

ПРИЛОЖЕНИЕ

Использование игровых технологий на уроках математики.

Игра «Стук - стук».

Цель: формировать навыки счета

1 вариант - Учитель выстукивает молоточком, дети закрыв глаза считают количество ударов. Затем ученики отвечают или молча показывают сигнальной карточкой с изображением того числа, которое нужно.

2 вариант - Учитель выстукивает карандашом, дети закрыв глаза считают, затем на парте выкладывают столько кружков, квадратиков или треугольников (в зависимости от условия учителя), сколько уларов он услышал.

Цветочные часы.

Даются рисунки цветов, а под ними примеры, решив которые можно сказать в какое время раскрывается тот или иной цветок. Покажите на циферблатах своих часов.

Полевая гвоздика

$$6 + 3 = \boxed{}$$

Мать-и-мачеха

$$7 + 2 = \boxed{}$$

Водяная лилия

$$5 + 3 = \boxed{}$$

Цикорий

$$3 + 2 = \boxed{}$$

Шиповник

$$5 - 2 = \boxed{}$$

Вьюнок полевой

$$10 - 3 = \boxed{}$$

Мак

$$8 - 3 = \boxed{}$$

Ноготки

$$10 - 1 = \boxed{}$$

Тюльпан

$$9 - 3 = \boxed{}$$

Игра «Магазин»

Цель: закрепить навыки сложения и вычитания в пределах 10.

На наборном полотне бумажные игрушки, на обратной стороне которых записаны примеры, решив пример, ребенок «покупает» игрушку.

$$10-2= \quad 5+3= \quad 4+2= \quad \text{ит.д.}$$

Игра «Ловим рыбку» или «Удачливые рыболовы»

На наборном полотне рыбки, на обратной стороне которых примеры, решив пример, ученик поймал рыбку.

$$3+2= \quad 9-1= \quad 7+3= \quad \text{и т.д.}$$

Назовите числа.

Цель игры закреплять знания последовательности чисел от 1 до 10 (и в обратном порядке).

1 вариант - Ученики называют подряд числа от 1 до 10 так? Число 1 произносят громко, число 2 тихо, число 3 громко, число 4 тихо и т д. Счет в обратном порядке также: число 10 громко, число 9 тихо и т д.

2 вариант - Ученики называют числа от 1 до 10 через один.

Учащиеся называют число 1- пропускают число 2, называют 3- пропускают 4 и т д. Счет в обратном порядке также.

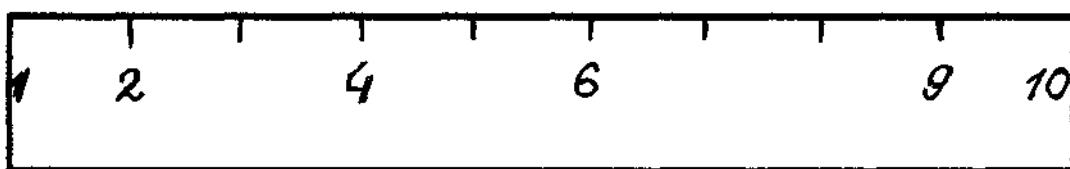
3 вариант - Назвать подряд числа от 1 до 10. Число 1 назовем, число 2 хлопнем два хлопка; 3 назовем, число 4 - четыре хлопка и т.д.

4 вариант - Вести счет двойками и тройками.

Игра «Помогите Незнайке»

Цель: закрепить умения соотносить цифру и число, устанавливать место числа в натурально ряду чисел; учить употреблять в речи понятия «предыдущее число» и «последующее число», «стоять перед», «следовать за», «находиться между»; формировать навыки счета

Учитель: Незнайка изготовил числовую линейку. Он наклеил некоторые числа на линейке под черточками. Потом его позвали друзья на улицу, и он не успел закончить эту работу. Помогите Незнайке поставить на линейку под черточками числа, которые осталось наклеить.

