

СБОРНИК ИРГ И УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ 1-Х КЛАССОВ

Содержание

1. Трудности в адаптации
 - игры на знакомство
 - игры на сплочение
 - игры на контактность
2. Игры на стабилизацию эмоционального фона
3. Игры и упражнения на развитие мотивационной сферы
4. Игры на снятие агрессии
5. Игры при гиперактивности детей

ТРУДНОСТИ В АДАПТАЦИИ

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

1. «Имя и фрукт»

Цель: знакомство учащихся друг с другом. Умение творчески подойти к представлению своего имени, для лучшего запоминания.

Все стоят в кругу. Первый игрок представляется (например, Миша) и называет свой любимый фрукт на первую букву своего имени ("Меня зовут Миша, я люблю мандарины"). Его сосед повторяет-"Миша любит мандарины" и также представляется и говорит свой любимый фрукт, и т.д. по кругу, пока все друг друга не запомнят.

2. «Давай-ка познакомимся»

Цель: объединение коллектива, преодоление барьера между детьми, привитие навыков общения.

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши, как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи...» — и так далее.

3. «Хоровод знакомства»

Цель: знакомство учащихся друг с другом. Развитие умения быстро реагировать на предложенные задания.

Все дети, взявшись за руки, водят хоровод со словами:

«Мы по кругу ходим, ходим,
Познакомиться хотим,
Стоят лишь те, кого зовут... (Сережи),
Ну, а мы с вами - сидим».

После этих слов дети, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают. Далее игра продолжается.

4. «Откроем сердце другу»

Цель: познакомиться с детьми, познакомить их между собой.

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет имя. Ведущий идет со шляпой по кругу. Игроки громко называют свое имя и опускают сердечки в шляпу. После этого ведущий второй раз проходит по кругу. Теперь задача игроков —

достать из шляпы одно из сердечек, прочесть вслух написанное на нем имя, вспомнить того, кому оно принадлежит, и отдать хозяину.

5. «У лукоморья дуб зеленый»

Цель: познакомить детей друг с другом, посредством называния имен, написанных на листочках, развитие умения работать в команде.

На дерево прикрепляются листья, на которых написаны имена детей. Ведущий отрывает лист, читает имя, написанное на нем, вызывает ребенка (детей) с этим именем. Вызванный ребенок (дети) срывает следующий листок с дерева, и так далее. Затем ведущий раздает детям листья с именами в беспорядке, дети должны найти листок со своим именем. Выигрывают те, кто сделает это быстрее других.

6. «Воробей»

Цель: знакомство детей друг с другом, развитие ловкости, координации движений, быстроты реакций, выносливости, гибкости, образного мышления.

Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий. Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий внутри круга — в другом направлении, и при этом приговаривает:

Скачет, скачет воробей — бей-бей,

Собирает всех друзей — зей-зей.

Много, много разных нас-нас-нас,

Выйдут... (называет имя ребенка) сейчас-час-час.

Названные дети входят в круг, и игра повторяется, пока не будут названы имена всех детей.

7. «Здравствуйте»

Цель: знакомство учащихся друг с другом. Развитие умения быстро реагировать в создавшейся ситуации, выполняя действия, помогающие достигнуть цели задания.

Игроки становятся в круг, плечом к плечу. Ведущий идет по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Ведущий и игрок, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки, говорят: «Здравствуйте!» и называют свои имена. Потом бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится ведущим.

8. «Разрекламируйте друга»

Цель: знакомство учащихся друг с другом. Создание благоприятного климата во взаимоотношениях учащихся.

В парах. Люди знакомятся друг с другом, узнают лучшие качества друг друга и должны наилучшим образом представить своего партнера, сделать ему рекламу перед всей группой! Игра имеет много вариантов.

9. «Что? Где? Когда?»

Цель: знакомство первоклассников друг с другом. Умение выполнять действия на интеллектуальном уровне.

Игроки становятся в круг. По сигналу ведущего дети перестраиваются так, чтобы они располагались:

1. в алфавитном порядке;
2. по месяцам рождения;
3. по знакам зодиака;
4. по увлечениям.

10. «Это – Я!»

Цель: знакомство первоклассников друг с другом. Умение узнавать друг друга по голосам.

Играющие становятся в круг. Ведущий находится в центре и называет два имени (кого-то из присутствующих детей), одно – мужское, другое – женское.

Игроки, чьи имена назвали, кричат: «Это – я» – и меняются местами. Задача ведущего – занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим.

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

1. «Дотронуться до одежды ...цвета»

Цель: развитие чувства сплоченности.

