Игровые практики: ключ к формированию интереса к обучению в начальной школе

Комарова Ольга Николаевна,
учитель начальных классов школы № 1748 «Вертикаль», г. Москва

Все права защищены. Никакая часть презентации не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в Интернете и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ, для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. © АО «Издательство «Просвещение», 2024 г.

Рассмотрим

различные игровые приемы и методики, способствующие формирования интереса к обучению и развитию коммуникативных навыков у детей младшего возраста.

Обсудим:

* как интегрировать игры в учебные планы;

* как создавать игровые сценарии урока;

* как оценивать результаты игровых методик;

* игровые приемы для различных предметов: математика, русский язык, окружающий мир и др.

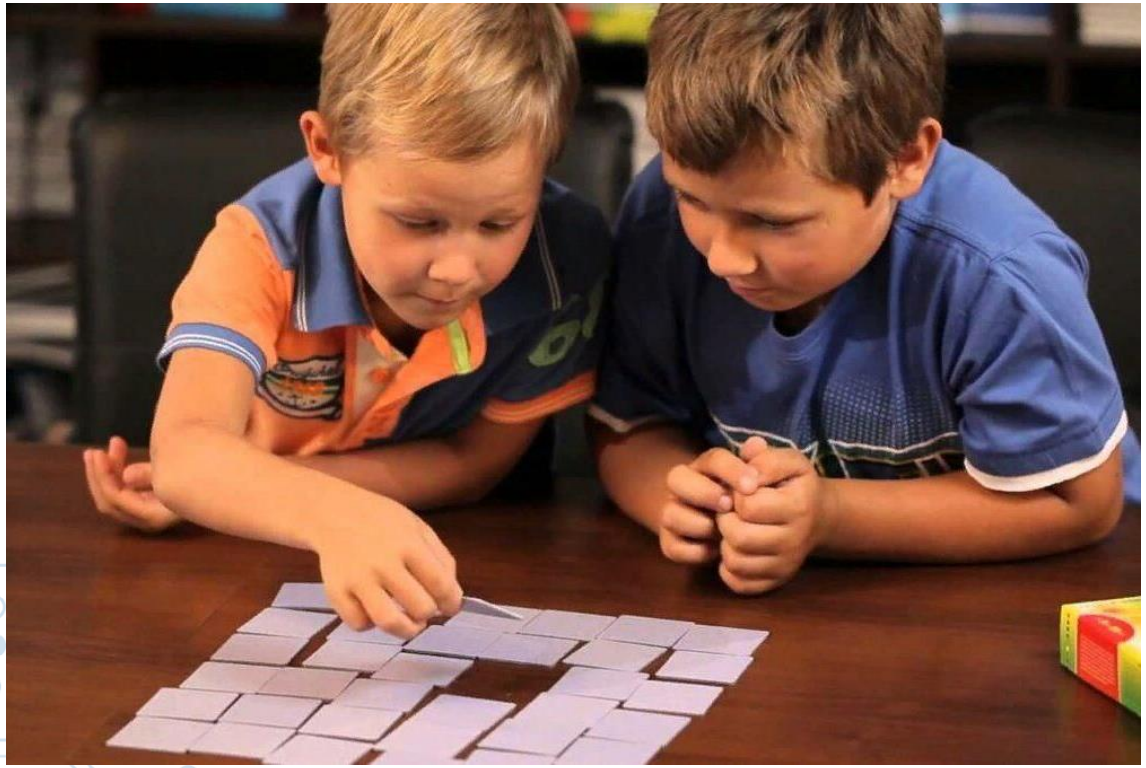
«Игры — это современный инструмент для обучения в начальной школе»

Мотивация = успех



ПРОСВЕЩЕНИЕ
ОСНОВАНО В 1930
2024 ГОД СЕМЬИ

Мотивация = успех



Одним из инструментов повышения интереса к предмету, степени активности ученика и на уроке, и во внеурочной деятельности может стать игра.



