две другие стороны треугольника. (54)
3. В прямоугольной трапеции основания равны 12 и 6 см, а большая боковая сторона 10 см. Найдите площадь трапеции. (72)
4. В треугольнике $ABC \angle A = 90^\circ$, $\angle C = 30^\circ$, $AB = 6$ см. Найдите сторону AC треугольника. ($6\sqrt{3}$)
5. В прямоугольной трапеции боковые стороны равны 5 и 3 см, а большее основание 20 см. Найдите площадь трапеции. (54)
6. Диагонали ромба равны 14 и 48 см. Найдите сторону ромба. (25)
7. В равнобедренном треугольнике угол при основании 45° , а высота, проведённая к основанию, равна 8 см. Чему равна площадь треугольника? (64)
8. Боковая сторона равнобедренного треугольника равна 12 см, а основание равно $12\sqrt{3}$ см. Найдите высоту, проведённую к основанию. (6)
9. В прямоугольном треугольнике катеты равны по 6 см. Чему равна высота, проведённая к основанию? ($3\sqrt{2}$)

10. Найдите площадь равнобедренного треугольника, если его основание равно 24 см, а боковая сторона равна $6\sqrt{5}$ см. (72)
11. В равностороннем треугольнике сторона равна 8 см. Найдите высоту треугольника. ($4\sqrt{3}$)
12. Найдите катет прямоугольного треугольника, если его гипотенуза равна 10 см, а другой катет равен 8 см. (6)
13. Стороны прямоугольника равны 8 и 6 см. Найдите его диагональ. (10)
14. Найдите гипотенузу прямоугольного треугольника, если его катеты равны $3\sqrt{3}$ см и 3 см. (6)
15. Найдите гипотенузу прямоугольного треугольника, если его катеты равны 7 см и 24 см. (25)
16. Площадь прямоугольного треугольника равна $18\sqrt{2}$, катет его равен 6. Найдите гипотенузу. ($6\sqrt{3}$)
17. Вычислить площадь равнобедренного треугольника с боковой стороной 3 см и основанием 2 см. ($2\sqrt{2}$)
18. Найдите катет прямоугольного треугольника, лежащий против угла 60° , если гипотенуза равна 8 см. ($4\sqrt{3}$)
19. В треугольнике $ABC \angle B = 45^\circ$, а высота AN делит сторону BC на отрезки $BN = 8$ см и $NC = 6$ см. Найдите сторону AC . (10)
20. Найдите площадь равностороннего треугольника, сторона которого равна 12 см. ($36\sqrt{3}$)
21. В равнобедренном прямоугольном треугольнике гипотенуза равна 14 см. Чему равны катеты этого треугольника? ($7\sqrt{2}$)
22. Найдите гипотенузу прямоугольного треугольника, если его катеты равны $4\sqrt{2}$ см и 2 см. (6)
23. В прямоугольной трапеции боковые стороны равны 7 и 25 см, а меньшее основание равно 2 см. Найдите площадь трапеции. (98)

Контрольная карта:

Г	е	и	й	л	м	о
55	54	6	98	10	$6\sqrt{3}$	72
р	с	т	щ	ы	ю	я
64	$4\sqrt{3}$	25	$7\sqrt{2}$	$2\sqrt{2}$	$3\sqrt{2}$	$36\sqrt{3}$

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
г	е	о	м	е	т	р	и	ю	о	с	и	л	и	т
16	17	18	19	20	21	22	23							
м	ы	с	л	я	щ	и	й							

Пархоменко С.Н.,
учитель физической культуры

Весёлые старты «Папа, мама, я – спортивная семья!»

Цель спортивного мероприятия: пропаганда здорового образа жизни среди населения и учащихся, популяризация физической культуры и спорта.

Задачи:

- укрепление здоровья, формирование общей культуры и здорового образа жизни семьи;
- привлечение населения и учащихся школы к регулярным занятиям физической культурой и спортом;
- формирование навыков коллективного поведения, создание атмосферы взаимовыручки, товарищества.

Место проведения: школьный спортивный зал.

Участники конкурса: учащиеся и родители 1-4-х классов. Состав команды от каждого класса – 3 человека (папа, мама, ребёнок).

Условия проведения соревнования:

- название, девиз команды;
- спортивная форма;
- эмблема;
- выполнение заданий спортивного характера;
- от каждого класса стенгазета на тему «Здоровый образ жизни»;
- группа поддержки готовит плакаты в поддержку своей команды.

Ответственность участников соревнований:

- соблюдать правила соревнований;
- соблюдать требования безопасности во время участия в соревнованиях;
- соблюдать этические нормы в области спорта;
- соблюдать положение и требования организаторов данного соревнования.

Инвентарь на 4 команды:

- 4 эстафетные палочки;
- 8 в/б мячей;
- 8 больших обручей;
- 8 гимнастических палок;
- 8 скакалок;
- 12 кубиков;
- 4 корзины;
- 4 теннисные ракетки;
- 4 теннисных мяча.

Определение победителей: победитель каждой эстафеты определяется по наибольшему количеству баллов. За каждой командой закрепляется арбитр,

который фиксирует ошибки и передаёт их в судейскую команду. За каждое нарушение правил при прохождении этапов эстафеты вычитается по 0,2 балла.

В итоге суммируются все баллы за все эстафеты. I место занимает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Если команды набрали одинаковое количество баллов, место выше занимает команда, занявшая больше 1-х мест, 2-х мест и т.д.

Команды, занявшие призовые места, награждаются грамотами.

Ход соревнований

Под праздничную маршевую музыку в спортивный зал входят команды. Их приветствуют организаторы соревнований и группы поддержки от каждого класса.

1.«Эстафетный бег»

I этап: участник – ребёнок. Бег с эстафетной палочкой, 2 раза огибает стойку, возвращается и передаёт эстафетную палочку следующему участнику.

II этап: участник – женщина. Выполнение задания аналогично I этапу.

III этап: участник – мужчина. Выполнение задания аналогично I этапу.

IV этап: участник - ребёнок, мужчина, женщина. Взавшись за руки, добегают до стойки, огибают её и возвращаются обратно.

2.«Погрузка арбузов»

I этап: участник – ребёнок. Участник с 2-мя мячами добегает до обруча, лежащего на середине между стартовой чертой и стойкой, оставляет мячи в обруче (мячи обязательно должны лежать в обруче), добегает до стойки, огибает её, на обратном пути берёт 2 мяча из обруча и возвращается обратно, передавая эстафету следующему участнику.