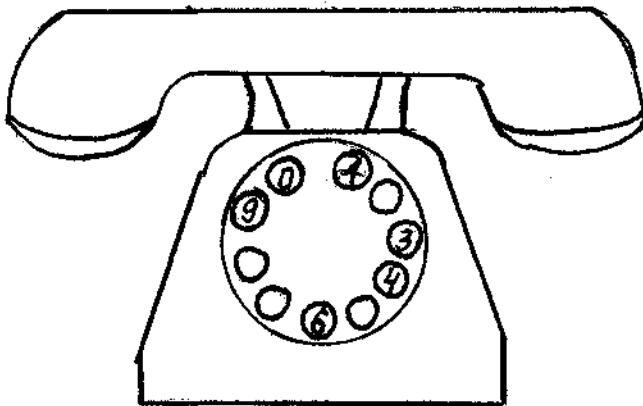


1 вариант - Ученики вставляют недостающие числа в окошки демонстрационной линейки.

2 вариант - Ученики просто вслух называют недостающие числа.

Аналогичная игра «Помогите Мальвине»

Мальвина хочет пригласить Буратино в гости на чашку чая, но вот беда, некоторые числа на телефонном диске отклеились и потерялись. Помогите Мальвине наклеить недостающие числа



Сюжетно-ролевые игры. Игра «Найди свое место в кинотеатре»

1 вариант - назначается контролер - 1 ученик. Ученики ранее у кассира приобрели билеты, на которых указан № ряда и места Контролер называет громко ряд и место, ученик кладет свой билет в нужный кармашек на наборном полотне.

2 вариант - у каждого ученика карточка с изображением животного. Каждое животное - зритель, а ученик - контролер, который указывает ряд и место своему зрителю. Другими словами, ученик называет ряд и место и вставляет свою карточку с изображением животного в кармашек на наборном полотне.

3 Игра «Что изменилось?»

Цель: развивать глазомер учеников, расположение предметов в пространстве.

На наборном полотне учитель выставляет различные карточки с изображением предметов и геометрические фигуры. Дети смотрят и запоминают. Затем учитель просит их закрыть глаза и меняет местами предметы и фигуры. Открыв глаза, дети отвечают на вопрос «Что изменилось?»

Игра «Эстафета с мячом»

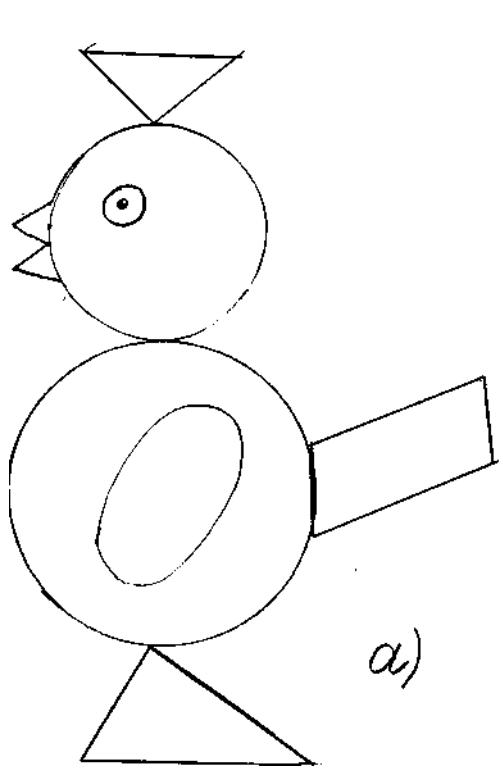
Цель: научить считать от 1 до 10 и обратно

Учитель кидает мяч и говорит один, ученик берет мяч и говорит 2; кидает обратно учителю, учитель говорит три и кидает мяч другому ученику, ученик говорит 4 и кидает учителю и т. д.