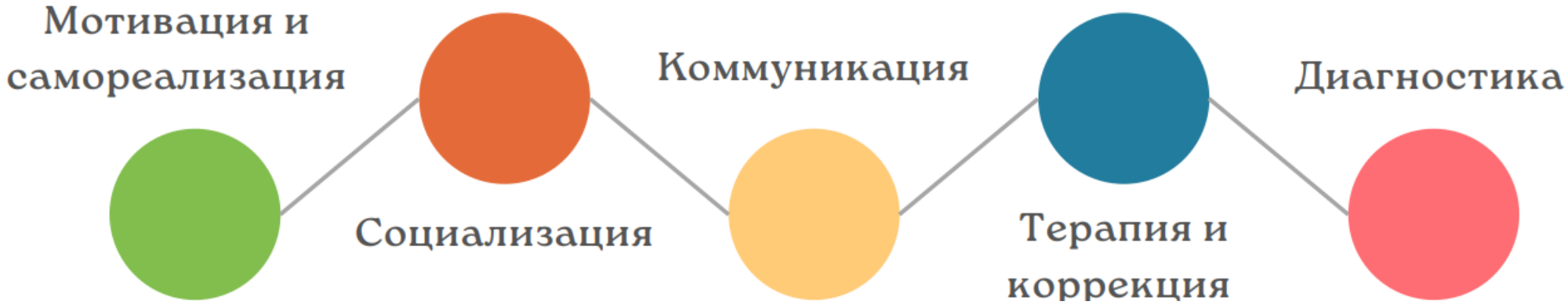
Игра– важнейший аспект детского интерактивного обучения.

В игре ребенок:

- Свободнее развивает личность
- Раскрывает индивидуальность
- Реализует природные способности и склонности
- Запоминает больше информации и лучше её усваивает
- Учится работать со своим рациональным мышлением и эмоциями

Знания, приобретённые самостоятельно, самые глубокие, прочные, переходящие в убеждения.

ОСОБЕННЫЕ ФУНКЦИИ ИГРЫ



Успешная интеграция игр в учебные планы

- Соответствие игрового процесса учебным целям: основные задачи и задания игры должны способствовать освоению определённых учебных понятий или навыков

- Соблюдение баланса между развлечением и образовательным содержанием: игра должна быть интересной, повышать мотивацию, но не настолько развлекательной, чтобы оттягивать внимание с учебной цели на игровой процесс.

- Последовательная интеграция игр в учебные процесс: использовать игры регулярно и систематически, чтобы ученики могли добиваться прогресса в игре параллельно с углублением и расширением своих знаний и навыков.

Какой не должна быть игра на уроке?

- искусственно «притянутой» к теме урока. Игра должна естественным образом встраиваться в урок и изучение программного материала;

- изолированной. Игры и игровые ситуации должны составлять единый сценарий урока;

- развлекающей, отвлекающей от учебного содержания. Наоборот, игра должна привлекать к нему ещё большее внимание;

- со сложными и непонятными правилами. В таком случае игра не вызовет интереса и будет проводиться формально.

Место игры на уроке

Игры или игровые элементы допустимо применять практически на любом уроке.

Игра может стать как дополнительной мотивацией

к изучению новой темы,

так и инструментом закрепления изученного, расширения ученического кругозора.

Место игры на уроке

Например:

- постановка цели и задач урока
- мотивация учебной деятельности учащихся
- актуализация знаний
- первичное усвоение новых знаний
- первичная проверка понимания
- первичное закрепление

Специфические признаки настольных игр



настольная игра предусматривает решение различных когнитивных задач, требующих развития метакогнитивных умений (пространственных, логических, знаково-символических и др.)



оптимальное решение конкретных задач, предусмотренных игрой, предполагает построение плана игровых действий каждым участником, выработку стратегий и их преобразование в процессе игрового взаимодействия, учета позиции другого при разработке стратегии.



коллективная форма проведения требует овладения разными коммуникативными умениями (сотрудничество с другими, умение работать в группе, учет позиции другого)



соревновательная мотивация в ситуации выигрыша/ проигрыша в ряде игр требует, с одной стороны, развития эмоциональной саморегуляции, а с другой – способствуют ее становлению

ПРОСВЕЩЕНИЕ
ОСНОВАНО В 1930
2024 ГОД СЕМЬИ

ПРОСВЕЩЕНИЕ
ИЗДАТЕЛЬСТВО
СОЮЗ

ИГРОТЕКА

Уникальное образовательное пространство, которое растёт вместе с ребёнком. Взрослея с каждым годом, ребёнок открывает для себя новые возможности в игровых ситуациях.