II этап: участник – женщина. Выполнение задания аналогично I этапу.

III этап: участник – мужчина. Выполнение задания аналогично I этапу.

IV этап: участник - мужчина, женщина. Два участника, стоя лицом друг к другу, руки на поясе, мяч удерживают на уровне груди. По команде начинают движение приставными шагами до стойки, огибают её и возвращаются обратно. В случае, если участники выронили мяч, они возвращают его в исходное положение с места падения мяча и продолжают выполнять задание.

3.«Перегони мяч»

I этап: участник – ребёнок. Участник перегоняет мяч гимнастической палкой до стойки, огибает её и возвращается обратно.

II этап: участник – женщина. Выполнение задания аналогично I этапу.

III этап: участник – мужчина. Держась за обруч 2-мя руками, катит им за собой мяч до стойки, огибает её и возвращается обратно.

IV этап: участник – ребёнок, женщина. Держась за концы гимнастической палки, добегают до стойки, огибают её и возвращаются обратно.

4. «Сквозь обруч»

I этап: участник – ребёнок. Участник от линии старта бежит до 1-ого обруча, надевает обруч сверху вниз, оставляя его на полу, бежит ко 2-ому обручу и также надевает обруч на себя, оставляя его на полу, добегают до стойки, огибает её и возвращается обратно.

II этап: участник – женщина. Выполнение задания аналогично I этапу.

III этап: участник – мужчина. Выполнение задания аналогично I этапу.

IV этап: участник – мужчина. От линии старта бежит, собирая обручи, огибает стойку и с обручами возвращается обратно.

5. «Прыжки через скакалку и обруч»

I этап: участник – ребёнок. Бег вперёд, вращая скакалку до стойки, огибает её и возвращается обратно.

II этап: участник – женщина. Бег вперёд, вращая обруч до стойки, огибает её и возвращается обратно.

III этап: участник – мужчина. Бег вперёд, вращая скакалку до стойки, огибает её и возвращается обратно.

IV этап: участник – ребёнок, женщина. Бег в обруче вдвоём.

6. «Строим башню»

I этап: участник – ребёнок. Начинает бег с кубиком в руках, предварительно перепрыгнув через 2 обруча. Добегает до линии, «строит башню». Задача: положить кубик, постепенно выстраивая башню - нижний ряд - 2 кубика, верхний - 1 кубик. Возвращается к команде, предварительно перепрыгнув через обручи.

II этап: участник – женщина. Выполнение задания аналогично I этапу.

III этап: участник – мужчина. Выполнение задания аналогично I этапу.

IV этап: участник – ребёнок. Участник бежит с корзиной, собирает кубики в корзину и, минуя, обручи финиширует.

7. «Самый ловкий»

I этап: участник – ребёнок. Пробежать дистанцию с ракеткой в руках, не уронив теннисный мяч, передать эстафету следующему участнику.

II этап: участник – женщина. Выполнение задания аналогично I этапу.

III этап: участник – мужчина. Выполнение задания аналогично I этапу.

IV этап: участник – мужчина, ребёнок, женщина. Мужчина пробегает дистанцию с 2-мя ракетками в руках (правой, левой), не уронив теннисные мячи. Женщина и ребёнок находятся по обе стороны от мужчины. Они подбирают и возвращают мячи в случае падения его на пол.

Подведение итогов спортивного праздника, награждение победителей. Победённым – не унывать! Ведь главное – не победа, а участие и то, что все были вместе.

Рябкова Е.В.,
руководитель ГПА учителей начальных классов

Деловая игра
«Добро пожаловать, или посторонним В...»

В этом учебном году в МБУ ИМЦ «Екатеринбургский Дом Учителя» в рамках деятельности городской педагогической ассоциации учителей начальных классов состоялась деловая игра «Добро пожаловать, или посторонним В...», посвящённая вопросам участия педагогов начальной школы в профессиональных конкурсах.

В игре приняли участие 23 педагога города (молодые специалисты, педагоги-стажисты, участники профессиональных конкурсов и заместители директоров по УД):

- Верх-Исетский район – 2 человека;
- Железнодорожный район – 3 человека;
- Кировский район – 4 человека;
- Ленинский район – 4 человека;
- Октябрьский район – 4 человека;
- Орджоникидзевский район – 3 человека;
- Чкаловский район – 3 человека.

Цель данной методической формы работы: распознавание проблем и нахождение способов их решения за счёт конструктивной совместной деятельности.

В ходе игры обсуждались 4 вопроса:

- «плюсы» и «минусы» участия в профессиональных конкурсах;
- «конкурсная кухня»;
- образ конкурсанта;
- «книга жалоб и предложений».

Итог – «галерея идей».

Тема «Путь к успеху»

Цель: выявить проблемы участия в профессиональных конкурсах для профессионального роста учителей начальных классов.

Форма деловой игры: Мировое кафе

Участники:

«Хозяин кафе» (ведущий)

Хозяева столов

Гости: по 4 человека от района: молодой специалист, педагог-стажист, заместитель директора по УД, участник очного этапа профессионального конкурса.

Оборудование: 4 стола, 4 листа ватмана, маркеры, цветные стикеры, чай, кофе, посуда.

Планируемый результат: определение проблем участия в профессиональных конкурсах среди учителей начальных классов города Екатеринбурга.

Тема	Названия столиков	Вопросы для обсуждений
«Путь к успеху»	Что такое конкурс и с чем его едят?	«+» и «-» Что даёт участие в профессиональных конкурсах? Риск и потеря (проблемы). Реальная цель
	Герой нашего времени.	Педагогическое мастерство – это врождённое качество? Мне нужна помощь. Качества конкурсанта.
	Конкурсная кухня.	Где взять помощь? (я могу помочь). Какие качества важны для участия в конкурсе? Примерьте на себя.
	Книга жалоб и предложений.	Методическая помощь.

Ход игры

Ведущий

Добрый день, уважаемые коллеги. Мы рады приветствовать вас в нашем кафе «Добро пожаловать, или посторонним В...» на деловой игре, посвящённой проблемам участия педагогов, а именно учителей начальных классов в профессиональных конкурсах.

Деловая игра «Мировое кафе» - одна из форм методической групповой работы.