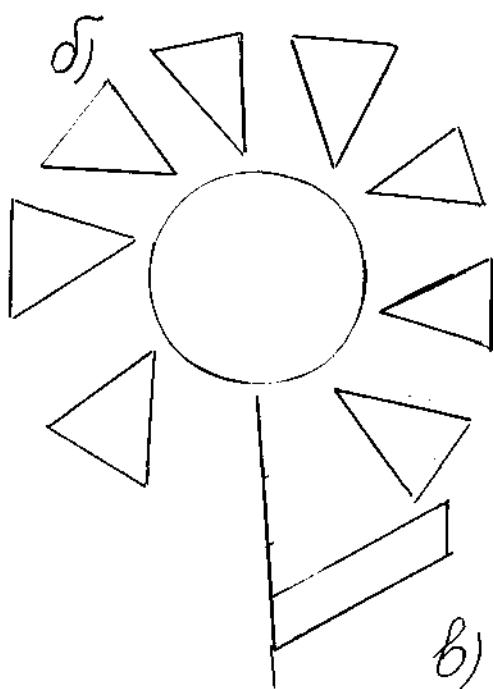
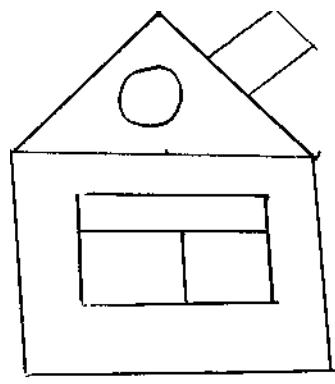
«Загадки Колобка»

Цель: находить и запоминать названия геометрических фигур

Отгадай Загадки Колобка, из геометрических фигур составлены рисунки нужно назвать цвет и геометрические фигуры



a)



b)

Прочитай пожелания морского льва.

E

$$8 - 6 =$$

T

$$1 + 2 =$$

A

$$4 - 3 =$$

H

$$10 - 6 =$$

T

$$10 - 5 =$$

A

$$5 - 3 =$$

H

$$1 + 3 =$$

A

$$0 + 1 =$$

B

$$10 - 7 =$$

A

$$10 - 8 =$$

E

$$1 + 5 =$$

H

$$0 + 2 =$$

X

$$10 - 9 =$$

b

$$7 - 3 =$$

T

$$6 - 3 =$$

X

$$10 - 6 =$$

P

$$7 - 5 =$$

A

$$8 - 7 =$$

у

$$0 + 3 =$$

O

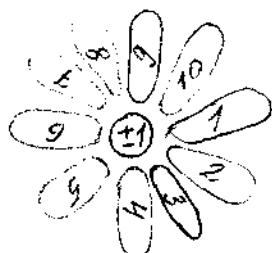
$$5 + 1 =$$

H

$$5 + 0 =$$

Игра «Мельница» «Волшебный цветик»

Цель: научить прибавлять и вычитать по 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9



На лепестках - записаны числа от 1 до 10, в центре серединка на ней табличка $+1$, ± 2 , ± 3 , ± 4 , ± 5 , ± 6 , ± 7 , ± 8 , ± 9 .

Учитель по очереди показывает то один лепесток и на серединку то на другой. Ученики молча решают в уме и поднимают руки, говоря ответы или поднимая карточки, числа с ответом.

Игра «Кто станет космонавтом»

Цель: закрепить знания о числах, помочь в освоении чисел 3 - 10.

На доске записаны два столбика примеров, ученики делятся на 2 команды и каждый ребенок по очереди решает пример, победит та команда, которая вперед решит примеры, они объявляются космонавтами и им отдается ракета

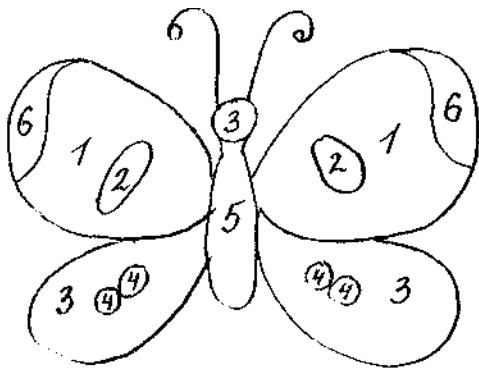
Игра «Включи кнопку и раскрась картинку»

Цель игры: закрепить знания о цифре как знаке, с помощью которого можно записать натуральное число; закрепить знания о шести основных цветах.

У каждого ребенка индивидуальные карточки с изображением предметов и рядом кнопочки - указатели цветов, на которых написаны цифры

Например, 1 красный, 2 желтый, 3 зеленый, 4 синий, 5

коричневый, 6 фиолетовый



Игра «Заселяем дома»

Цель: закрепить состав чисел.

6	
5	
4	
3	
2	
1	

5	
4	
3	
2	
1	

4	
3	
2	
1	

«Угадай число Игра»

Учитель показывает карточку, на которой есть слагаемое и сумма, надо угадать другое слагаемое, или есть уменьшительное и разность, надо угадать вычитаемое.

