

# Игровые технологии во внеурочной деятельности

*Работа - это то, что человек обязан делать,  
а игра – это то, чего он делать не обязан.  
(Марк Твен. Приключения Тома Сойера)*

## Список литературы

1. Анашина Н.Ю. Путешествие в страну «Что? Где? Когда?». Праздники и интеллектуальные игры в начальной школе. – Ярославль, 2006. - 240 с.
2. Львов М.Р. Методика преподавания русского языка в начальных классах: Учеб. пособие / М.Р. Львов, В.Г. Горецкий, О.В. Сосновская. - М., 2004. – 464 с.
3. Методика обучения русскому языку и литературному чтению: учебник и практикум для академического бакалавриата / под ред. Т. И. Зиновьевой. – М., 2016. – 468 с.
4. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. – М., 2006. -
5. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. – М., 2005. В 2 тт.
6. Слова и числа: занимательные материалы по русскому языку на уроках, внеурочных и самостоятельных занятиях/ авт.-сост. В.В. Трошин. – Волгоград, 2007. – 271 с.
7. Трегубова Л.С. Использование игровых технологий в процессе обучения детей мигрантов русскому языку //Русский язык и литературное чтение в поликультурной начальной школе: кол. моногр. / под ред. Т.И. Зиновьевой. – М., 2014. С. 178-185.

## Сайты

<http://www.gramota.ru/igra/table/> - словесные дидактические игры

<http://www.karusel-tv.ru/announce/12977> - игра «Пойми меня» (канал Карусель»)

[wordkeeper.ru/html/game/](http://wordkeeper.ru/html/game/) - «Хозяин слова» - 7 интерактивных игр без регистрации

<http://chgk.tvigra.ru/> - официальный сайт игры «Что? Где? Когда?»

Pozitivstyle.ru – лингвистические игры

«Играем словами» – группа В контакте

## Актуальность

1. Реализация принципов внеурочной деятельности.
2. Тенденции в современном образовании:
  - сближение понятий «учение» и «увлечение» (нарастающая популярность игровых образовательных проектов «Квестигра», «Праздник науки», «Экспериментариум», «Город профессий» и т.д.);
  - профессии будущего: игропедагог, игромастер (<http://atlas100.ru/catalog/obrazovanie/igropedagog/>)

## ИГРОПЕДАГОГ

[Главная](#) > [Каталог профессий](#) > [Образование](#) > [Игропедагог](#)



Профессия появится после 2020 г.

Специалист, который создает образовательные программы на основе игровых методик, выступает игровым персонажем. В школах будет замещать традиционного учителя. В России традиционно существуют развитые традиции игропедагогике в школах. И проникновение игр в школы сейчас в основном ограничено нормативно-правовой базой.

**Игра** есть действие, протекающее в определённых рамках места, времени, смысла в обозримом порядке, по добровольно принятым правилам, вне сферы материальной пользы и необходимости <...> Само действие сопровождается чувствами подъёма и напряжения и несёт с собой радость и разрядку».

Йохан Хёйзинга «Человек играющий», 1938 г.

**Игра** – деятельность, в которой складывается и совершенствуется управление поведением.

Д.Б. Эльконин

**Игра** – это жизненная лаборатория ребёнка. <...>

В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная связь с ним, эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность.

Г.К Селевко.

**Игровые технологии** - методы и приём организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, обладающих следующими признаками:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве средства игры,
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

**Разновидности:**

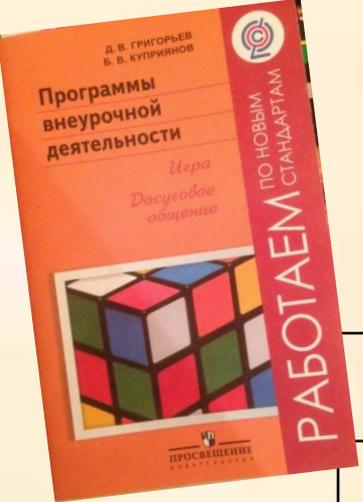
- элементы урока,
  - урок-игра,
- внеурочная деятельность.

**Языковые дидактические игры** – игры, проводимые на материале языка с целью формирования языковых и коммуникативных умений, повышения занимательности внеурочных мероприятий и обеспечения познавательной активности младших школьников.

**Классификация по языковому материалу:**

- звуко-буквенные,
  - словесные,
- грамматические,
- коммуникативные.