Цель: распознавание проблем и нахождение способов их решения за счёт конструктивной совместной деятельности.

Эта форма работы подходит, когда необходимо собрать информацию, обменяться мнениями по важным проблемам, изучить возможности для дальнейших действий.

Тема «Путь к успеху».

Цель: выявить проблемы участия в профессиональных конкурсах для профессионального роста учителей начальных классов.

В нашем Кафе 4 столика. У каждого столика есть хозяин.

Хозяева столиков Вам предложат вопросы для обсуждения. Время обсуждения 5 минут. Все идеи необходимо фиксировать, набрасывать схемы, зарисовывать на «скатерти». По истечении 5 минут, вы меняетесь столиками, и новый хозяин столика вам предлагает свои вопросы. Вы дополняете имеющийся список, выдвигаете новые идеи. Вы - путешествуете. Когда вернётесь за свой столик, обсудите, систематизируете все идеи, выберете

представителя от своего столика, но не хозяина, и наглядно представите ответы на вопросы.

Итак, дорогие гости, мы приглашаем Вас в наше Кафе.

4 перехода

1. «Плюсы» и «Минусы» участия в профессиональных конкурсах.

«Плюсы»: самообразование, самореализация, мобилизация всех сил, профессиональный рост, детские улыбки, победа...

«Минусы»: нехватка времени, стресс, низкая самооценка, общественное мнение, боязнь непризнания...

2. «Конкурсная кухня»

«Первое блюдо» - я участвовала бы в конкурсе, если бы... уменьшить количество этапов, была моложе, автоматическая аттестация...

«Второе блюдо» - за участие в конкурсе я хочу получить... дополнительное время к отпуску, освобождение от аттестации, путёвку в ...

«Третье блюдо» - в качестве методической помощи я хочу... публикации, мастер-классы и видеоматериалы предыдущих участников, поддержку ИМЦ и своей администрации...

3. «Образ конкурсанта»: *находчивый, коммуникабельный, с высшим образованием, целеустремлённый, гуманный, современный, артистичный, эрудированный, толерантный.*

4. «Книга жалоб и предложений»

Мне трудно: собраться с духом, найти время, решиться на участие...

Мне нужна помощь: психолога, коллег, творческой группы...

Я могу помочь: идеями, ИКТ-помощь, в группе поддержки...

«Галерея идей».

Каждая группа представила результат обсуждения проблемы.

Заключительное слово Хозяина кафе.

Уважаемые гости, коллеги. Вы скажите, пожалуйста, свое мнение о данной методической форме работы. Что Вам дала эта игра?

Участники игры высказали свои пожелания:

Очень интересно!

Всё здорово!

Побольше бы таких мероприятий.

Хочу участвовать в работе ГПА.

Ведущий.

Большое спасибо.

Мы ждем Вас в городской ассоциации учителей начальных классов.

Игра-викторина «В гостях у сказки»

Игра-викторина «В гостях у сказки» предполагается для проведения в младших классах как внеклассное мероприятие. Класс делится на две команды. Ведущими могут быть не только библиотекарь, но и его помощники – ученики старших классов. Также эту викторину можно предложить ребятам в летнем оздоровительном лагере.

Цель: создание условий для формирования читательского интереса, привития любви к чтению.

Задачи:

- обобщить знания о сказках, уметь узнавать героев сказок;
- развивать творческое воображение, ассоциативную память;
- воспитывать потребность в чтении книг;
- прививать любовь к сказкам.

Оформление: выставка книг, сумка с предметами

Ход игры

Организационная часть

Под звуки фанфар выходят *ведущие*, объявляют о начале игры и условиях конкурса.

1. Мы живем на чудесной планете-

На земле, её любят все дети.

Но узнать о других мы хотим

И к далёким планетам летим.

Попали мы на книжную планету,

А путешествовать мы будем вместе

С героем сказки будет интересней.

2. Сегодня у нас, ребята, интересная и необычная игра-викторина, на которой вам пригодятся ваши знания и умения.

Основная часть

Конкурс 1. «Сказочные загадки»

1. Уплетая калачи,

Ехал парень на печи.

Прокатился по деревне

И женился на царевне. (Емеля)

2. Был друг у Ивана немного горбатым,

Но сделал счастливым его и богатым. (Конёк-горбунок)

3. Ждали маму с молоком,

А пустили волка в дом.

Кем же были эти

Маленькие детки? (Семеро козлят)

4. Летела стрела и попала в болото,
И в этом болоте поймал её кто-то,
Кто, расправившись с зелёной кожей,
Сделался милой, красивой, пригожей? (**Василиса Прекрасная**)
5. Вымолвил словечко-
Покатилась печка
Прямо из деревни
К царю и царице.
И за что не знаю,
Повезло лентяю. (**Емеля**)
6. Эта скатерть знаменита
Тем, что кормит всех досыта,
Что сама собой она
Вкусных кушаний полна. (**Скатерть-самобранка**)
7. Кто-то за кого-то
Ухватился цепко:
Ох, никак не вытянуть!
Ох, засела крепко!
Но ещё помощники скоро прибегут,
Победят упрямицу
Дружный общий труд. (**Репка**)
8. У Аленушки-сестрицы
Унесли братишку птицы.
Высоко они летят,
Далеко они глядят. (**Гуси-лебеди**)

Конкурс 2. «Угадай героя сказки»

1. На чём летает Баба Яга? (**На метле, в ступе**)
2. Чем машут волшебники, произнося заклинание? (**Волшебной палочкой**)
3. Какой предмет дома лежит на полу, а в сказках — летает? (**Ковёр-самолет**)
4. Если она лежит на столе, еда появится сама. (**Скатерть-самобранка**)
5. Какое домашнее животное носило обувь? (**Кот в сапогах**)
6. Кто купил на базаре самовар и устроил пир? (**Муха-Цокотуха**)
7. Кто из героев русской народной сказки был хлебобулочным изделием? (**Колобок**)
8. Кто смастерил мальчишку с длинным носом? (**Папа Карло**)
9. Кто ходит в гости по утрам? (**Винни-Пух**)
10. Чем угощала лиса журавля? (**Кашей**)
11. Обувь, помогающая передвигаться очень быстро (**Сапоги-скороходы**)
12. Как звали героиню, которая получила своё прозвище благодаря головному убору? (**Красная Шапочка**)

Конкурс 3. «Назови произведение, автора и героя»

1. Девочка хорошая по лесу идёт,
Но не знает девочка, что опасность ждёт,
За кустами светится пара злющих глаз,
Кто-то страшный встретится девочке сейчас.
Кто расспросит девочку о её пути?
Кто обманет бабушку, чтобы в дом войти?
Кто же эта девочка? Кто же этот зверь?