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становится водящим.

2. «Лавата»

Цель: развивать память, внимание детей, развитие чувства сплоченности.

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш весёлый танец - это Лавата". Потом все останавливаются и ведущий говорит: "Мои локти хороши, а у соседа - лучше" - все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может глумиться как хочет (талия, плечи, пятки, ноги и т.п.), главное - снять у детей тактильное напряжение.

3. «Жадина»

Цель: развитие командного чувства.

Две команды, две шоколадки (яблоки и т.п.). Все игроки по очереди откусывают по кусочку. Побеждает та команда, которая быстрее съест шоколадку, причем шоколадки должно хватить на всех игроков.

4. «Салями»

Цель: знакомство детей друг с другом, развитие ловкости, координации движений, быстроты реакций, выносливости, гибкости, образного мышления, развитие чувства сплоченности.

Все играющие становятся в круг. Ведущий предлагает всем разучить следующие слова:

«Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,

Гули-гули-гули-гули

Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,

Гули-гули-гули-гули,

Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,

Салями, салями,

Гули-гули-гули-гули,

Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,

Салями, салями,

Гули-гули-гули-гули,

Трам-пам-пам, Трам-пам-пам».

Одновременно со словами выполняются следующие движения:

- трам-пам-пам – играющие хлопают себя по коленям 3 раза;
- гули-гули – играющие одной рукой почесывают подбородок снизу, а другой как бы посыпают себе соль на голову;
- салями, салями – поочередно (сначала одну потом другую) сгибают руки в локте, поднося кисть к плечу.

После того как участники выполнили задание, им предлагается движение «Трам-пам-пам» делать у соседа справа. Игра повторяется.

Затем у соседа справа делаются движения «Трам-пам-пам» и «Гули-гули-гули-гули». Далее – «Трам-пам-пам» делается у соседа справа, а «Гули-гули» – у соседа слева.

Салями всегда делаем у себя.

5. «Космическая скорость»

Цель: развитие навыка принятия группового решения о стратегии и тактике выполнения поставленной задачи.

Цель игры - передать мяч из рук в руки за три секунды. Обязательное условие - чтобы мяч побывал у каждого только один раз и мяч нельзя передавать (одновременно держать мяч два человека не могут).

6. «Бесконечное кольцо»

Цель: сплочение команды, выбор верной тактики действий, развитие командного мышления.

Группа встает в круг и берется за руки. На руке у ведущего висит веревочное кольцо (можно использовать гимнастический круг). Не разрывая рук все должны пролезть сквозь него (по кругу) и вернуть кольцо обратно. Второе кольцо можно пустить в другую сторону.

7. «Путаница»

Цель: сплочение и бережное отношение друг к другу, снятие возбуждения.

Каждый берет за руки двух разных людей, стоящих, желательно, не рядом. Задача - не разнимая рук, распутаться в новый круг.

8. «Бревно»

Цель: групповое сплочение, выявление лидеров, поиск конструктивных способов решения проблем. Телесный контакт.

Участники встают в шеренгу на бревне, скамейке, обозначенной на полу полосе (шириной чуть больше длины ступни, длиной, достаточной для того, чтобы все стояли вплотную друг к другу). Задача – поменяться местами так, чтобы встать в порядке зеркального отображения. При заступе за черту или падении с бревна участники встают в исходную позицию и начинают все сначала. Можно засесть время, и после завершения упражнения предложить сделать за меньшее время и поставить собственный рекорд.

9. «Плот»

Цель: групповое сплочение, взаимодействие, поиск конструктивных способов решения проблем, телесный контакт.

Легенда – после кораблекрушения команда корабля оказалась посреди океана на маленьком плоту. Участникам предлагается большой лист ватмана, на который они все должны поместиться, не заступая на пол. Величина листа подбирается в зависимости от величины групп – поместиться должно быть не очень сложно. На «плоту» надо продержаться 30 секунд. Затем к «плоту» подплывает «акула» и

небольшой кусочек ватмана вырезается (приблизительно 1/8 куска). Задача повторяется. И так до тех пор, пока не останется 1/4 исходного листа ватмана.

10. Поварята

Цель: развитие внимания, групповой сплоченности

Все встают в круг – это кастрюля. Сейчас будем готовить суп (компот, винегрет, салат). Каждый придумывает, чем он будет (мясо, картошка, морковь, лук, капуста, петрушка, соль и т.д.). Можно раздать картинки. Ведущий выкрикивает по очереди, что он хочет положить в кастрюлю. Узнавший себя впрыгивает в круг, следующий, прыгнув, берет за руки предыдущего. Пока все «компоненты» не окажутся в круге, игра продолжается. В результате получается вкусное, красивое блюдо.