- Среда, объединяющая детей и взрослых, которая развивает и формирует компетенции «4К»: креативность, критическое мышление, коммуникацию и кооперацию (взаимодействие и сотрудничество), а также терпение и настойчивость.
- Инструмент для встраивания в текущий учебный процесс, для развития и досуга.
- Творческий конструктор для разработки собственных квизов и квестов.
- Поддерживающее пространство для детей с особыми образовательными потребностями и ментальными особенностями.
- Возрастной допуск 6+ по стандартам РФ и ЕАЭС.
- Технологическая безопасность и строгий контроль качества.
- Сертификат соответствия технического регламента Таможенного союза «О безопасности игрушек».

ОБРАЗОВАНИЕ – ВАЖНЕЙШИЙ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РЕСУРС РАЗВИТИЯ СОЦИАЛЬНООРИЕНТИРОВАННОЙ ЛИЧНОСТИ, СПОСОБНОЙ К САМООПРЕДЕЛЕНИЮ В УСЛОВИЯХ МЕНЯЮЩЕГОСЯ МИРА

- **«ИГРОТЕКА» – проект по созданию и оснащению комплексных детских игровых пространств:** клубов, кружков и игротек, в которых учащиеся могут собираться в команды, играть в различные виды игр, участвовать в игровых конкурсах, турнирах и фестивалях.
- **«ИГРОТЕКА» – глобальное решение одновременно многих задач,** регламентированных нормативно-правовыми документами:
  - ознакомление детей и педагогов с видовым многообразием игровых активностей, обучение игровым техникам;
  - интеграция игровых зон в учебное пространство образовательных организаций разных типов и видов и создание сети внешкольных игротек;
  - оказание поддержки участникам проекта в проведении массовых (муниципальных/региональных/всероссийских) игровых инициатив.



ПРОСВЕЩЕНИЕ
ОСНОВАНО В 1930

2024
ГОД СЕМЬИ

АВТОРСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА

УМНОЖАЙ, ДЕЛИ, ИГРАЙ!

АВТОР ИГРЫ А. В. ПАНФЕРОВА,
учитель начальных классов с опытом работы в школе более 20 лет

Соревновательная, динамичная настольная игра-тренажёр для совершенствования навыков умножения и деления чисел в рамках таблицы умножения. Цель игры — выполнять умножение и деление быстрее всех и находить подходящие карточки. Можно играть в школе и дома. **В составе игры 64 карточки + инструкция.**

7+

2–8 ИГРОКОВ

ПАМЯТЬ И МЫШЛЕНИЕ

ВНИМАНИЕ



Код 51-0203-01
Размер 152 × 107 × 37 мм

НА КАРТОЧКАХ ПРИМЕРЫ НА УМНОЖЕНИЕ ИЛИ ДЕЛЕНИЕ И ЧИСЛА

64 КАРТОЧКИ



Возможны 2 варианта игры

Отличный тренажёр для закрепления таблицы умножения!

ГОНКА УМНОЖЕНИЯ

АВТОР ИГРЫ А. В. ПАНФЕРОВА,
учитель начальных классов с опытом работы в школе более 20 лет

Соревновательная настольная игра-тренажёр для знатоков таблицы умножения направлена на тренировку скорости вычислений. Можно играть в школе и дома. **В составе игры 128 карточек + инструкция.**



7+

Код 51-0202-01
Размер 152 × 107 × 37 мм

КАРТОЧКИ С ЧИСЛАМИ И 3 ВИДА СПЕЦИАЛЬНЫХ КАРТОЧЕК
(ПО 4 ШТУКИ КАЖДОГО ВИДА)