(Ш. Перро «Красная шапочка»)

2. Скорей бы приблизился вечер,
И час долгожданный настал,
Чтоб мне в золочёной карете,
Поехать на сказочный бал.
Никто во дворце не узнает,
Откуда я, как я зовусь,
Но только лишь полночь настанет,
К себе на чердак я вернусь. Кто я?

(Ш. Перро «Золушка»)

3. Прилетел сюда проказник,
Выдумщик и фантазёр,
Он и нянька, он и мастер,
И художник, и актёр.
Любит торты он и плюшки,
Горы сладостей, конфет.
А ребятам, приземлившись,
Шлёт большой-большой привет!

(А. Линдгрен «Приключения о Малыше...», Карлсон)

- 4.Завтра я хочу заставить
На дворе котлы поставить
И костры под ним сложить.
Первый надобно налить
До краёв водой студёной,
А второй - водой варёной,
А последний – молоком,
Вскипятя его ключом.

(П. Ершов «Конёк – горбунок»)

5. Гуси лягушку на прутике несли,
Преодолевая притяжение земли,
Но рот она открыла,
И закончился полёт.

(В. Гаршин «Лягушка-путешественница»)

6. Мой народец странный,
Глупый, деревянный,
Кукольный владыка,
Вот кто я, поди-ка.

(А.Т. Толстой «Золотой ключик и приключения Буратино»)

Конкурс 4. «Сказочный сундук»

В сундуке хранятся сказочные предметы, в каких сказках они встречаются.

1. Кувшин. (Лиса и журавль)
2. Зеркало. (Сказка о мертвой царевне и семи богатырях)
3. Яйцо. (Курочка Ряба)
4. Градусник. (Доктор Айболит)
5. Горошина. (Принцесса на горошине)
6. Монета. (Золотой ключик...)
7. Рыба. (Сказка о рыбаке и рыбке)
8. Часы. (Золушка)
9. Цветок. (Аленький цветок)
10. Сапоги. (Кот в сапогах)

Конкурс 5. «Портрет героя»

1. Однажды утром Малыш проснулся и с горечью вспомнил, что у него всё-таки нет собаки. Папа и мама ушли в магазин, а единственный друг, с которым он так весело проводил время, шалил, пугал на крыше воров, перевоспитывал злую Фрекен Бок, улетел, и вот уже неделю не появляется. Его вспоминают в каждом доме, такого весёлого, никогда не унывающего. (Карлсон)

2. Я обаятельная жутко,
И обладаю нюхом чутким,
Причёской славлюсь неземною,
Летать умею над землёю. (Баба Яга)

3. Этот сказочный герой достался самому младшему сыну мельника. Но благодаря своему изворотливому уму, хитрости и ловкости, он сумел обмануть не только короля, но и злого волшебника и добился счастья не только для своего хозяина, но и для всех жителей села. (Кот в сапогах)

4. На долю этого сказочного героя выпало много испытаний: учиться он не хотел, но хитрость, сообразительность помогли ему справиться со своими врагами и на Поле чудес в Стране дураков, и в тёмном чулане, и убежать от директора кукольного театра, и открыть волшебную дверь... (Буратино)

5. Это наивный, добродушный и скромный «Медведь с Маленькими Мозгами», сам герой неоднократно говорит о том, что в его голове опилки. Любимые занятия — сочинять стихи и есть мёд. Его «пугают длинные слова», он забывчив, но нередко в его голову приходят блестящие идеи. Наш герой таков, каким его хочет видеть маленький хозяин. (**Винни-Пух**)

6. Я богатый, всемогущий
Очень стройный,
Страшно злющий,
Но я смерти не боюсь
Угадайте, как зовусь? (**Кощей Бессмертный**)

Конкурс 6. «Угадай-ка»

1. Какую песенку пел Колобок?
2. Что пела Коза своим козлятам?
3. Что говорила Машенька медведю, сидя в коробе?
4. Что приговаривала курочка Ряба деду и бабе?
5. Какими словами помогал себе волк ловить рыбу на хвосте?
6. Что говорила в это время лиса?
7. Что спрашивали звери в сказке «Теремок» прежде чем войти туда?
8. Какие слова произносил Емеля, чтобы всё делалось само?

Заключительная часть

Ведущие

Добрую сказку в душе сбереги,
С добрых героев пример ты бери,
Сам для других ты волшебником будь,
Но и, конечно, про нас не забудь.

Чтобы сказки не обидеть —
Надо их почаще видеть.
Их читать и рисовать,
Их любить и в них играть.

Сказки всех отучат злиться,
А научат веселиться.
Будь добрее и скромнее,
Терпеливее, мудрее.

Подведение итогов, исполнение песни «Дорога добра» из к/ф «Маленький Мук», музыка М. Минкова, слова Ю. Энтина.

**«Киношкола» - технология мировоззренческого диалога
детско-взрослой событийной общности**

Курс «Киношкола - мировоззренческое кино» реализуется в МБОУ СОШ № 84 в рамках проекта городской сетевой инновационной площадки «Образовательная организация – центр духовно-нравственного и гражданско-патриотического развития учащихся». «Киношкола» организована в рамках курса внеурочной деятельности, реализуемого в соответствии с требованиями ФГОС. **Основная идея - использование социально-значимого для старшеклассников кино в целях становления и устойчивого формирования российской идентичности школьников.**

Мы живём в эпоху активного, хотя зачастую скрытого, воздействия экрана на сознание человека. Средняя школа давно перестала быть единственным местом, где формируется мировоззрение подростка. Более того, она окончательно уступила первенство в этой области интернету, телевидению и кинематографу. Современный подросток все свои основные представления о мире черпает из того, что видит на многочисленных экранах. Наши исследования показывают, что фильмотека современного школьника намного обширнее его библиотеки и определяется в большей степени возрастными и социальными факторами. Если на выбор книги оказывает влияние школа и сформированный человеческой культурой круг детского чтения, то фильмотека школьника отражает особенности современного кинорынка и формируется под влиянием семьи (1-3 класс), подростковой среды (4-7 класс), взрослого репертуара и СМИ (8-11 класс).