5

--

7

6

--

4

Использование игровых технологий на уроках русского языка

«Дружная семейка»

Цель игры: закрепление понятия о частях речи.

Учитель предлагает детям слово или словосочетание, записанное в горизонтальном положении. Учащиеся должны придумать различные слова – части речи, которые начинаются на конкретные буквы. Кто первый выполнит задание, поднимает руку или работа проверяется учителем, а на следующий урок сообщаются результаты.

Д – до (предлог)

О – отлично (наречие)

Б – бы (частица)

Р – развиться (глагол)

О – ох (междометие)

Е – если (союз)

У – утконос (существительное)

Т – три (числительное)

Р – радостный (прилагательное)

О – оно (местоимение)

«Фантазёры»

Цель игры: закрепление навыков составления распространённых предложений.

Учащимся предлагаются 3 слова, которые нужно включить в составленное предложение. Побеждает тот, кто удачно соединит слова. Например:

1. Друг, кино, мороженое
2. Теплоход, юг, семья
3. Каток, школа, каникулы
4. Цирк, клоун, Трезор
5. Моряк, крокодил, заповедник

«Слог за слогом»

Цель игры: формирование умения делить слова на слоги.

1 вариант игры: один из участников игры называет слово, состоящее из 2-3 слогов. Остальные записывают это слово, деля на слоги. Затем каждый участник должен написать цепочку слов так, чтобы последний слог предыдущего слова был началом следующего. Побеждает тот, кто первый напишет 10 слов (или другое количество по условию).

2 вариант игры: первый участник игры называет слово, состоящее из 2-3 слогов. Остальные записывают это слово, деля на слоги. Учащиеся придумывают новое слово и тот, кто первый придумал слово, начинающееся на последний слог, озвучивает это слово, а остальные участники его записывают.

Например: (слова из 2 слогов) мо-ре, ре-ка, ка-мыш, мыш-ка, ка-ша, ша-лаш и т.д.

Например: (слова из 3 слогов) ма-ши-на, на-деж-да, Да-ри-на, На-та-ша, ша-лунь-я и т.д.

«Определи орфограмму»

Цель игры: закрепление определения орфограммы в слове, формулирование данной орфограммы и правильное написание слова.

Учащимся раздаются карточки со словами на разные орфограммы. Учитель читает лексическое значение слова, а ученик с карточкой с конкретным словом должен выйти к доске, остальные учащиеся объясняют орфограмму данного слова.

Дорога

(правописание слов с безударной непроверяемой гласной)

Облака

(правописание слов с безударной проверяемой гласной)

Жираф

(правописание слов с шипящими звуками)

Ручьи

(правописание слов с разделительным мягким знаком)

Съезд

(правописание слов разделительным твёрдым знаком)

Солнце

(правописание слов с непроизносимой согласной в корне слова)

Лев

(правописание слов с парной согласной на конце слова)

Греться

(правописание глаголов на -тся и -ться)

Спишь

(правописание глаголов 2 лица единственного числа)

«Глаголы в столбик»

Цель игры: закрепление знаний о формах глагола.

Учитель на доске в столбик записывает глаголы определённой формы.

Например: глагол прошедшего времени множественного числа (1 столбик) или глагол неопределенной формы.

Задание учащимся: придумать и записать глаголы такой же формы, которые бы начинались с каждой буквы на новой строке.

Р – радовались

С - сидеть

Е – ехали

Т - тренироваться

Ш – шагали

Р - рубить

А – аплодировали

О - обижать

Л – летели

И - играть

И – искали

Т – танцевать

Ь –

«Вертушка с приставкой»

Цель игры: закрепление знаний учащихся придумывать слова с конкретной приставкой; развитие умений различать приставки и предлоги.

Из картона нужно вырезать шестиугольник (можно использовать юлу) с шириной граней 3 см. Заготовленный шестиугольник в центре проколоть заострённой палочкой и прикрепить стрелку. Получилось подобие юлы. На каждой стороне учитель прикрепляет карточку с приставкой. Ученик или учитель начинает крутить юлу и, нужно смотреть, напротив какой приставки выпадает стрелка, придумываются слова с такой приставкой и записываются в тетрадь. Использовать эту игру можно для закрепления и других тем.