ИГРЫ НА КОНТАКТНОСТЬ

1. «Рисуем на ладошках»

Цель: установление контакта между детьми, развитие тактильных ощущений.

Выполняется в парах. Ребята закрывают глаза, протягивают друг другу руки: один ладонями вверх, другой - вниз. Один представляет какой-то образ и пытается передать его второму, поглаживая его ладонями (например: море, ветер, двое под фонарем и т.д.). Затем пары меняются.

2. «Дрозды»

Цель: развитие навыков общения, воспитание доброжелательного отношения к сверстникам.

Дети делятся на пары, повторяют за педагогом слова и действия:

Я дрозд.

Показывают на себя.

И ты дрозд.

Показывают на своего партнера.

У меня нос.

Дотрагиваются до своего носа.

У тебя нос.

Дотрагиваются до носа своего партнера.

У меня щеки гладкие.

Гладят свои щеки.

У тебя щеки гладкие.

Гладят щеки своего партнера.

3. «Вежливые слова»

Цель: развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойной ночи).

4. «Пары»

Цель: формирование доверительного отношения друг к другу, развитие интуитивного понимания.

Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны

произвольно передвигаться по помещению. Разговаривать нельзя. Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.

5. «Рукопожатие»

Цель: улучшение взаимопонимания в группе, понимание участником того, как он может восприниматься другими людьми.

Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание приготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.)

По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему.

6. «Гусеница»

Цель: формирование у детей доверительного отношения друг к другу.

Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа двигается назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке (эту игру можно проводить исключительно на матах или ковриках).

7. «Поздороваться носами»

Цель: преодолеть барьер между детьми, познакомить их путем невербального общения.

За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здороваться можно руками, носами, коленками, губками и т.д.

8. «Салки – обнималки»

Цель: формирование у детей доверительного отношения друг к другу.

Игра типа салок, но с одним новым правилом: нельзя салить тех, кто стоит, крепко обнявшись. Но так стоять можно не более 7 секунд.

9. «Массаж чувствами»

Цель: содействовать улучшению общения со сверстниками.

Дети садятся "цепочкой" (в затылок друг другу), подушечки пальцев упираются в спину впереди сидящего ребенка. По сигналу ведущего дети изображают подушечками пальцев различные чувства: радость, злость, страх, любовь и т. п.

10. «Пресс-конференция»

Цель: развивать навыки эффективного общения; воспитывать желание общаться, вступать в контакт с другими детьми; учить детей задавать различные вопросы на заданную тему, поддерживать беседу.

Участвуют все дети группы. Выбирается любая, но хорошо известная тема, например, «Мой режим дня», «Мой домашний любимец», «Мои игрушки», «Мои друзья» и т. д. Один из участников пресс-конференции – «гость» - садится в центре зала и отвечает на любые вопросы участников.

Примерные вопросы к теме «Мои друзья»: Много ли у тебя друзей? С кем тебе интереснее дружить с мальчиками или с девочками? За что любят тебя друзья, как

тебе кажется? Каким нужно быть, чтобы друзей стало больше? Как нельзя поступать с друзьями?

ИГРЫ НА СТАБИЛИЗАЦИЮ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ФОНА

1. «Ха-ха-ха»

Цель: развитие внимания, памяти, умения сдерживать свои эмоции.

Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Играющие садятся или становятся в круг и один из участников произносит как можно серьезнее: «Ха!». Следующий говорит: «Ха-ха!». Третий: «Ха-ха-ха!» и так далее. Тот, кто произнесет неправильное количество «Ха!» или засмеется – становится зрителем. Зрители могут смешить остальных участников игры.

Игра заканчивается тогда, когда засмеется последний участник игры.

2. «Воздушный шарик»

Цель: умение самостоятельно снимать эмоциональное напряжение.

Участники принимают удобную позу, закрывают глаза, дышат глубоко и ровно. «Сейчас мы будем учиться расслабляться с помощью дыхания. Представьте себе, что в животе у вас воздушный шарик. Вы вдыхаете медленно, глубоко-глубоко, и чувствуете, как он надувается... Вот он стал большим и легким. Когда вы почувствуете, что не можете больше его надуть, задержите дыхание, не спеша сосчитайте про себя до пяти, после чего медленно и спокойно выдыхайте. Шарик сдувается... А потом-надувается вновь... Сделайте так пять-шесть раз, потом медленно откройте глаза и спокойно посидите одну-две минуты».