128 карточек



Возможны несколько вариантов игры

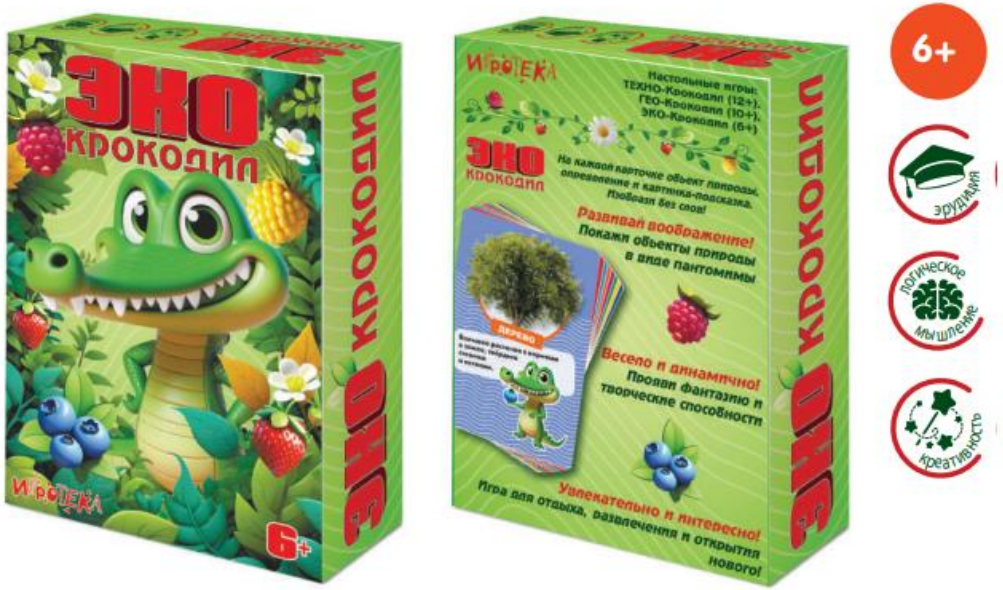
После нескольких партий тебе не будет равных в устном счёте!

НАСТОЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА

ИГРА «ЭКО-КРОКОДИЛ»

Окружающий мир: явления природы

Игра, в которой можно играть за себя или свою команду, состоит из 64 карточек. На каждой карточке представлены термин по экологии, определение и картинка-подсказка. Любой участник берёт произвольную карточку и показывает без слов — только с помощью жестов, что на ней изображено. Тот, кто угадает правильный ответ, выиграл. **В составе игры 64 карточки + инструкция.**



Код 51-02226-01

Размер 123 × 85 × 27 мм

НА КАЖДОЙ КАРТОЧКЕ ОБЪЕКТ ПРИРОДЫ, ОПРЕДЕЛЕНИЕ И КАРТИНКА-ПОДСКАЗКА. ИЗОБРАЗИ БЕЗ СЛОВ!



Возможны несколько вариантов игры

Фантазируй и погрузись в мир природы!

НАСТОЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА

ИГРА «ГЕО-КРОКОДИЛ»

География: термины, явления и понятия

Игра, в которой можно играть за себя или свою команду. Состоит из 64 карточек. На каждой карточке представлены термин по географии, определение и картинка-подсказка. Любой участник берёт произвольную карточку и показывает без слов — только с помощью жестов, что на ней изображено. Тот, кто угадает правильный ответ, выиграл. **В составе игры 64 карточки + инструкция.**



Код 51-0102-01

Размер 123 × 85 × 27 мм

НА КАЖДОЙ КАРТОЧКЕ ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ТЕРМИН, ОПРЕДЕЛЕНИЕ И КАРТИНКА-ПОДСКАЗКА. ИЗОБРАЗИ БЕЗ СЛОВ!



Возможны несколько вариантов игры

Прокачай знания по географии!

- Окружающий мир

- Русский язык

- Литературное чтение

- Осмысленное чтение

ГЕО-Крокодил

Инструкция

Игра, в которой можно играть за себя или свою команду. Состоит из 64 карточек. На каждой карточке представлены термин по географии, определение и картинка-подсказка. Например, облака, наводнение, горизонт, полярное сияние.

На столе раскладываются карточки рубашкой вверх. Любой участник берёт произвольную карточку и показывает без слов — только с помощью жестов, что на ней изображено. Тот, кто угадает правильный ответ, выиграл. Он берёт новую карточку, начинается следующий раунд.

Можно также играть командами. В этом случае игроки второй команды должны за 1 минуту угадать, что показывает игрок из первой команды. За верный ответ начисляется один балл и ход переходит ко второй команде.

