**Метапредметный проект**

**«ИГРА НА УРОКЕ И ВО ВНЕУРОЧНОЕ ВРЕМЯ»**

**УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА**.

Учащихся 1-х, 2-х классов, учителя начальной школы, директор школы, заместитель директора по УВР.

**ВИД ПРОЕКТА**

Краткосрочный, групповой, информационно-творческий.

**СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА.**

4 четверть 2012-2013 учебного года

**АКТУАЛЬНАЯ ПРОБЛЕМА ПРОЕКТА**

Ориентация современной школы на гуманизацию процесса образования и разностороннее развитие личности ребенка предполагает необходимость гармоничного сочетания собственно учебной деятельности, в рамках которой формируются базовые знания, умения и навыки, с деятельностью творческой, связанной с развитием индивидуальных задатков учащихся, их познавательной активности.

Игра – самый древний способ передачи знаний от поколения к  поколению. Через игру ребёнок постигает мир, законы взаимоотношений, приобретает новые знания в различных областях жизни и науки. Игра даёт возможность учащемуся оценить себя на фоне других ребят, выдвигая при этом иные критерии оценки. Игра способствует формированию и развитию ключевых компетенций ученика, развитию творческого мышления и активизации самостоятельной работы учеников.

В процессе деловой дидактической игры развивается целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к совершенству и вера в свои силы. С дидактической точки зрения игровое обучение перспективно тем, что не противостоит современным педагогическим теориям и может стать одной из форм интегрированного обучения.

**ПРЕДПОЛАГАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ**

Использование игровых технологий на уроках и во внеурочное время способствует лучшему усвоению и осмыслению учебного материала, закреплению и запоминанию материала, возбуждает интерес к учебной информации, что позволяет значительно повысить развитие познавательного интереса.

**ЦЕЛЬ ПРОЕКТА**

Активизация познавательной деятельности обучающихся через применение игровых технологий на уроках и во внеурочное время**.**

**ЗАДАЧИ ПРОЕКТА**

* Проанализировать игровые технологии.
* Изучить и обобщить опыт использования игровых технологий на уроках и во внеурочное время в современной школе.
* Сделать процесс обучения занимательным, облегчить преодоление трудностей  в усвоении учебного материала.

**РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОЕКТА**

Урочная деятельность:

 1. Игры – путешествия призваны усилить впечатление, обратить внимание детей на то, что находится рядом. Они обостряют наблюдательность, обличают преодоление трудностей. В этих играх используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, поэтапное решение задач и т.д.  
 2. Игры – поручения по содержанию проще, а по продолжительности – короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения.  
3. Игры – предположения («что было бы…»). Перед детьми ставится задача и создается ситуация, которая требует осмысления последующего действия. При этом активизируется мыслительная деятельность детей, они учатся слушать друг друга.  
4. Игры – загадки. В основе их лежит проверка знаний, находчивости. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы.  
5. Игры – беседы. В основе их лежит общение. Основным является непосредственность переживаний, заинтересованность, доброжелательность. Такая игра предъявляет требования к активизации эмоциональных и мыслительных процессов. Она воспитывает умение слушать вопросы и ответы, сосредоточить внимание на содержании, дополнять сказанное, высказывать суждения. Познавательный материал для проведения этого вида игр должен даваться в оптимальном объеме, быть доступным и понятным, чтобы вызвать интерес детей.     Познавательный материал определяется темой, содержанием игры. Игра в свою очередь, должна соответствовать умственным возможностям детей.

Внеурочная деятельность:

совместная деятельность детей, педагогов, родителей (театрализованные представления: инсценировка русских народных сказок «Колобок», «Сестрица Аленушка и братец Иванушка»)

В зависимости от направленности можно подобрать методы, эффективные именно для данного класса. Таким образом, познавательная деятельность на уроке вызывает у учеников радость, удовлетворение, увлеченность познанием, обучение обретает подлинную силу. Уроки - игры, уроки - путешествия приоткрывают ребенку незнакомые грани изучаемой науки, помогают по-новому взглянуть на привычный урок, способствуют возникновению у школьников интереса к учебному предмету, значит, процесс обучения становится более эффективным.

**Приложение 1**

**Методическая копилка: автор Б.Н. Пономарев**

**Игра «Найди рифму»**

\*\*\*

Сидит у окошка

Серенькая …

Слова: чай, лес, поле, кошка, ветер.

\*\*\*

Летом в сильный жар

Больно жалит нас …

Слова: корова, песок, комар, дом, трава.

**Игра-путешествие**

Он в саванне царь зверей.

Назови его скорей. (лев)

Задание: - Где живут львы?

- Что вы знаете об этом континенте?

\*\*\*

Прячет голову от страха

В крепкий панцирь … (черепаха).

Задание: - Какие пустыни ты знаешь?

- Быстро ли передвигается черепаха?

**Ролевая игра.**

Вот зеленая лиана

На ней повисла … (обезьяна)

Задание: - Можешь ли ты повторить мимику обезьяны?

- Покажи как ходит обезьяна.

**Игра-соревнование.**

Задание: Даны 5 загадок. Кто быстрее их отгадает? Нарисуйте отгадку.