Смысл упражнения. Эффективная техника снятия напряжения, включающая как дыхательное упражнение, так и элемент медитации. Когда чувствуешь, что сильно испугался или теряешь контроль над собой из-за раздражения, достаточно подышать подобным образом две-три минуты, и станет гораздо легче.

Обсуждение. Участников просят поделиться ощущениями, возникшими в процессе выполнения упражнения, и самонаблюдениями, как по его ходу менялось их состояние.

3. «Семь свечей»

Цель: умение снять эмоциональное напряжение посредством дыхательных упражнений.

«Сядьте удобно, закройте глаза, расслабьтесь. Вам спокойно, удобно и комфортно... Вы дышите глубоко и ровно... Представьте себе, что на расстоянии примерно метра от вас стоят семь горящих свечей... Сделайте медленный, максимально глубокий вдох. А теперь вообразите, что вам нужно задуть одну из этих свечей. Как можно сильнее подуйте в ее направлении, полностью выдохнув воздух.

Пламя начинает дрожать, свеча гаснет... Вы вновь делаете медленный глубокий вдох, а потом задуваете следующую свечу. И так все семь...» Упражнение лучше всего выполнять под спокойную негромкую музыку, в полузатенённом помещении.

Смысл упражнения. Простая и эффективная техника релаксации, сочетающая концентрацию на воображаемом объекте и дыхательное упражнение.

Обсуждение. Как менялось состояние участников по мере выполнения этого упражнения? Где в реальных жизненных ситуациях может быть полезно владение такой техникой?

4. «Абазур»

Цель: умение контролировать эмоциональное напряжение посредством воображения.

Участников просят удобно сесть, расслабиться и закрыть глаза. Им дается следующая инструкция: «Представьте, что у вас внутри, на уровне груди, горит яркая лампа, покрытая абажуром. Когда свет идет вниз, вам тепло, спокойно и комфортно. Но иногда, когда мы начинаем нервничать, абажур поворачивается лампой вверх... Резкий свет бьет в глаза, слепит нас, становится жарко и некомфортно.

Вообразите себе такую ситуацию. Но в наших силах ее исправить. Представьте себе, как абажур медленно и плавно поворачивается вниз, принимает нормальное положение. Слепящий свет исчезает, вам вновь становится тепло, уютно и комфортно...»

Смысл упражнения. Такую технику можно использовать для экспресс-регуляции своего эмоционального состояния, быстрого снятия стрессов.

Обсуждение. Насколько детально удалось представить себе описываемую ситуацию? Как менялось состояние участников по мере того, как они мысленно поворачивали абажур? Где и как в реальной жизни можно использовать такой прием саморегуляции?

5. «Дядюшка Трифон»

Цель: умение снимать психо-эмоциональное напряжение посредством групповой игры на копирование действий.

Дети встают в круг и берутся за руки. Учитель становится водящим и встает в центр круга. Воспитатель и дети ходят по кругу и говорят нараспев слова:

«Как у дядюшки Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей

Они не пили и не ели,

Друг на друга всё смотрели.

Разом делали, как я!»

При последних словах все начинают повторять движения водящего. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится новым водящим, а старый водящий превращается в обычного игрока.

6. «Море волнуется»

Цель: профилактика психо-эмоционального напряжения у младших школьников.

Воспитатель предлагает детям поиграть в морские волны. Детям нужно, по команде воспитателя застыть на месте, показывая какую-нибудь фигуру (животного) или предмет. Воспитатель командует: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри». Дети замирают, изображая обитателей моря. Водящий должен отгадать, что было загадано.

7. «Дотронься до...»

Цель: снять психо-эмоциональное напряжение с отвлечением на другие окружающие предметы.

Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «дотронься до...синего!». Дети должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета периодически меняются. Кто не успел, тот ведущий. Взрослый следит, чтобы дотрагивались до каждого участника (можно играть во время прогулки, когда на детях разных цветов верхняя одежда).

8. «Золотые ворота»

Цель: профилактика психоэмоционального напряжения у школьников.

Двое детей встают рядом, взявшись за руки, и поднимают руки вверх. Получаются «воротики». Остальные дети парами встают друг за другом и берутся за руки. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами. «Воротики» произносят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда!

Первый раз прощается,

Второй запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

После этих слов «воротики» резко опускают руки, и те дети, которые оказались пойманными, тоже становятся «воротиками». Постепенно количество «ворот» увеличивается, а цепочка пробегающих уменьшается. Игра заканчивается, когда все дети становятся «воротами».

9. «Лиса и куры»

Цель: снятие психо-эмоционального напряжения посредством подвижной игры.