Учитывая жизненные реалии, наша школа использует в рамках этого курса различные формы работы с фильмом, реализуя их через урочную, внеурочную деятельность, воспитательные мероприятия, обучая подростка основам визуальной грамотности, формируя устойчиво-активную гражданскую позицию в условиях диалога разных поколений. Формы работы «Киношколы»:

- дебаты;
- web-консультация «Вопрос эксперту»;
- баттлы;
- рубрика «Взрослые тайны»;
- кинодесант;
- видеокейс;
- киноимпровизация.

А какие фильмы смотреть и обсуждать с подростками? В логике задач гражданско-патриотического воспитания критерии отбора следующие:

- наличие проблемы, затрагивающей мировоззрение и самосознание современного молодого человека;
- наличие российского контекста этой проблемы;

- определённая парадоксальность, неоднозначность; эмоциональная насыщенность; философичность.

У педагога есть возможность привлекать те художественные и документальные кинопроизведения, которые он сочтёт соответствующими указанным критериям. Ещё лучше, если он привлечёт к отбору фильмов школьников. Во время занятий **используются игровые формы работы**.

Во внеурочном курсе «Киношкола» не предполагается ни зачётов, ни экзаменов, так как важны в нём не столько обучающие, образовательные результаты, сколько чувство общей сопричастности при обсуждении фильмов, личностные результаты.

План занятия «Киношколы» на примере темы «Активная гражданская позиция человека. Право выбора. Политические выборы», фильма О. Фомина «День выборов».

Приветствие участников «Киношколы». Вступление.

Задание 1. Мозговой штурм

На экране представлены фотокадры из фильма. Ваша задача определить тему, проблему, которую ставит перед нами этот фильм.

Обсуждение предложенных вариантов. Просмотр видеофрагмента – «завязки» сюжета фильма.

Задание 2. Видеокейс

Составьте проект политической программы кандидата в депутаты:

- Кто он?
- Его девиз?
- Краткая речь.

Защита проектов. Обсуждение. Сравнение с видеофрагментами из фильма.

Задание 3. Дебаты (группы готовятся заранее по поставленным вопросам).

Есть ли выбор на политических выборах? Демократичен ли процесс выборов?

Защита позиций групп. Просмотр видеофрагмента фильма. Обсуждение.

Задание 4. Рубрика «Взрослые тайны» (готовится заранее).

Для достижения более качественного результата воспитательного мероприятия практикуется организация нашей постоянной рубрики «Киношколы» - «Взрослые тайны». Суть рубрики заключается в «приоткрывании» реалий взрослой жизни, получение школьниками компетентных комментариев по вопросам детско-взрослой событийной общности. В данном случае, старшеклассники брали интервью у депутата Екатеринбургской городской Думы И.Ю. Плаксина.

Просмотр видеокomentarия. Обсуждение.

Просмотр итогового видеофрагмента фильма.

Подведение итогов.

Весёлые минутки

В конце учебного года в каждом классе проводится праздник, на котором есть место шуткам, юмору, весёлым викторинам и вопросам.

Задачи в стихах

Под кустами у реки
Жили майские жуки:
Дочка, сын, отец и мать –
Кто успел их сосчитать? (4)

Восемь храбрых малышей
Переходят вброд ручей,
Один отстал: «Домой хочу!»
Сколько их пришло к ручью? (7)

Я, Серёжа, Коля, Ванда –
Волейбольная команда.
Женя с Игорем пока
Запасных два игрока.
А когда подучатся,
Сколько их получится? (6)

В снег упал Серёжка,
А за ним - Алёшка,
А за ним - Иринка,
А за ней – Маринка,
А потом упал Игнат.
Сколько на снегу ребят? (5)

Викторина «Назови сказку»

...Я – великий умывальник,
Знаменитый Мойдодыр,
Умывальников начальник
И мочалок командир...
(К. Чуковский «Мойдодыр»)

...В доме восемь дробь один
У заставы Ильича
Жил высокий гражданин,
По прозванию Каланча...
(С. Михалков «Дядя Стёпа»)

...Остров на море лежит,
Град на острове стоит:
С златоглавыми церквами,
С теремами да садами...
(А. Пушкин «Сказка о царе Салтане...»)

Викторина для родителей

1. Какой цветок вручили чемпиону? (Пион)
2. Сколько уроков физкультуры в неделю было у Вашего ребёнка? (Три)
3. Как называется водоём, у которого растёт гречка? (Речка)
4. Сколько гласных в слове АНАНАС? (Три)
5. Как написать СУХАЯ ТРАВА четырьмя буквами? (Сено)
6. Название какого города состоит из имени одного мальчика и ста девочек? (Севастополь)
7. Как звали гостей Мухи-Цокотухи? (Насекомые)

Правильные ответы поддерживаем аплодисментами.

Игра как способ активизации на уроках иностранного языка

В настоящее время иностранный язык является одним из наиболее важных предметов учебного плана. Изучение иностранного языка должно способствовать формированию коммуникативной культуры, а именно самостоятельности мышления, умению искать, находить и преподносить нужную информацию, творчески её осмысливать для творческого применения. С самого начала обучения на уроках закладываются основы речевого общения с помощью моделирования реальных жизненных ситуаций, какими бы простыми и ограниченными они не были.

Нетрадиционные, **игровые формы урока**, например, помогают решить задачу развития техники чтения. Десять учащихся выходят к доске: пятеро из них - космонавты, остальные - члены комиссии, которые должны определить качество активного чтения вполголоса. Комиссии следует быть достаточно строгой и замечать все недостатки в чтении: замедленный темп, неверную интонацию, неправильное произношение, грамматические ошибки. Члены комиссии высказывают свои мнения, и распределяют космонавтов по пяти околоземным орбитам.

Можно продолжить эту игру: каждый космонавт выбирает себе дублёра, которого считает надёжным, знающим, достойным. Пары уходят на совместную тренировку. Невыбранные остаются вместо «обслуживающего персонала». И учитель отрабатывает с ними техническую сторону: чтение хором и индивидуально, развитие техники чтения. По результатам чтения дублёров и космонавтов комиссия распределяет их по орбитам. По качеству домашнего чтения можно отобрать и международный экипаж.