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Всех пловцов, как видно сдуло,   Рыщет по морю … (акула).   1. Шевелиться ему лень,   На боку лежит … (тюлень)   1. Как зеленый человечек   Этот маленький … (кузнечик). | 1. Приглашает нас в полет   Пассажирский …(самолет).   1. Глубоко зарылся в ил   Зубастый … (крокодил). |

**Приложение 2.**

На уроках развития речи при изучении темы «Времена года» или на обобщающем уроке этой темы можно использовать дидактическую **игру «Старик-годовик».**

Ход игры: детям читается сказка В.Даля «Старик-годовик», предлагается посчитать сколько в этой сказке загадок. В помощь детям предлагаются вопросы:

-Сколько раз махнул рукавом старик-годовик? Сколько птиц вылетало из рукава старика? Что это за птицы? Какие месяцы они обозначают?

Для игры нужно приготовить четыре шапочки для Зимы, Весны, Лета, Осени (или карточки по числу месяцев в каждом времени года: белые, зеленые, красные, синие).

Дети встают в круг. Водящий (старик-годовик) называет месяц, например «август». Выходит в круг ребенок с красной карточкой № 3 и говорит об этом месяце: «Я - август, последний летний месяц. Солнце печет не так жарко. Вода в реке прохладная и т.д.» остальные дети задают временам года вопросы.

**Игра «Знаешь ли ты...»**

Цель: обогатить словарный запас названиями животных.

Нужно приготовить фишки. В первом ряду - звери, во втором -птицы, в третьем - рыбы, в четвертом - насекомые. Играющие поочередно называют сначала зверей, затем птиц и т.д. и выкладывают при правильном ответе фишку в ряд. Выигрывает тот, у кого будет выложено больше фишек.

**Игра «Фантазер»**

Цель: развивать фантазию и речевое творчество детей. Учитель предлагает тему, дети должны коллективно придумать интересный рассказ на заданную тему. Дети по очереди говорят предложения. Содержание каждой фразы вытекает из предыдущей. Рассказ получается интереснее, если дети пользуются прямой речью, а героями рассказа являются знакомые сказочные персонажи, одноклассники.

Только после игры взрослый дает оценку и говорит об ошибках.

На уроках обучения грамоте предлагалась работа по сочинению собственных загадок, стихов, рассказов, небылиц. Эта работа очень нравится детям. Главное - заинтересовать их.

**Игра «Волшебный мешочек»**

        Эта игра позволяет развивать тактильные ощущения, формулировать их словами. Игра может быть использована, например, при изучении темы «Прилагательные как часть речи» в качестве введения в тему.

        Учитель предлагает учащимся мешок, в котором находится один или несколько предметов. Учащиеся должны опустить в мешок руку и, не доставая предметов из мешка, определить, что там находится и дать как можно больше описаний своих тактильных ощущений, например, круглый, гладкий, мягкий, маленький, резиновый.

        На основе этих слов можно дать определение прилагательного и его значения в речи и перейти к изучению  прилагательных.

        Аналогично проводится работа по теме «Существительное как часть речи».

**Игра «Исправь ошибку»**

        Эта игра позволяет отрабатывать орфографическую зоркость, находить ошибки в текстах, повторять правила, уметь применять их на практике, способствовать выработке навыка орфографического письма.

Учитель предлагает текст или набор слов, с ошибками в некоторых словах. Задания могут подразделяться по уровню сложности:

1. С указанием количества ошибок.

2. Без указания количества ошибок.

3. С ограничением по времени или ввести элементы соревнования между учениками.

        Учитель или сам предлагает слова или выбирает их из детских работ, что позволяет отработать наиболее частые ошибки, допускаемых учащимися.

Учащиеся должны обнаружить ошибки и оформить результаты работы в указанном виде (исправить прямо в тексте, выписать слова с ошибками и т.д.).

**Игра «Поможем зверям»**  
Цель: закрепление знания алфавита, обогащение словаря детей.  
Оборудование: картинки с изображением животных, с подписями.  
Описание: перед игрой каждому ученику выдается карточка с изображением одного животного.  
Педагог рассказывает детям: «Собрались в лесу звери, решили устроить концерт. Каждому хотелось выступить первым. Стали звери спорить. Обезьяна предложила выступать в порядке алфавита. И все звери согласились. Но только они не знали алфавита. Давайте им поможем».  
  Дети по очереди выходят к доске и ставят на наборное полотно картинки с названием животного в порядке алфавита. Если ученик ошибся, то он получает штрафной жетон, который должен вернуть на следующем уроке, рассказав алфавит.  
  Звериный алфавит.  
Антилопа (аист), бегемот (баран, бык), волк (ворона), гиена (гусь), дикобраз, енот, ёж, жаба (жук, жираф), заяц (змея), индюк, кабан (кошка, кит, курица), лиса(лось), медведь (муравей), носорог, осел (олень), пантера (петух), рысь (рак), собака (сом), тигр, улитка (утка), филин, хорь (хомяк), цапля (цыпленок), черепаха, шакал, щука, эму, ю, ястреб.