Учитель становится лисой, а дети - курами. Пока «лиса» спит, «куры» клюют зерна, бегают, машут крыльями - руками. Проснувшаяся лиса пытается поймать кур, а те убегают в домик. Курица, которую поймали, становится лисой, и игра продолжается. Примечание: можно использовать музыку. Пока звучит музыка, дети могут бегать, а лиса спать в норе. Как только музыка останавливается, водящий выбегает и пытается поймать или осалить любого игрока.

10. «Обзывалки»

Цель: снять вербальную агрессию, помочь детям выплеснуть гнев в приемлемой форме.

Скажите детям следующее: «Ребята, передавая мяч по кругу, давайте называть друг друга разными необходимыми словами (заранее обговаривается условие, какими обзывалками можно пользоваться. Это могут быть названия овощей, фруктов, грибов или мебели). Каждое обращение должно начинаться со слов: «А ты, ..., морковка!» Помните, что это игра, поэтому обижаться друг на друга не будем. В заключительном круге обязательно следует сказать своему соседу что-нибудь приятное, например, «А ты, ..., солнышко!» Игра полезна не только для агрессивных, но и для обидчивых детей. Следует проводить ее в быстром темпе, предупредив детей, что это только игра и обижаться друг на друга не стоит.

ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ МОТИВАЦИОННОЙ СФЕРЫ

1. Игра «Как мы спасаем лес»

Цель: развивать логическое мышление и самоконтроль.

Попросите детей представить себя лесниками. Затем предложите им ситуацию: в лесу начался пожар. Дети должны написать план спасения леса от пожара. Ситуации могут быть самыми разными: птицы стали гибнуть в лесу; в лесу раздались выстрелы и т.д. Это задание дети могут выполнять группами. Побеждает тот, чей план лучше.

2. Игра «Птичка, или не зевай, птичку на дерево сажай!»

Цель: развивать зрительное внимание и память, повышение самоконтроля.

Ведущий напоминает названия деревьев и предлагает игрокам выбрать дерево по интересу: клен, березу, ель, пальму. Для увлекательности игры игроки припасают фанты (мелкие предметы). Ведущий начинает игру словами: «Птичка прилетела и

села на березу». Игрок, выбравший березу, должен быстро сориентироваться и «пересадить птичку на другое дерево»: «На березе не сидела, а улетела на пальму». Кто замешкается, отдает фант. Главное - быть внимательным и следить за ходом игры.

3. Игра «Опиши меня»

Цель: развивать речь, память, внимательность, коллективизм.

Разделите детей на две группы. Все дети из первой группы получают по открытке с разными цветами, растениями или деревьями. Потом каждый ребёнок из первой группы пишет на доске качества и признаки, которыми обладает его растение. Члены группы могут помогать ему, но при этом не должно называться само растение. Дети из второй группы по качествам должны отгадать, о каком растении идёт речь. Можно задавать дополнительные вопросы, если группа не может догадаться сразу. Потом группы меняются ролями.

4. Игра «Угадай на ощупь, из чего сделан предмет»

Цель: определение фактуры материала на ощупь.

Игра проводится в парах. У каждого участника - непрозрачный мешочек, наполненный мелкими предметами. Игроки должны как можно быстрее найти на ощупь и достать названный педагогом предмет.

Использование игровых приемов

Школьники младшего возраста любят мечтать и играть, разгадывать загадки, раскрывать тайны. Они стремятся к приключениям. Однотипная и длительная работа быстро их утомляет. Если необходимо проделать большое количество однообразных упражнений, нужно включить их в игровую оболочку, в которой эти действия выполняются для достижения игровой цели. Использовать для этой цели можно занимательные задания, привлекая красочную наглядность, литературных персонажей и сказочных героев. Современные педагогические технологии располагают значительным количеством разнообразных дидактических игр и занимательных упражнений, которые повышают мотивацию учащихся.

Сюда относятся: задачи в стихах, задачи-смекалки, задачи-шутки, драматизированные игры, интересные факты, ребусы, головоломки, кроссворды и многие др.

Приемы повторения пройденного на уроке

На этапе повторения изученного материала важно, чтобы учащимся было интересно проработать этот материал. Как же это можно сделать? Использую разные приёмы, чтобы, выполняя задание, ученик самостоятельно и по-своему выражал полученное на уроке знание.

Прием «Своя опора». Ученик составляет собственную опорную схему или развернутый план ответа по новому материалу. Составление алгоритмов, памяток. Пример, алгоритм разбора слова по составу.

Прием «Повторение с расширением». Ученики составляют серию вопросов, ответы на которые позволяют дополнить знания нового материала.