Такая работа выигрышна для учителя. С её помощью выполняются поставленные задачи по развитию навыка чтения и активизируется деятельность учащихся. Подобные уроки побуждают учащихся изучать язык другого народа, возрастает мотивация и интерес учащихся к овладению языком, раскрывают новые возможности использования полученных знаний.

Без «реальных» ситуаций общения невозможно научить ребят общаться с носителями языка. Созданию таких ситуаций во многом способствует **ролевая игра**. Она позволяет формировать у обучаемых коммуникативные умения, что делает её неотъемлемой частью и оптимальным средством обучения английскому языку. Например, по окончании темы «Покупки» учащимся предлагается разыграть диалоги «В супермаркете» в различных его отделах. Учащиеся сами выбирают роли продавца или покупателя. Или **игра-путешествие по Великобритании**, где один ученик выступает в роли экскурсовода, остальные учащиеся - туристы.

В настоящее время имеется тенденция всё более широкого внедрения в учебный процесс наглядных пособий, выполненных на основе

мультимедийных технологий. Одной из составных частей моих уроков является компьютерная презентация.

В течение всего учебного года использую презентации как иллюстрации для лучшего понимания и тренировки лексико-грамматического материала в устной речи. Очень часто они являются примерами для работ учащихся по прохождению темы. Такую форму работы использую с 5 класса. Вначале дети только благодарные зрители, но **постепенно становятся активными участниками процесса**. Ученики пятого класса делают презентации о себе по пройденным темам, на слайдах они размещают свои фотографии, картинки, ключевые слова, фразы, которые помогают им рассказывать. Такие выступления вызывают большой интерес одноклассников и много вопросов, что является хорошим стимулом для разговора на языке.

В моей презентационной копилке для 5-6-х классов хранятся работы на следующие темы: «Моя семья», «Хобби», «Моя квартира», «Моя школа», «Семейные праздники», «Мой день», «Моя страница», «Животные» и другие. В работах старших школьников это не только рассказы о фактах своей жизни, но и попытка выразить своё отношение к происходящему. В старших классах в презентации включены мини-исследования по разговорной теме с привлечением материалов сети Интернет и других источников.

Выступления ребят всегда интересны и разнообразны. Применение этой формы работы на уроке повышает активность учащихся, формирует устойчивый интерес к предмету английский язык, как средству общения. Различные мультимедийные презентации, созданные с помощью программы PowerPoint помогают структурировать материал, решают проблему аудиовизуального обеспечения урока, экономят время учителя на подготовку к уроку и оформление доски. Необходимо также заметить, что такого типа презентации знакомят учащихся с различными способами подачи материала, которые могут пригодиться им в будущем.

Иногда вниманию детей предлагаю готовые презентации для обобщения той или иной темы. Это позволяет вовлечь учащихся в самостоятельный процесс обучения, что особенно важно для развития их общеучебных навыков.

От умения учителя правильно организовать урок и грамотно выбрать ту или иную форму проведения занятия зависит во многом эффективность учебного процесса. Нетрадиционные формы проведения занятий «снимают» традиционность урока, оживляют мысль, тем самым повышая качество обучения.

Нетрадиционные формы проведения уроков, использование игровых приёмов и методов работы дают возможность не только поднять интерес учащихся к изучаемому предмету, но и развивать их творческую самостоятельность, обучать работе с различными источниками знаний.

Подвижные игры в школе

К **подвижным играм** дети проявляют особый интерес. Они привлекают их своей эмоциональностью, разнообразием сюжетов и двигательных заданий, в которых имеется возможность удовлетворить свойственное детям стремление к движениям.

В подобных играх выполняются различные движения: ходьба, бег, подпрыгивание, прыжки, ползание, метание, бросание, ловля и т.д. Увлечённые игрой, дети повторяют одни и те же движения много раз, не теряя к ним интереса. Это является важным условием развития и совершенствования движений. Вместе с тем активная двигательная деятельность детей значительно стимулирует работу самых разнообразных групп мышц, усиливает кровообращение и дыхание, улучшает обмен веществ. Всё это ведёт к наиболее полноценному физическому развитию и оздоровлению всего организма ребёнка.

В подвижных играх создаются благоприятные условия для воспитания таких двигательных качеств, как ловкость, быстрота. Этому способствуют действия детей в постоянно меняющихся игровых ситуациях (необходимость увёртываться, чтобы не быть пойманным, бежать как можно быстрее, чтобы поймать убегающего, и т.д.).

Подвижные игры различаются по содержанию, по характеру двигательных заданий, по способам организации детей, по сложности правил. Благодаря большому разнообразию подвижных игр можно целенаправленно и разносторонне воздействовать на развитие ребёнка.

Важные воспитательные функции несут правила игры. Они имеются даже в самых простых играх. Правила создают необходимость действовать в соответствии с ролью: как можно быстрее убежать от водящего, подпрыгивать легко и высоко, как зайчики или мячики, и т. п. Выполнение несложных правил в подвижных играх организует и дисциплинирует детей, приучает действовать согласованно, подчинять свои желания общим правилам, уступать товарищу, помогать друг другу. Если правила не выполняются, игра теряет смысл, перестаёт быть интересной для детей.

По своей организации подвижные игры чаще всего коллективны, в них могут объединяться от 2 до 25 детей. Коллективные игры особенно ценны в воспитательном отношении. Игра в коллективе сверстников является важным условием воспитания умений согласовывать свои движения и своё поведение с движениями и поведением других детей, находить своё место в колонне, в кругу, не мешая другим, по сигналу быстро менять место на игровой площадке или в зале и т. п.

Подвижные игры дают широкую возможность для общения детей между собой. В играх складываются и проявляются их взаимоотношения, отношения

различным двигательным заданиям и т.д. Часто в играх дети произносят стихотворения, считалки, что способствует развитию речи детей.

Представленные подвижные игры способствуют повышению двигательной активности детей, наиболее полноценному их развитию и интересу к действительности.

Филин и пташки

Играющие выбирают филина, он уходит в своё гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие летают по площадке. На сигнал «**Филин!**» все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать по имитации крика данной пташки, какая это птица, и только тогда пойманный становится филином.

Указания к проведению.

Перед началом игры играющие выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать (например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, журавль и т.д.). Гнёзда птиц и филина лучше выбирать на высоких предметах (на пнях, скамейках и т.д.). Птицы от филина прячутся каждая в своём гнезде.

