

Использование игровых технологий в работе классного руководителя.

Карпова В.С.
Жиженкова Ю.В.
педагоги-организаторы ДДЮТ

Древняя китайская мудрость гласит: «Я слышу – и я забываю, я вижу – и я запоминаю, я действую – и я понимаю».

И мы хотим с вами поделиться такими педагогическими приемами, которые

- помогают через действие обрести понимание;
- помогают создать положительную мотивацию в обучении;
- повышают коммуникативную направленность занятия;
- предоставляют возможность для самореализации каждому;
- вносят соревновательный момент в занятие.

Речь идет об игровых приемах. И учитель, использующий данные приемы на уроке, становится режиссером. Ему необходимо найти время и место для создания игровой ситуации, заразить, увлечь, заинтриговать, заинтересовать учащихся игрой. Это требует определенных эмоциональных затрат. Но зато и результат – радость от совместного творчества, от включенности всех в игру, от открытий, которые произойдут, оправдывает все затраченные усилия.

Приведенные ниже приемы, могут быть адаптированы, о к конкретным занятиям. Их можно использовать как конструктор, собирая и составляя новые и новые игровые моменты.

Фрагмент игровой программы «Что за прелесть эти сказки»

На каждом столе появится табличка с названием одной из сказок Пушкина.

ВЕДУЩИЙ 2:

Затем каждый из ребят (*ведущий вносит поднос с карточками*) возьмет с этого подноса карточку, на которой написано имя того или иного героя сказки.

Идет разбивка на команды.

Первый ведущий ставит на столы названия сказок: "Сказка о рыбаке и рыбке", "Сказка о царе Салтане", "Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях", "Сказка о попе и о работнике его Балде". Второй ведущий предлагает ребятам выбрать с подноса одну из карточек.

Звучит музыка. Ребята ищут название сказки, соответствующей их карточкам и рассаживаются за столы.

ВЕДУЩИЙ 1:

Итак, у нас с вами получилось 4 команды. У каждой команды будет свое название, и каждая команда выберет себе капитана.

Первый ведущий ставит на столы таблички с названиями команд (“Невод”, “Яблоко”, “Зеркало”, “Корыто”), а второй ведущий выдает капитанам кепочки с названиями команд.

ВЕДУЩИЙ 2:

Посмотрите, ребята, на наш сказочный дуб. На нем 4 больших ветки, а у нас получилось 4 команды, и поэтому у каждой команды будет своя ветка.

Ведущие вешают на каждую ветку табличку с названием команды.

ВЕДУЩИЙ 1:

А на этих ветках будут появляться дубовые листочки и желуди. Если команда участвовала в конкурсе, но не победила, то на ее ветке появится дубовый листочек, а если команда победит, то на ее ветке появится желудь. Команда, на чьей ветке наберется больше желудей, победит в нашей игре.

ВЕДУЩИЙ 1:

А теперь мы предлагаем вам поиграть в домино.

ВЕДУЩИЙ 2:

Но наше домино не простое, а сказочное. Каждая карточка делится на две части: на правой половинке – название сказки, на левой – герой сказки. Вам нужно будет подставлять “героя” к своей сказке, составляя одну линию из карточек домино.

ВЕДУЩИЙ 2:

Все команды справились с заданием. Но команда ... (*произносит название команды*) первой справилась с заданием и получает на свою ветку желудь!

ВЕДУЩИЙ 2:

“У, лукоморья дуб зеленый..” Я утверждаю, что именно так начинается “Сказка о попе и о работнике его Балде”!

Дети отвечают: “Нет!”

ВЕДУЩИЙ 1:

Вот в этом-то и заключается наш следующий конкурс. Мы вам будем задавать вопросы, которые начинаются словами “Верите ли вы...”, а поверите вы нам или нет – это уже решать вам.

Капитаны команд получают по две таблички с надписями “Верю” и “Не верю”.

ВЕДУЩИЙ 2:

За каждый правильный ответ команды получают по маленькому дубовому листочку. Победит в этом конкурсе та команда, которая наберет большее количество листочков. Она и получит на свою ветку желудь.

ВЕДУЩИЙ 1:

Итак, внимание, вопрос!

ВЕДУЩИЙ 2:

Я утверждаю, что в каждой сказке Пушкина говорится о море! Кто мне поверил – молодцы. А кто не поверил, (*звучит фонограмма – шум моря*) пусть придет домой, почитает сказки Пушкина и проверит, права я или нет.

ВЕДУЩИЙ 1:

Слышите, как волнуется море? “Море волнуется раз, море волнуется два...”

ВЕДУЩИЙ 2:

А как только я скажу: “Море волнуется три...”, вы должны встать на эту площадку. *Дети встают в шахматном порядке.*

Игра проводится 3 раза. Дети превращаются:

1 - в бесенка из “Сказки о попе и работнике его Балде”;

2 - в золотого петушка из “Сказки о золотом Петушке”;

3 - в коршуна из “Сказки о царе Салтане”.

Дети занимают места за столами.

ВЕДУЩИЙ 1:

Сейчас капитанам команд предстоит пройти испытание, за победу в котором один из капитанов получит желудь, но не простой, а золотой, который равен 2 простым желудям.

Капитаны выходят в центр зала.

ВЕДУЩИЙ 2:

Итак, в этом конкурсе команды не могут помогать своим капитанам.

ВЕДУЩИЙ 1:

Все вы знаете телевизионную игру “Угадай мелодию”, где участники отгадывают мелодию с семи нот. А мы с вами будем отгадывать начало сказки с семи слов.

Подведение итогов.

ВЕДУЩИЙ 1:

Сейчас каждая команда превратится в театральную труппу и будет разыгрывать отрывок из сказки А.С. Пушкина в жанре пантомимы.

Ведущие спрашивают детей, что такое пантомима. Если дети не знают, дается объяснение.

ВЕДУЩИЙ 2:

Мы предоставляем вам возможность самим выбрать сказку.

Ведущие предлагают карточки с названиями сказок. Капитаны вытягивают одну из них. Время на подготовку – 5 минут.

Игра «Живой кроссворд» для разной возрастной категории

Игра направлена на развитие навыка командного взаимодействия, выявление лидера в команде.

Продолжительность игры: 10-12 минут.

Реквизит: 2 набора карточек размером А5 с буквами-Ш, О, К, О, Л, А, Д. Наборы букв отличаются по цвету.

Содержание: Играющие делятся на 2 команды по 7 человек. Ведущий загадывает загадку, ответ на которую каждая команда составляет из своих букв таким образом, чтобы зрители могли это прочесть. Побеждает та команда, которая выставляет слово первой. При составлении слов звучит веселая музыка.

Общее слово - ШОКОЛАД.

Это нужно, чтоб блестел паркетный пол,

Или шкафчик, или стол,

Или ногти дамы,

Даже нашей мамы. (ЛАК)

Старинных много слов у нас.

Так раньше называли глаз. (ОКО)

Это прятали пираты

Под зёмлей, в пещерах тёмных.

И найти мы были б рады

Злато в сундуках огромных. (КЛАД)

Не корабль и не крейсер,

И не яхта вдалеке.

В ней мы плаваем на вёслах

По извилистой реке. (ЛОДКА)

Заточили топором бревно,

Стало очень острое оно.

Но так же называется отметка,

Которую, как палку, ставят в клетку. (КОЛ)

Много лет туда мы ходим

Там мы знания находим. (ШКОЛА)

Это сладость, но не пирожное,

Не торт, не сахар, не мороженое,

Не халва и не конфета,

А коричневого цвета. (ШОКОЛАД)