Прием «Свои примеры». Ученики подготавливают свои примеры к новому материалу. Возможно также сочинение своих задач, выдвижение идей по применению изученного материала.

Прием «Повторение с одновременным контролем». Учащиеся составляют серию контрольных вопросов к изученному на уроке материалу в виде теста, кроссворда. Затем одни ученики задают свои вопросы, другие на них отвечают.

На этапе самоконтроля и самооценки повысить учебно-познавательную мотивацию школьников помогает такая форма организации учебной деятельности, как работа в паре «ученик - ученик».

Например. Каждый ученик получает карточку, которая содержит вопрос и три варианта ответа. Правильным могут быть один, два, а, иногда, и все три варианта. Ученик делает выбор и готовится объяснять соседу, почему он так считает. Далее принимается групповое решение, что является важным для корректировки личностных качеств. Потом слово предоставляется группе. Озвучивается верный вариант. В заключении каждый ученик сам оценивает свой результат.

На уроке предлагаем ученикам поменяться тетрадями, проверить и исправить ошибки в работах друг друга. Дети уже не играют в «учителей» и «учеников». Они участвуют во взаимопроверке какого-либо учебного продукта: самостоятельной работы, домашнего задания.

Проверка домашнего задания тоже может проходить в необычной форме. Выученное дома стихотворение, ученики рассказывают друг другу в парах. Оценивают. Число заданий, построенных по принципу самоконтроля и взаимоконтроля постепенно увеличиваю.

Приём «Открытые задания» Большой интерес школьники проявляют к той информации, которая помогает им решать жизненные проблемы. Поэтому обучение обязательно нужно связывать с практическими потребностями ученика.

Иногда удивительное не просто привлекает внимание, но и удерживает интерес в течение длительного отрезка времени.

Приём «Отсроченная отгадка»

1 вариант. В начале урока задается классу загадка (излагается удивительный факт), отгадка к которой будет открыта на уроке при работе над новым материалом.

Пример: «Это и фильтр, и печка, и сторожевой пост» (нос)

2 вариант. Загадка (удивительный факт) даётся в конце урока, чтобы начать с неё следующее занятие. «На следующем уроке учащиеся узнают о лучшем пылесосе в природе». (Растения, а именно - тополь). Тема: Воздух должен быть чистым».

«Прогнозирование»

Например, урок литературного чтения. «Послушайте название произведения, с которым будем работать на уроке, и попробуйте определить жанр произведения, тему, возможные события».

Одним из эффективных способов формирования и сохранения мотивации у младших школьников является создание ситуаций успеха. Для появления интереса к изучаемому предмету необходимо понимание нужности, важности, целесообразности изучения данной, темы. Этому могут способствовать следующие приёмы:

Прием «Оратор». За 1 минуту убедите своего собеседника в том, что изучение этой темы просто необходимо.

Прием «Автор». Если бы вы были автором учебника, как бы вы объяснили ученикам необходимость изучения этой темы?

Прием «Профи». Исходя из будущей профессии, зачем нужно изучение этой темы?

Прием «Кумир». На карточках раздать «кумиров по жизни». Пофантазируйте, каким образом они бы доказали вам необходимость изучения этой темы?

Прием «Фантазёр». На доске записана тема урока. - Назовите 5 способов применения знаний, умений и навыков по этой теме в жизни

Прием «Верные - неверные утверждения». Предлагаю несколько утверждений по еще не изученной теме. Дети выбирают «верные» утверждения, полагаясь на собственный опыт или просто угадывая. В любом случае они настраиваются на изучение темы, выделяют ключевые моменты, а элемент соревнования позволяет удерживать внимание до конца урока. На стадии рефлексии возвращаемся к этому приему, чтобы выяснить, какие из утверждений были верными.

Прием «Лови ошибку». Объясняя материал, намеренно допускаю ошибку. Сначала ученики предупреждаются об этом заранее. Иногда им можно в случае обнаружения моей преднамеренной ошибки «сигнализировать» об этом интонацией или жестом. Надо научить учащихся мгновенно пресекать ошибки условным знаком или пояснением, если таковое требуется. Нужно поощрять внимание учащихся.

Прием «Посмотри на мир чужими глазами». Ничто так не привлекает внимания и не стимулирует работу ума, как необычное. Тема: «Круговорот воды» Учащемуся предлагается представить себя снежинкой. Нужно описать все происходящие с ним события.