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ДЛЯ ДОСУГА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА-КВЕСТ «СЫЩИКИ. МОРСКАЯ ТАЙНА»

Игра-квест по мотивам известных картин

Сюжетная история квеста основана на реальном событии. Вам предстоит стать настоящими сыщиками: решать головоломки и искать вещественные доказательства, чтобы раскрыть морскую тайну. **В составе игры 10 карточек с фрагментами картин, 10 карточек с уликами, 4 карточки с вещдоками + инструкция с правилами игры.**



6+

2–4 игрока

простые правила

мышление

внимание

Код 51-0151-01

Размер 150 × 105 × 35 мм

КУЛЬТУРА И ИСКУССТВО

10 КАРТОЧЕК С ФРАГМЕНТАМИ КАРТИН

10 КАРТОЧЕК С УЛИКАМИ

4 КАРТОЧКИ С ВЕЩДОКАМИ



Собери картину и узнай имя мастера!

«Сыщики. Морская тайна»
Инструкция

Сюжетная история квеста основана на реальном событии.

16 апреля 1895 г. у мыса Тарханкут затонул корабль «Генерал Коцебу».

В 2018 г. в сыскное агентство поступило сообщение, что экспедиция «Нептун» обнаружила фрагменты как минимум 10 картин.

Предположительно, это работы великого русского художника. Известно, что пароход «Генерал Коцебу» стал первым, который прошёл по Суэцкому каналу. Среди пассажиров на борту находился и этот художник. Ему было поручено запечатлеть виды канала. Мастер создал несколько картин, некоторые из них подарил капитану колёсного судна.

Корабль лежит на 40-метровой глубине у Крымского полуострова. Поднять картины пока невозможно, но вы можете установить, кисти какого художника они принадлежат.

Для этого вам предстоит заняться поиском одного из его шедевров, фрагменты которого спрятаны в тайниках.

В ходе расследования вы решите немало головоломок, которые направят по нужному следу и приведут к тайному месту с вещественными доказательствами. Решённые загадки помогут из фрагментов собрать первоначальный вид картины и выяснить имя художника, который её создал.

Задача игры-квеста — обнаружить все тайники и собрать карточки с фрагментами картины, из фрагментов составить картину.

Если картина собрана правильно, то, перевернув карточки рубашкой вверх, и не меняя их местами, вы из букв на них сложите фамилию художника.



Последняя буква фамилии — на одной из карточек вещдоков.

В игре участвуют от 2 до 4 игроков.

Поиск начинается!
Интересного приключения!

СОСТАВ

- **10 карточек** — фрагменты картины.
  На каждой рубашке находится одна буква из фамилии художника.
- **10 карточек** — улики.
  На лицевой стороне карточки с уликой содержится задание, а на её обороте — иллюстрация к этому заданию.
- **4 карточки** — вещдоки.
  Вещдоки — это задания-подсказки по поиску имени художника.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Подготовка игры-квеста

Достаньте из набора карточки: вещдоки, улики, сюжетную историю и фрагменты картины.

Сюжетную историю, улику № 1 и один фрагмент картины оставьте у себя.



Заранее, до начала квеста, разложите в «потайных местах», указанных в таблице, карточки-улики и карточки с фрагментами картины (будьте внимательны, очерёдность карточек-улик важна, а карточки с фрагментами картины можно раскладывать в любой последовательности).

Выполнив задание на карточке-улике № 1, играющие узнают, куда спрятана улика № 2 и следующий фрагмент картины. И так далее.

Улика № 2 и карточка с фрагментом картины	под горшок домашнего растения
Улика № 3 и карточка с фрагментом картины	под подушку
Улика № 4 и карточка с фрагментом картины	в обувь
Улика № 5 и карточка с фрагментом картины	под настольную лампу (или любой источник света)
Улика № 6 и карточка с фрагментом картины	под ковёр или коврик
Улика № 7 и карточка с фрагментом картины	в головной убор
Улика № 8 и карточка с фрагментом картины	в карман

Улика № 9 и карточка с фрагментом картины	под стул
Улика № 10 и карточка с фрагментом картины	в холодильник



Спрячьте 4 карточки вещдоков: прикрепите их к расчёске, а расчёску положите перед зеркалом (например, в ванной комнате), на видном месте. Дети найдут их по улике № 10.

Погрузите детей в игровую ситуацию — расскажите сюжетную историю квеста.

Вручите участникам игры улику № 1 и карточку с фрагментом картины.

Игра начинается!

При прохождении квеста следите, чтобы дети откладывали фрагменты картины или отдавали их вам.