Использование игровых технологий на уроках литературного чтения.

Викторина

вопросы и ответы:

- Каким оружием петушок из сказки «Заюшкина избушка» победил лису?
(косой)
- Из какой посуды и чем угождала лиса журавля, а он её?
(манную кашу в тарелке; окрошку в кувшине)
- Как звали трёх медведей из сказки "Три медведя"?
(Михаил Потапыч, Настасья Петровна, Мишутка)
- Какие волшебные предметы встречаются в сказках?
(ковёр – самолёт, шапка – невидимка, клубок, зеркало и др.)
- Где находится смерть Кощея Бессмертного?
(Дерево, сундук, заяц, утка, яйцо, игла)
- Что приказывал сделать царь-батюшка своим невесткам, чтобы проверить их мастерство?
(испечь хлеб, соткать ковёр)
- Что положил солдат в котёл, чтобы сварить кашу из топора?
(соль, крупу, масло)
- Что на свете сильнее и быстрее, что всего жирнее, что всего мягче и что всего милее?
- сильнее и быстрее всего ветер, жирнее всего земля: что ни растёт, что ни живет, земля питает! Мягче всего рука: на что человек не ляжет, а все руку под голову кладет; а милее сна нет ничего на свете!
- Как мужик гуся разделил?
(барину – голову, барыне – задок, сыновьям – лапки, дочерям – крыльышки, остаточки – себе)

Найди слова из загадок и скороговорок:

Из набора букв выделить одно слово, а из оставшихся получится другое слово.

- Две отгадки на одну очень популярную детскую загадку
К Л А У П У С Т А К (капуста, лук)
- Отделите плод от растения
С О Ш И С Н Ш А К А (шишка, сосна)

- Растворите белое в прозрачном
С В О А Д Х А Р А (сахар, вода)
- Уберите горячее – останется холодное
К И А Й П Я С Т О Б Е К Р Г (кипяток, айсберг)
- Найдите друга и врага Буратино
М А Б А Л З Ъ В И И Л И Н О А (Мальвина, Базилио)
- Из чего варенье досталось кому-то на съеденье?
М В И У Ш Х А Н Я (вишня, муха)
- Найдите фамилию детского поэта и её стихотворение
Б Б А Ы Р Т Ч О О К
- Вытащите из букета садовый и лесной цветок
П Л И А О Н Д Н Ы Ш

Использование игровых технологий на уроках окружающего мира.

ЗВЕЗДНЫЙ ЧАС

Игровые действия: у детей карточки с цифрами от 1 до 3. Ученики поднимают карточки с цифрой, обозначающей вариант ответа. За каждый правильный ответ выдается звезда. У кого больше звезд, тот и победитель.

Кто из этих животных не живет в тайге? (1-волк, 2-жираф, 3-лиса)

Все ли эти птицы занесены в Красную книгу? (1-утка-мандинка, 2-сокол, 3-воробей)

Какой из грибов ядовитый? (1-белый гриб, 2-дождевик, 3-белый навозник).

Все ли перечисленные растения являются лекарствами? (1-крапива, 2-колокольчик, 3-синий василек)

Кого называют королем грызунов? (1-суслик, 2-бобр, 3-хомяк)

Назовите лекарственные растения? 91-ель, 2- береза, 3- клен)

Кого называют глазастым охотником? (1-варан, 2- стрекоза, 3-лягушка)

Какого жука называют опасным преступником? (1-майский жук, 2- колорадский жук, 3-жук-олень)

Все ли перечисленные змеи ядовитые? (1-гадюка, 2-уж, 3-cobra)

Какое из этих животных живет в пустыне? (1-верблюд, 2-тигр, 3-волк)

Назовите перелетных птиц (1-кукушка, 2-ласточка, 3-стриж)

О какой птице загадка:

Стали братья на ходули,

Ищут корму по пути.

На бегули, на ходу ли-

Им с ходулей не сойти.(1-зарянка, 2-ворона, 3-журавль).

Назови детенышей

Задача: знать название детенышей домашних и диких животных.