**Программа внеурочной игровой деятельности школьников**  
**Тематическое планирование**  
**Начальная школа**



год	Темы занятий	Кол-во часов
1 год	Первая встреча с игрой	2
	Интеллектуально-познавательные игры	6
	Подвижные игры	8
	Настольные игры	8
	Игры-драматизации	6
	Ситуативные игры-упражнения	4
2 год	+ Игры на кооперацию	6
3 год	+ Комплексные игры на местности / игры - приключения	10

Какие игры на материале языка Вы можете предложить в эту программу?

*Анаграммы (ана – основа, грамма – буква) – загадки, в которых при перестановке букв в слове образуется другое слово:*

Задачу ты решишь свободно :  
Я – небольшая часть лица,  
Но коль прочтёшь меня с конца,  
Во мне увидишь что угодно.

Если изменяем одну букву, чтобы получилось новое слово – это *метаграмма.*

С буквой «Т» - его прочтём,  
С буквой «Д» - мы в нём живём.

Я с буквой «с» на суше возвышаюсь,  
А с буквой «т» я в трюме нахожусь,  
Но если «п» на букву «ч» меняю,  
То знаком препинанья становлюсь.

**Метаграмма «Цепочка слов»: волк – коза ; море – суша**

Если добавляем или убираем одну букву, чтобы получилось новое слово – *это логогриф.*

К + часть лица = животное (к рот)

К+ морское животное = насекомое

Мы и взрослых и детей

В час досуга развлекаем,

Но если к нам прибавить Т,

Всех ужасно напугаем.

**Логогриф «Цепочка слов»:** ад – доклад

### **«Телепат»**

Называя слово не менее чем из пяти букв, надо отгадать БУКВУ, которую загадал ведущий.

Ведущий может отвечать только «есть» или «нет» в названном слове загаданная буква.

**Палиндромы** – слова/фразы, одинаково читающиеся с начала и с конца:

*слова:*                                    **потоп, мадам, шалаш и др.**

*словосочетания, предложения:*    **искать такси**  
  **Лёша на полке клопа нашёл.**  
  **А роза упала на лапу Азора.**

**Шарада** – загадка, в которой загаданное слово делится на несколько частей – отдельных слов (*до-лото; пол-оса*);  
- такая же загадка, представляемая в живых сценах.

\*Мой первый слог есть на лице,  
Второй есть у оленя.  
Соедини их гласной –  
Получишь зверя.

## Классическая «Балда»

<b>м</b>	<b>е</b>	<b>т</b>	<b>к</b>	<b>а</b>

## «Обратная «Балда» / «Чехарда»

л	а	к	о	л
я	с	о	в	з
<b>м</b>	<b>е</b>	<b>т</b>	<b>к</b>	<b>а</b>
с	в	и	л	с
о	к	р	и	п

## Слова – иероглифы

Во многих древних языках корнем слова считаются только согласные буквы.

Попробуйте расшифровать записанные здесь пословицы и поговорки.

*Л, т, к, к, з, в, д, р*

*Д, л, м, с, т, р, б, с*



## Коммуникативные игры

- Коммуникативно-ролевые игры *«Давайте знакомится», «В театре», «Как сказать «Спасибо»*

- **«Снежный ком»**

*Щенок* – пушистый щенок – ..... –

Озорной пушистый щенок носился по двору и звонко лаял.

- **«Скажи по-другому»**

*Наступила зима, выпал снег.*

Зимушка-зима пришла, первый снежок принесла.

Настала холодная пора, улицы устлал новенький, совсем свежий снежок.

К нам пришла зима и укрыла все вокруг белым покрывалом.

- **«Сравнения»**

**быстрый, как....**(ветер, конь, мысль...)

**... как ветер** (лёгкий, свежий, прохладный...)

***Интеллектуально-познавательные игры*** - метапредметные игры, позволяющие организовать соревнование участников в эрудиции и интеллекте.

### **Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность.**

<b>Введение в игру</b>	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.
<b>Компоненты успешной игры</b>	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Игровые пробы.
<b>Техника мозгового штурма</b>	Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма.

## Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. (продолжение)

<b>Составление вопросов к играм</b>	Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий, научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.
<b>Игры «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»</b>	Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии ми! ра» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».
<b>Другие интеллектуальные игры</b>	«Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевертыши» и т. п.
<b>Социальные пробы</b>	Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников, с внешкольными

## Специфика вопросов «Что? Где? Когда?»

«Вопрос не на «голое знание»...

Не просто вопрос, а маленькое литературное произведение, крошечный детектив с разгадкой в конце. Сначала преамбула, желательно интересная, в которой сообщается нечто малоизвестное. В ней довольно часто скрыта подсказка, которая может прятаться в названии, имени, времени действия, в отдельном слове... Порой подсказки может не быть, нужно применить аналогию, противопоставления, либо представить себя в описанной ситуации - и найдётся путь решения загадки-вопроса.

