# ФОРМИРОВАНИЕ КЛЮЧЕВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ В ИГРЕ И ИГРОВЫХ СИТУАЦИЯХ
**(Умная игра на уроке)**

**Паздерина Л.Ю.,**
**учитель начальных классов**
**ГАОУ ТО «Гимназия российской культуры»**

*Чем больше в обыденной педагогике умной игры,*
*тем выше шансы воспитания умного человека.*
*М. Яснов*

Компетентность объединяет в себе интеллектуальную и навыковую составляющие образования. Понятие компетентности включает мотивационную, этическую, социальную, поведенческую составляющие; означает способность мобилизовать полученные знания, умения, опыт и способы поведения в условиях конкретной ситуации, конкретной деятельности. Она включает в себя результаты обучения, систему ценностных ориентаций, привычки и др. Ключевыми словами в характеристике компетенций являются слова искать, думать, сотрудничать, приниматься за дело, адаптироваться.

Особая роль в формировании компетентностей на уроках в начальной школе принадлежит игровым технологиям. Игровые приемы, используемые на уроках и во внеурочной деятельности, позволяют учащимся раскрыть и активизировать свои способности, усиливают интерес к изучаемым предметам, побуждают к решению учебных задач, увлекают школьников и дают высокие результаты в обучении и воспитании. Все игры я делю на три группы: универсальные ( игры, в которые можно играть на любом предмете), специальные (группа игр, ориентированная на конкретный предмет или определенную тему) и здоровьесберегающие игры. Главная цель универсальных игр – сделать изучаемый материал интересным и понятным детям, заинтересовать, удивить их. Задача же специальных игр «донести» содержание темы до учащихся. В этих играх использую приемы: преобразование информации (теоретический материал «переводится» на язык, понятный детям), сравнение незнакомого с чем-нибудь известным. Третья группа – это игры, направленные на оптимизацию физического и психологического состояния и поведения учеников. Эти игры помогают мне создавать в классе благожелательную творческую атмосферу, повышать внимание, поддерживать активность и заинтересованность учащихся, снимать умственное напряжение, избавлять от страхов и обеспечивать обратную связь «учитель – ученик – учитель». Порой одна и та же игра несет в себе несколько функций и может быть применима на разных этапах обучения. Таким образом, *игровые технологии при грамотном использовании их на уроках, помимо специальных образовательных целей, помогают в*

*решении эмоциональных, коммуникативных, личностных проблем учащихся, гармонизируют отношения педагога и ребенка*.

Мини-спектакль «Математическая рыбалка» «Найди пару» «Мудрецы»

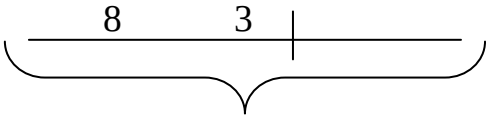
Игра **«Мудрецы»** для четвероклассников из серии универсальных игр проводится с целью привлечь учащихся к объяснению новой темы. Несколько человек (чаще 3-4) самостоятельно изучают материал, планируют свой ответ и готовятся рассказать тему одноклассникам, каждый по своему разделу или части темы. При подготовке ученики могут использовать учебники, дополнительную справочную литературу, ресурсы сети Интернет и даже подготовить задания или вопросы по теме. Обязательно проводится «репетиция»: учитель выслушивает «мудрецов», помогает им разобраться в теме и отвечает на их вопросы. На самом же уроке «мудрецы», сменяя друг друга, раскрывают одноклассникам содержание темы урока. Учителю остается обобщить сказанное «мудрецами».

**«Конкурс вопросов»** – эта игра тоже из серии универсальных игр, играть в нее мы начинаем со второго класса при изучении нового материала или его обобщении. Данная игра дает возможность учащимся задать уточняющие вопросы по теме, авторы лучших вопросов «премируются». В дальнейшем (в 4 классе) игра усложняется, и уже объявляется «Аукцион вопросов». Для этой игры вопросы подбираю сама, иногда привлекаю к этой игре родителей. Сложность вопросов разная, и ответы на вопросы оцениваются баллами (учитывается правильность и качество ответа). Желание набрать большее количество баллов заставляет учащихся выбирать более сложные вопросы, а значит, и более глубоко изучать учебный материал, порой выходя за рамки программного курса.

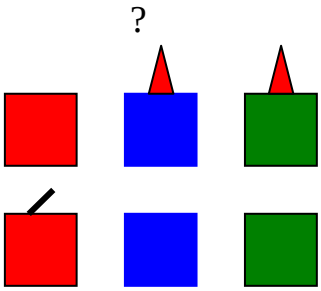
**«Найди пару»** – это игра из серии специальных игр для уроков русского языка. Чаще всего она используется на этапе закрепления учебного материала. Она позволяет формировать навыки совместной работы, умение вести диалог, обогащает словарный запас. Время проведения игры от двух минут, у учащихся карточки (у каждой карточки обязательно есть пара). Например, слово – лексическое значение слова, звонкие – глухие согласные, синонимы – антонимы, слово – орфографическое правило и т.д. Выигрывают пары, которые первыми готовы доложить свое задание.