Солнце и месяц

Все дети собираются на площадке, выбирают двух ведущих. Те отходят в сторону и тихо, чтобы никто не услышал, сговариваются, кто из них будет месяц, а кто солнце.

Участники игры встают друг за другом, кладут руку на плечо впереди стоящего или берут его за пояс. Солнце и месяц подходят к играющим, берутся за руки и высоко их поднимают, получают ворота.

Играющие поют песенку:

Шла, шла тетеря,
Шла, шла рябая,
Вела детей кругом:
Старшего, меньшого,
Среднего, большого.

С этой песенкой они проходят через ворота. Солнце и месяц останавливают последнего и тихо спрашивают: «К кому хочешь — к солнцу или к месяцу?» Играющий так же тихо отвечает, к кому он пойдёт, и встаёт рядом или с солнцем, или с месяцем. Игра продолжается. В конце игры нужно пересчитать, к кому перешло больше игроков.

Все дети собираются на площадке, выбирают двух ведущих. Те отходят в сторону и тихо, чтобы никто не услышал, сговариваются, кто из них будет месяц, а кто солнце.

Здравствуй, сосед!

Играющие делятся на равные группы и встают в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутых рук. Первые игроки — ведущие начинают

игру: встают на одну ногу и скачут в направлении другой команды. Не останавливаясь, они обращаются к игроку: «**Здравствуй, сосед!**» Тот, к кому обращаются, отвечает: «**Здравствуй!**»— и прыгает за ведущим. Игра заканчивается, когда все дети образуют одну цепь прыгающих за ведущими.

Правила:

- дети должны повторять движения ведущего;
- тот, кто неточно выполняет движения, выходит из игры.

Указания к проведению.

По ходу игры ведущий выполняет разнообразные упражнения, а играющие их повторяют. Они прыгают на левой ноге, на двух ногах, на правой, на двух ногах боком, выполняют подскоки и т. д.

Светофор

Эта отличная игра подходит для малышей раннего возраста, когда важно запомнить цвета. Впрочем, дети постарше тоже с радостью в неё играют.

На площадке нужны 2 линии на расстоянии 5-6 метров. Все играющие стоят за одной из них, а ведущий – посередине между чертами. Он же называет любой цвет. Если такой цвет присутствует в одежде ребёнка, он беспрепятственно проходит за линию, если нет – нужно ухитриться перебежать. Если ведущий его схватил – теперь он становится ведущим.

Невод

Эта игра отлично развивает командный дух. Её удобно проводить в ограниченном пространстве, благодаря чему она входит в список подвижных игр для детей для дома или группы детского сада.

Игроки делятся на две команды – невод (2-3 человека) и рыбки (все остальные). Все участники невода берутся за руки и отправляются ловить пробегающих мимо плавающих рыб, которые в свою очередь, в невод стараются не попадать. Каждая рыбка, попавшая в невод, становится частью невода (руки участникам нельзя расцеплять на протяжении всей игры). Победитель – самая неуловимая рыбка, которая остаётся не пойманной последней.

Горелки

Горельщик становится впереди пар, спиной к играющим, и говорит:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло,

И раз, и два, и три.

Последняя пара беги!

На слово «беги» пара, стоящая последней, обегает колонну и встаёт впереди. Водящий же должен постараться опередить одного из бегущих и занять его место. Тот, кому не хватило места, становится водящим и «горит». Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «четвёртая пара»

или «вторая пара». Поэтому всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счёту они стоят в колонне.

Белки

Выбирается один водящий – это охотничий пёс. Остальные играющие – белки, которые в безопасности лишь тогда, когда держатся за дерево. Задача белок – бегать от дерева к дереву, задача охотничьей собаки – отловить белку, которая займёт его место. Эта игра может проводиться как в роще, так и на площадке, где в качестве деревьев можно выбрать какие-либо предметы.

Игры на воде

Чей фонтан лучше

Глубина воды – по колено. Минимальное количество участников – двое. Сидя напротив друг друга и упираясь руками в дно, энергичными движениями ног произвести как можно больше брызг.

Каскад

Цель этой забавы аналогична предыдущей. Но добиться наибольшего количества брызг надо, пробегая намеченную дистанцию вдоль берега. Упражнение можно разнообразить: попробуйте перемещаться бегом спиной вперёд, прыжками, опираясь о дно руками.

Рыцарский турнир

Глубина воды – по грудь. Минимальное число игроков – 4. Участники делятся на пары, в каждой паре один садится на плечи другому, образуя «всадника» и «коня». Задача – опрокинуть в воду соперника-«всадника». В противоборстве участвуют только «всадники».

Можно также провести турнир между парами по перетягиванию, используя длинное полотенце. Другой вариант – перебрасывание мяча. Пара, допустившая падение в воду, считается побеждённой.

Гидрофутбол

Глубина воды – по грудь. Минимальное число игроков – 4. Цель игры – ударами ноги выбросить мяч за пределы зоны соперников.

Морской бой

Глубина воды – по грудь. Минимальное количество участников – 2. Интенсивно брызгая на соперника, заставить его повернуться спиной к атакующему. Другой вариант этой игры – «абордаж»: столкнуть в воду противника, лежащего на надувном матрасе или автомобильной камере.

Гонки

Дети на надувных матрасах или автомобильных камерах при помощи движений руками и ногами соревнуются между собой.

Шолохова Я.П.,
учитель русского языка и литературы

Игровые информационные технологии как средство повышения качества обучения на уроках русского языка и литературы

Использование информационных технологий является одной из актуальных проблем современной методики преподавания филологических дисциплин. Применение информационных технологий на уроках русского языка и литературы я считаю необходимым и мотивирую это тем, что они способствуют совершенствованию практических умений и навыков, позволяют эффективно организовать самостоятельную работу и индивидуализировать процесс обучения, повышают интерес к урокам русского языка и литературы, активизируют познавательную деятельность учащихся, осовременивают урок.

При работе с **пятиклассниками** различные формы работы по формированию орфографической грамотности дают хорошие результаты. Поэтому я стараюсь использовать игровые элементы даже при работе со словарными словами, в орфографических диктантах и т.д.

С позиций методики, эти упражнения являются традиционными, но они используются мною в компьютерном варианте.