Найти правильный ответ помогает умение логически рассуждать, развитая ассоциативная память, способность к быстрому обобщению, начитанность».

Н.Ю. Анашина

**Вопрос 1.** Из него нельзя изготовить теплую одежду, его также нельзя поместить внутрь одежды, нельзя его и использовать для приготовления закуски, но с его помощью можно сделать много хорошего.

Что это?

**Ответ:** спасибо.

**Комментарий:**

Поговорки: «Из спасибо шубы не сошьешь»,

«Спасибо в карман не положишь»,

«Спасибо на хлеб не намажешь».

**Вопрос 2.** Виктор Гюго известен как автор самого короткого письма. Желая узнать у своего издателя, как расходится его новый роман «Отверженные», Гюго послал издателю письмо, в котором содержался всего один знак: «?».

Что ответил ему издатель?

**Ответ: «!».**

## Требования к вопросам для начальной школы

1. Вопросы должны быть написаны простым языком; не быть слишком длинными ( не запоминаются) или слишком короткими (не понимаются).
2. Информация преамбулы должна быть доступна младшим школьникам.
3. Аналогии должны быть понятными, намёки – довольно явными.
4. Вопрос должен быть сформулирован так, чтобы ответ укладывался в одно-два слова.
5. Сам ответ должен быть краток, понятен и интересен детям.

1

Прислушайтесь к словам: *около, колобок, колесо, околица.*

А теперь скажите, что обозначает древнее русское слово «коло»?

2

Из-за ошибочного представления о родине этого зверька-грызуна в странах Европы его называли «гвинейской» или «испанской» свиньёй».

В России его название напоминает, что животное прибыло из-за океана, прямо из Южной Америки.

Что это за животное?

Дерево – это то, чему человек дал имя одним из первых. Деревья всегда окружали человека; первобытные люди даже почитали большие деревья как богов. В языках многих народов слова, обозначающие дерево, похожи.

В Древней Греции деревянное копье называлось «дори». У балтийских племён «дэрва» – это сосна, в кельтском «дэрвос» – дуб. Древнеиндийские народы называли дерево «дару». Все эти слова произошли от одного корня «дэр», означавшего «то, что выдирают» из земли, освобождая её под пашню.

Множество хорошо знакомых нам слов – родственники слова дерево. Например, слово «деревня». Сначала оно обозначало очищенное от деревьев место, которое использовали для земледелия. Затем значение расширилось и деревней стали называть место для селения людей.

Слова «здоровье», «здравствуй» также связаны с деревьями. Дерево – символ мощи, поэтому крепкого человека называли здоровым, то есть таким же сильным, как дерево. Значит, сейчас, когда мы здороваемся, говорим человеку «здравствуй» – мы желаем ему такой же мощи и долголетия, как у дерева.

(по С. Лавровой)

Названия предметов возникают по-разному. Иногда они могут появиться даже из ... путаницы!

Издавна в тёплых странах обитал лев – большой, красивый хищник. По всему миру шла слава о крупном могучем звере.

Разные народы называли его по-разному. Тюрки (предки азербайджанцев, казахов, киргизов, татар) называли льва «аслан». Предки русского народа – славяне с тюркскими племенами тесно общались: воевали, торговали, беседовали. Тюрки рассказали русским, что есть такой большой и страшный зверь – аслан. Подивились русичи, пожалели, что эдакую диковину не видели.

А ещё знали они от греков, что есть в далёких землях другой зверь, тоже большой, сильный и страшный. У него хвост спереди и хвост сзади, величиной он с небольшую гору. И название такое сложное, и не выговорить... Может, это тот самый?

Так наши предки перепутали двух крупных животных и стали словом «аслан» (лев) называть слона! Первая буква постепенно отпала, и из «аслана» получился «слон».

А льва русские стали называть так же, как греки «леон» – лев.  
(по С. Лавровой)

## Воспитательные результаты игровой деятельности школьников распределяются по трём уровням

Результаты первого уровня (приобретение школьником социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни):

*Я знаю, что русский язык – это интересно*

Результаты второго уровня (формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом):

*Я считаю, что учить русский язык – это интересно*

Результаты третьего уровня (приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия):

*Я учу русский язык, потому что это мне это интересно*

**Воспитательный эффект:**

*я люблю русский язык,*

*слежу за своей речью, совершенствую её.*

***СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ!***