**«Путешествие в страну знаков и схем»** – это специальные игры, использующиеся на этапе закрепления учебного материала. Данные игры имеют несколько вариаций: одни способствуют тренировке свободного говорения в рамках определенной темы, развивают умение объяснять понятия и явления на основе схем, а другие позволяют закреплять учебный

материал через двигательный анализатор, развивают интонационный слух, слуховое внимание. Например, ученики жестами показывают знаки препинания в конце предложения. Точка – поднятый над головой кулак, восклицательный знак – поднятая вверх рука, вопросительный знак – поднятая и согнутая рука над головой. Учитель читает текст, а учащиеся жестами показывают знаки, которые должны стоять в конце предложения. Или ученику выдается схема на основе, которой он должен объяснить учебный материал.




«Как найти целое»




«Звуки»

Желательно, чтобы после объяснения слушатели задавали вопросы, а в случае необходимости исправляли или давали свои комментарии.

Часто на уроках математики и русского языка я использую игровое упражнение **«Цепочки»**, которое позволяет развивать творческие способности учащихся, воображение, быстроту реакции, а главное, воспитывает умение слушать своего одноклассника, коммуникативные умения, тактичность, доброжелательность. После изучения определенной темы предлагаю учащимся подумать и назвать ключевое слово, следующий должен повторить это слово и назвать свое относящееся к теме и т.д. Затем по ключевым словам пробуем восстановить или составить учебный рассказ по теме. Например, при изучении темы «Состав слова» цепочка слов может быть следующей: «слово - часть - корень - главная - неизменяемая - суффикс - приставка - новые - основа - окончание - изменяемая» и т.д.

Особенно нравится моим ученикам игра **«Три ашыпки».** Этот игровой прием помогает привлечь внимание учащихся к своему выступлению, а у детей развивает аналитические навыки, повышает концентрацию внимания. Данный прием использую на уроках окружающего мира и литературного чтения при проверке домашнего задания или с целью проверки усвоения новых знаний. Суть игры в том, что педагог сознательно допускает несколько ошибок. Ученики должны их заметить и исправить. Обязательно необходимо предупредить о «провокации», поэтому на доске перед выступлением пишется фраза «Три ашыпки!». Тот, кто хочет сообщить об ошибках, поднимает руку. Иногда ученикам удается заметить больше ошибок, чем было задано проверяющим. Все исправления комментируются и оцениваются учителем или учащимися.

Игра **«Пешеходы»** – это игра на снятие физического и умственного напряжения, смены деятельности, но она позволяет также научить детей

слушать и выполнять команды, параллельно закрепить знания правил дорожного движения. Можно проводить на любом этапе урока, главное – дети должны знать правила перехода улицы в соответствии с сигналами светофора. Например, учитель называет цвет, а учащиеся выполняют команды. «Красный» – все молчат или тихо садятся за парты; «желтый» – можно говорить (читать) тихо (шепотом) или встать возле парты; «зеленый» – говори (читай) громко или маршируй на месте.

На сегодняшний день существует огромное разнообразие **компьютерных мультимедийных программ, компьютерных дидактических игр** и инструментов для их создания. Такие игры стимулируют лучшее запоминание и понимание изучаемого материала, способствуют формированию положительной учебной мотивации. Использование в учебном процессе мультимедийных дидактических программ формирует информационную компетентность учащегося, позволяя комплексно задействовать его органы чувств при восприятии информации, а также самостоятельно и неоднократно воспроизводить ее в новых ситуациях. Игровые программы можно разделить на *дидактические (*формируют познавательные и практические умения), *тренажерные (*развивают навыки и умения, моделируют процессы), *контролирующие* (выполняют функции контрольно-оценочной деятельности). При выставлении оценок дети с компьютером охотнее соглашаются, чем с преподавателем, использование информационно-коммуникационных технологий объективизирует оценочный компонент. Являясь участником той или иной игры, ученик планирует свою деятельность по решению проблемы, соотносит ее с другими участниками игры, при этом формируются способности ребенка к произвольной регуляции деятельности на основе подчинения поведения правилам игры.

Активное желание участвовать в играх, попробовать себя в роли «мудрецов», актеров или создателей мультимедийных программ позволяет мне уверенно сказать, что у моих выпускников сформировано стремление к познанию:

- они умеют самостоятельно работать с источником знаний;
- понимают и принимают учебные задания, проверяют свою работу и работу напарника, ведут контроль над своими действиями;
- дают грамотное сравнение, анализ, обобщение, классификацию и систематизацию материала;
- с удовольствием участвуют в диспутах, грамотно ведут диалог;
- в общении преобладает дух сотрудничества, сопереживания и взаимоуважения.