Приём «Фантастическая добавка». Учащимся предлагается представить себя прутиком, при помощи которого путешествовала лягушка из сказки В. М. Гаршина «Лягушка-путешественница», и попытаться пересказать эту историю с позиции прутика. Ничто так не привлекает внимания и не стимулирует работу ума, как удивительное.

Приём «Удивляй». В юго-восточной Азии на острове Шри-Ланка растут пальмы из рода корифа. Пластинки веерообразных листьев корифы достигают 8 м в длину и 6 м в ширину. Одним таким листом можно накрыть половину волейбольной площадки. Из них делают красивые и прочные

Для создания интригующей ситуации, для организации отдыха на уроке можно использовать **Приём «Да-нетку»**. «Я задумала персонаж детской сказки, который, найдя клад, купил новый бытовой прибор. Кто это?» Ученики пытаются найти ответ, задавая вопросы. На вопросы учитель может отвечать только словами «да» и «нет».

ИГРЫ НА СНЯТИЕ АГРЕССИИ

1. Доброе животное

Цель: способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

Ведущий тихим таинственным голосом говорит:

«Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы — одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох — делаем шаг вперед, на выдох — шаг назад. А теперь на вдох делаем 2 шага вперед, на выдох — 2 шага назад. Вдох — 2 шага вперед. Выдох — 2 шага назад. Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук — шаг вперед, стук — шаг назад и т.д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе».

2. Два барана

Цель: снять невербальную агрессию, предоставить ребенку возможность «легальным образом» выплеснуть гнев, снять излишнее эмоциональное и мышечное напряжение, направить энергию детей в нужное русло.

Воспитатель разбивает детей на пары и читает текст: "Рано-рано два барана повстречались на мосту». Участники игры, широко расставив ноги, склонив вперед

туловище, упираются ладонями и лбами друг в друга. Задача — противостоять друг другу, не сдвигаясь с места, как можно дольше. Можно издавать звуки «Бе-е-е». Необходимо соблюдать «технику безопасности», внимательно следить, чтобы «бараны» не расшибли себе лбы.

3. Смена ритмов

Цель: помочь тревожным детям включиться в общий ритм работы, снять излишнее мышечное напряжение.

Если воспитатель хочет привлечь внимание детей, он начинает хлопать в ладоши и громко, в такт хлопкам, считать: раз, два, три, четыре. Дети присоединяются и тоже, все вместе хлопая в ладоши, хором считают: раз, два, три, четыре. Постепенно воспитатель, а вслед за ним и дети, хлопает все реже, считает все тише и медленнее.

4. Гусеница

Цель: игра учит доверию.

Почти всегда партнеров не видно, хотя и слышно. Успех продвижения всех зависит от умения каждого скоординировать свои усилия с действиями остальных участников. «Ребята, сейчас мы с вами будем одной большой гусеницей и будем все вместе передвигаться по этой комнате. Постройтесь цепочкой, руки положите на плечи впереди стоящего. Между животом одного играющего и спиной другого зажмите воздушный шар или мяч. Дотрагиваться руками до воздушного шара (мяча) строго воспрещается! Первый в цепочке участник держит свой шар на вытянутых руках.

Таким образом, в единой цепи, но без помощи рук, вы должны пройти по определенному маршруту». Для учителя: обратите внимание, где располагаются лидеры, кто регулирует движение «живой гусеницы».

5. Маленькое привидение

Цель: научить детей выплеснуть в приемлемой форме накопившийся гнев.

«Ребята! Сейчас мы с вами будем играть роль маленьких добрых привидений. Нам захотелось немного похулиганить и слегка напугать друг друга. По моему хлопку вы будете делать руками вот такое движение: (педагог приподнимает согнутые в локтях руки, пальцы растопырены) и произносить страшным голосом звук «У». Если я буду тихо хлопать, вы будете тихо произносить «У», если я буду громко хлопать, вы будете пугать громко.

Но помните, что мы добрые привидения и хотим только слегка пошутить». Затем педагог хлопает в ладоши:

«Молодцы! Пошутили и достаточно. Давайте снова станем детьми!»

6. Глаза в глаза

Цель: развивать в детях чувство эмпатии, настроить на спокойный лад.

«Ребята, возьмитесь за руки со своим соседом по парте. Смотрите друг другу только в глаза и, чувствуя руки, попробуйте молча передавать разные состояния: «я грущу», «мне весело, давай играть», «я рассержен», «не хочу ни с кем разговаривать» и т.д.

После игры обсудите с детьми, какие состояния передавались, какие из них было легко отгадывать, а какие трудно.

7. Бумажные мячики

Цель: дать детям возможность вернуть бодрость и активность после того, как они чем-то долго занимались сидя, снизить беспокойство и напряжение, войти в новый жизненный ритм.