Игровые действия: учитель показывает карточку взрослого животного, а ученик называет детеныша. Лошадь, волк, корова, медведь, коза, барсук, собака, бобр, овца, лось, свинья, заяц, курица, белка, индюшка, олень.

Съедобное и несъедобное

Задача: учить распознавать по внешним признакам съедобные и несъедобные грибы.

Игровые действия: учитель показывает грибы, если съедобные, то ученики хлопают в ладоши, и учитель кладет съедобные грибы в корзину. Если несъедобные, то дети не хлопают в ладоши.

Эстафета цветов – «Шаг-цветок»

Выходят два школьника и по очереди называют цветочно-декоративные растения открытого грунта, не повторяясь и долго не раздумывая. Назвал растение – шаг вперед, повторился с названием или не сказал – оставаться на месте. Побеждает тот, кто первый пересечет условную черту.

УЧИСЬ РАЗЛИЧАТЬ ЗАПАХИ

Для этой игры нужно подобрать листочки полыни, мяты, лимона. Желательно добавить несколько цветущих растений (бархатцы, душистый табак, душистый горошек и т.д.) каждый образец положить в баночку с крышкой, играющие должны по запаху определить название цветка.

ПОСТАВЬ НА СВОЕ МЕСТО

Игровые действия: школьникам (3-4человека) раздают по одной карточке, на которой написаны названия растений. Предлагается все слова разместить по группам

Примерный набор: сурепка, яблоня, томаты, хризантемы, огурец, алыча, пырей, абрикос, кольраби, патиссоны, камелия, лебеда, айва, осот, перец, флокс, гладиолус, черешня, лук.

Группы: плодовые, декоративные, сорные, овощные,

Блицтурнир «Знаешь ли ты лес?»

1. Кто меняет шубу два раза в год? (лиса, заяц, белка)
2. Что теряет лось каждую зиму? (рога)
3. Какой хищный зверь любит малину? (медведь)
4. Куда зайцу бежать удобнее, с горы или в гору? (в гору)
5. Какая птица подбрасывает свое яйцо в другие гнезда? (кукушка)
6. Кто может пить ногой? (лягушка)
7. Чем является хвост для дятла? (опорой)
8. В лесу у пня суэтня, беготня: народ рабочий весь день хлопочет. Из лесного сора строит себе город. (муравьи)
9. Лесной родственник свиньи (кабан)

10. Дерево, которое называют «спичечной королевой»?
11. И у ежа есть враги. Назови. (лиса, филин)
12. Главный лесной барабанщик (дятел)
13. Что означает «плач» березы весной? (сокодвижение)
14. Какая охота разрешается в лесу в любое время года? (фотоохота)
15. Пингвин - птица или нет? (птица)
16. Какое животное почти все время живет под землей? (крот)
17. Чем питается медведь, когда спит в берлоге? (запасом жира)
18. Вот иголки и булавки выползают из- под лавки. На меня они глядят, молока они хотят (еж)
19. «Музыкальное» дерево (ель)
20. Назовите животное лесов, похожее на кошку (Рысь, барс, амурский тигр)
21. Для чего оленухе хвост? (сигнал для оленят)
22. Главное отличие волка от собаки (хвост)
23. Какое дерево все время «дрожит»? (осина)
24. Какой еж не колется? (новорожденный)
25. Что случается с пчелой после того, как она кого-либо ужалит? (погибает)
26. В семье каких зверей вырос человеческий детеныш? (волчьей)
27. Сухие или свежие грибы ест белка? (сухие)
28. Что птицам зимой страшнее: холод или голод? (голод)
29. Кто спит вниз головой? (летучая мышь)
30. Единственное в мире дерево с белой корой. (береза)
- 31 Плавают ли медведи? (да)
32. Почему снегиря снегирем назвали? (прилетает с первым снегом)
33. Рыжики, подберезовики, мухоморы. Вкусен ли будет грибной суп? (нет).
34. Сколько ног у паука? (8)

35. Как называется книга, в которую внесены исчезающие и редкие животные? (красная)

36. Зачем лисе хвост? (заметает следы, отвлекает врагов)

37. Запаха какого дерева боится квартирная моль? (кедр)

38. Жилище медведя (берлога)

39. Летом серенький, зимой беленъкий (заяц)

40. Бывает в лесу радуга? (да)