В соответствии с рекомендациями к структурной организации урока, практически, на каждом рабочем уроке русского языка целесообразно предусматривать словарно-орфографическую работу, то есть работу, направленную на совершенствование навыков правописания слов с непроверяемыми орфограммами. Упражнение предполагает работу со словарными словами, которых в методике много.

Картиночный диктант

Суть его заключается в том, что ученикам показывается картинка, ученики называют изображённый предмет, записывают слово, выделяя в нём орфограмму и ставя знак ударения.

Аналогичная работа на компьютере позволяет индивидуализировать процесс выполнения задания. На компьютере учащиеся включают диктант и самостоятельно записывают слово, являющееся названием изображённого на картинке предмета, выделяют в слове орфограмму, которую надо запомнить при письме, ставят знак ударения. Это позволяет учащимся самим устанавливать индивидуальный темп работы.

Эти упражнения игрового характера, вызывающие у учащихся интерес, активность. Навык закрепления вырабатывается в процессе письма.

Диктант с использованием загадок

Традиционно этот вид диктанта проводится в коллективной форме. Учитель читает загадку учащимся, а они отгадывают её и объясняют, по каким признакам они догадались об отгадке. Затем ученики записывают слово-отгадку и выделяют в записанном слове орфограммы. Однако очевидным является тот факт, что для некоторых учащихся произвести в уме ряд

необходимых для выполнения заданий аналитико-синтетических операций представляется сложным. В связи с этим таким учащимся задание предлагается в компьютерном варианте, поскольку в нём исходные слова, подвергающиеся анализу, представлены в графическом оформлении. При визуальном восприятии процесс анализа осуществляется легче.

Шарады

Корень тот же, что и в слове **сказка**.

Суффикс тот же, что и в слове **извозчик**.

Приставка та же, что и в слове **расход**.

(**Рассказчик**)

Корень мой находится в **цене**.

В **очерке** найди приставку мне.

Суффикс мой в **тетрадке** все встречали.

Вся же – в дневнике я и в журнале.

(**Оценка**)

Дидактическая игра «Забей гол»

На доске написаны слова с безударной гласной в два столбика для двух команд. У каждой команды набор мячей (круг с записанной в нём гласной). По сигналу члены команды забивают голы. Выигрывает та команда, которая забьёт наибольшее количество голов.

п... рты О

гр... да Я

ст... на Е

пл... та И

гл... за А

Театрализация

Как игровой элемент на уроках литературы я использую инсценирование произведений, фрагмента произведения, сцены, придуманного окончания и т.д. Мною было замечено, что учащиеся активно принимают участие в театрализации, привлекая различные средства для этого - костюмы, декорации.

Интерес у обучающихся вызывает такой игровой элемент, как **«чёрный ящик»**. В «чёрный ящик» можно положить предмет или карточку с рисунком и т.п., даётся определение этого предмета или наводящие вопросы, также можно использовать цитаты из произведения, чтобы учащиеся отгадали, что находится внутри «чёрного ящика».

Все эти формы работы позволяют разнообразить уроки, повысить мотивацию обучающихся и достичь повышения качества обучения на уроках русского языка и литературы.

СОДЕРЖАНИЕ

Плюхина Т.А., Швайко О.В. Шаги к успеху	3
Бурякова Л.С., Васильева Н.С. Значение игровых технологий в начальной школе	4
Базарова Т.Л. Игра – это самое серьёзное дело	5
Волкова Н.Н. Игры народов Урала	9
Езимов В.В. Мы учтём ошибки Флинта, или игровые технологии на уроках географии	12
Езимова И.И. Словесные игры как способ познания и активизации учебной деятельности	16
Калинова А.А. Урок – ролевая игра	19
Манакова Е.А., Волкова Н.Н. Игра «Помоги Солнышку»	23
Мишарина Л.А. Можно ли играть на уроках математики в 8 классе	25
Пархоменко С.Н. Весёлые старты «Папа, мама, я – спортивная семья!»	28
Рябкова Е.В. Деловая игра «Добрый день, или посторонним В...»	31
Титаренко Л.И. Игра-викторина «В гостях у сказки»	34
Удовиченко Е.С. «Киношкола» - технология мировоззренческого диалога детско-взрослой событийной общности	39
Усова О.Г. Весёлые минутки	41
Хайдарова Р.А. Игра как способ активизации на уроках иностранного языка	42
Хизбуллина А.Р. Подвижные игры в школе	44
Шолохова Я.П. Игровые информационные технологии как средство повышения качества обучения на уроках русского языка и литературы	48

В мире мудрых мыслей

В игре детей есть часто смысл глубокий.

И.Ф. Шиллер

Игра - в значительной степени основа всей человеческой культуры.

А.В. Луначарский

Ребёнок любит свою игру не за то, что она лёгкая, а за то, что она трудная.

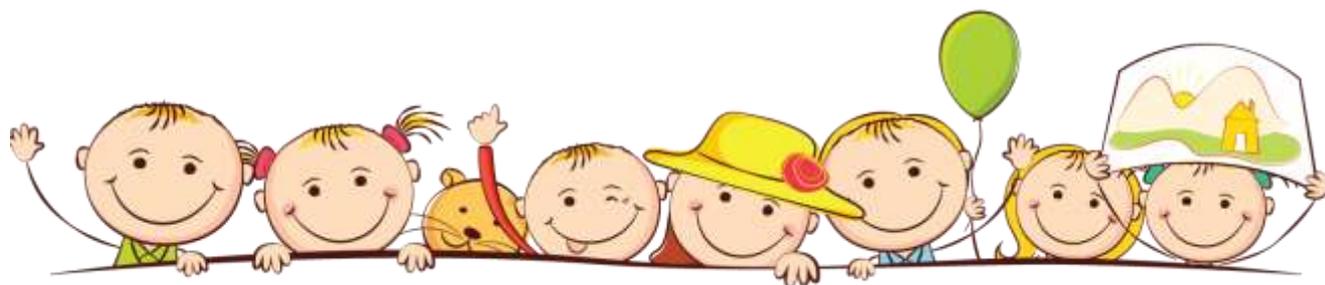
Б. Спок

Игра – последовательность интересных выборов.

С. Мейер

Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности.

В.А. Сухомлинский



Адрес МБОУ СОШ № 84:
620085, Россия, г. Екатеринбург,
ул. Листопадная № 4,
тел./факс 8(343) 2-55-99-99
сайт: школа 84, екатеринбург РФ,
e-mail: school-84@mail.ru