Перед началом игры каждый ребенок должен скомкать большой лист бумаги (газеты) так, чтобы получился плотный мячик. «Разделитесь, пожалуйста, на две команды, и пусть каждая из них выстроится в линию так, чтобы расстояние между командами составляло примерно 4 метра. По команде ведущего вы начинаете бросать мячи на сторону противника. Команда будет такой: «Приготовились! Внимание! Начали!» Игроки каждой команды стремятся как можно быстрее забросить мячи, оказавшиеся на ее стороне, на сторону противника. Услышав команду «Стоп!», вам надо будет прекратить бросаться мячами. Выигрывает та команда, на чьей стороне окажется меньше мячей на полу. Не перебегайте, пожалуйста, через разделительную линию». Бумажные мячики можно будет использовать еще неоднократно.

8. Рубка дров

Цель: помочь детям переключиться на активную деятельность после долгой сидячей работы, прочувствовать свою накопившуюся агрессивную энергию и «истратить» ее во время игры.

Скажите следующее: «Кто из вас хоть раз рубил дрова или видел, как это делают взрослые? Покажите, как нужно держать топор. В каком положении должны, находиться руки и ноги? Встаньте так, чтобы вокруг осталось немного свободного места. Будем рубить дрова. Поставьте кусок бревна на пень, поднимите топор над головой и с силой опустите его. Можно даже вскрикнуть: «Ха!» Для проведения этой игры можно разбиться на пары и, попадая в определенный ритм, ударять по одной чурке по очереди.

ИГРЫ ПРИ ГИПЕРАКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ

1. Робот

Цель: развитие внимания, снятие напряжения и регуляция воли.

Учитель подает команду «левая рука вверх, правая вперед, два шага вперед, один шаг вправо и так далее». Все команды должны задаваться постепенно, чтобы ребенок не запутался и не стал нервничать, очень важно, чтобы ребенок усвоил успех выполнения команд.

2. Исчезнувшие предметы

Цель: развитие внимания.

Перед ребенком раскладывают предметы. Его задача – внимательно осмотреть их и запомнить. После малыш закрывает глаза или отворачивается, а взрослый убирает один объект. Что же пропало? Ребенок должен это выяснить и проговорить название.

3. Нос-ухо-глаз

Цель: развитие внимания.

Можно проводить с одним ребенком и компанией. Взрослый называет «нос», «ухо» или «глаз» и показывает что-то одно на своем лице. Задача ведущего – запутать детей, можно назвать «глаз», но показать на ухо, и наоборот. Ребята должны выявить и исправить ошибку, показывая или называя слово верно.

4. Поиск героев

Цель: развитие внимания.

Необходимо расположить перед ребенком рисунок, на котором спрятаны разные мультипликационные герои. Желательно, чтобы он хорошо знал и любил их, это повысит интерес. Поставленная задача – найти персонажей и либо указать на них пальцем, либо обвести карандашом. Если ребенок затрудняется, можно немного помочь ему.

5. Лови-не лови

Цель: развитие внимания и обобщения.

Правила игры похожи на всем известный способ играть в «Съедобное-несъедобное». Только условие, когда ребенок ловит мяч, а когда нет, может меняться в каждом конце игры. Например, сейчас вы договариваетесь с ним, что, если водящий бросает мяч, произнося слова относящиеся к растениям, то игрок его ловит. Если же слово не является растением, то отбивает мяч. Количество выбираемых условий игры зависит от вашей фантазии.

6. Последний штрих

Цель: развитие концентрации внимания.

Возьмите лист бумаги и карандаш. Попросите ребенка нарисовать любой предмет, или целую картину. Когда рисунок будет готов, попросите его отвернуться, а сами тем временем внесите в рисунок «последние штрихи», то есть дорисуйте какие-то незначительные мелкие детали к уже нарисованным или изобразите что-то новое. После этого ребенок может повернуться. Пусть, посмотрев на свое художественное творчество, скажет, что изменилось? Если он был внимателен, то он выиграл. Теперь пришло время меняться ролями.

7. Гвалт

Цель: развитие внимания, снятие эмоционального напряжения.

Один из участников (по желанию) становится водящим и выходит за дверь. Группа выбирает какую-либо фразу из известного стихотворения или известной всем песни, которую распределяют так: каждому участнику по одному слову. Затем выходит водящий, и игроки все одновременно, хором, начинают громко повторять каждый свое слово. Водящий должен догадаться, что это за песня, собрав ее по словечку.

Подготовила
педагог-психолог
Вышегородцева О.А.