После того как будут найдены вещдоки — задания-подсказки, дети, отвечая на них, приступают к соединению фрагментов картины.

При необходимости помогите детям собрать из фрагментов картину и узнать фамилию великого русского художника.

В игре использованы фрагменты следующих произведений живописи.



П. П. Кончаловский. Агава. 1916



Ю. А. Васнецов. Царевна-лягушка. 1946

НАСТОЛЬНАЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ИГРА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «БАТЛ ЗА СЛОВО»

Игра на развитие сообразительности и скорости мышления!

Игра поможет потренировать смекалку, расширить словарный запас и развить креативность. Соберите из выпавших вам букв слово и одержите победу в интеллектуальном батле! Выкладывайте по одной букве в свой ход так, чтобы в конце получилось слово не менее чем из 5 букв. Бойцовские карточки помогут хорошенько обхитрить соперника. **В составе игры 103 карточки с буквами, 20 бойцовских карточек + инструкция.**



7+

2-6 ИГРОКОВ

10-30 МИНУТ

Код 51-0231-01
Размер 150 × 105 × 35 мм

ОБРАЗОВАНИЕ И КРУГОЗОР

103 КАРТОЧКИ С БУКВАМИ

20 БОЙЦОВСКИХ КАРТОЧЕК



Лови свой шанс сразиться в битве словарных запасов и отправить соперников в интеллектуальный нокаут!

ПРОСВЕЩЕНИЕ
ИЗДАТЕЛЬСТВО
СОЮЗ

ИГРОТЕКА

РАЗВИТИЕ ПРОЕКТА «ИГРОТЕКА» ДО 2025 г.

- **Интеллектуальное направление:**
  настольные игры типа мемо, сборник карточек для квизов и игры в ассоциации по биологии, физике, химии, астрономии, плакаты по истории российского космоса, викторины, танграм, умное домино и магнитные истории для дошкольников.
- **Патриотическое направление:**
  настольные игры, викторины, игры мемо по истории России.
- **Культурологическое направление:**
  настольный музыкальный театр, наглядные пособия с произведениями русских художников, игры мемо.
- **Спортивно-оздоровительное направление:**
  шахматы, настольный хоккей, настольный футбол и другие.
- **Направление по здоровому и безопасному образу жизни:**
  настольные игры по безопасности на дороге и в жизненных ситуациях, игры-бродилки по правильному питанию, обучающие лото по знакам дорожного движения и ОБЖ.

Каждое из представленных направлений включает верифицированный контент и картографический материал, соответствующие нормативно-правовым документам РФ (Министерства просвещения РФ и СанПиН) и выполняющие обучающую, развивающую и воспитательную функции – обучения и закрепления знаний в игре.

Воспитываем у детей базовые ценности, формируем понятие «российский народ» как общность, объединённая многовековой историей и сходством традиций!

ИГРОТЕКА

Приглашаем к сотрудничеству авторов креативных идей для новых игр!

Если у вас есть собственные игровые разработки и вы готовы ими поделиться, пишите на адрес **zakaz_soyuz@prosv.ru.**

Мы рассматриваем идеи для игровых проектов для всех уровней образования и семейного досуга. Основой игр могут стать как учебные темы школьной или профессиональной программы, так и фантазийные динамичные сюжеты.

Не упустите свой шанс стать частью дружной творческой редакционной команды, и, возможно, завтра вас ждёт будущее известного гейм-дизайнера!

ПРОСВЕЩЕНИЕ
ОСНОВАНО В 1930

2024
ГОД СЕМЬИ

НАШИ КОНТАКТЫ

Мы всегда на связи!

t.me/
Дошкольное образование

t.me/
Начальная школа

t.me/
Учителя математики

t.me/
Семейно-досуговая литература

Подписка на новостную рассылку издательства «Просвещение-Союз»

Группа компаний «Просвещение»

Адрес: 127473, г. Москва, ул. Краснопролетарская, д. 16, стр. 3,
подъезд 8, бизнес-центр «Новослободский»

Комарова О.Н.

Заказать литературу

zakaz_soyuz@prosv.ru

ПРОСВЕЩЕНИЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО СОЮЗ

ПРОСВЕЩЕНИЕ ОСНОВАНО В 1930

2024 ГОД СЕМЬИ