Доклад: «Роль дидактических игр на уроках в начальных классах».

Игра – это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора ее была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы жизни. С. Т. Шацкий Использование дидактических игр как средства обучения младших школьников определяется рядом причин: 1. Игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения в младшем школьном возрасте, поэтому опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы - это наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу; 2.Имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно образного типа мышления; 3.Освоение учебной деятельности, включение в неё детей идет медленно; 4.Недостаточно сформирована познавательная мотивация.

Дидактические игры являются одним из средств развития интеллектуальных способностей учащихся.Игра развивает способности , внимание, наблюдательность, память, интерес, логику активность, знания. Чтобы решить игровую задачу, требуется сравнивать признаки предметов, устанавливать сходство и различие, обобщать, делать выводы. Так развивается способность к суждению, умозаключению, а также умение применять свои знания в разных условиях. Увлечение игрой повышает способность к произвольному вниманию, обостряет наблюдательность, помогает быстрому и прочному запоминанию. Обязательными структурными элементами дидактической игры являются: обучающая и воспитывающая задача, игровые действия и правила. Дидактические игры играют огромную роль в воспитании основных качеств

личности ребенка

1.Умственное воспитание 2.Трудовое воспитание

3.Эстетическое воспитание 4Физическое воспитание 5.Нравственное воспитание

Можно выделить следующие структурные составляющие дидактические игры: 1дидактическая задача; 2игровые действия; 3правила игры;

1

4Результат игры Дидактическая задача определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отражает его обучающую

деятельность. Игровая задача осуществляется детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка. Самое главное: дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована и предстает перед детьми в виде игрового замысла. Дидактические игры различают по следующим основаниям: 1) по обучающему содержанию; 2) по степени познавательной активности детей; 3) по способам организации и взаимодействию учащихся; 4) по роли педагога в игровой деятельности Каждая дидактическая игра имеет правила, которые определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игры, способствуют созданию на уроке рабочей обстановки. Поэтому правила дидактических игр должны разрабатываться с учетом цели урока и индивидуальных возможностей учащихся. Их содержание и направление обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. В дидактической игре правила являются заданиями. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Основная цель правил игры – организовать действия, поведение детей. Правила могут разрешать, запрещать, предписывать что-то детям в игре, делает игру занимательной, напряженной.

Игровые действия - основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направлению и по отношению к играющим Игровые действия, которые регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры.

Дидактическая игра отличается от игровых упражнений тем, что выполнение в ней игровых правил направляется, контролируется игровыми действиями. По характеру познавательной деятельности дидактические игры можно отнести к следующим группам:

1.Игры, требующие от детей исполнительной деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу.

2.Игры, требующие воспроизведения действия. Они направлены на формирование вычислительных навыков и навыков правописания.

2

3.Игры, включающие элементы поиска и творчества.

Основными функциями дидактических игр являются:

- функция формирования устойчивого интереса к учению и снятия напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму;

- функция формирования психических новообразований;

- функция формирования собственно учебной деятельности;

- функции формирования общеучебных умений, навыков учебной и самостоятельной работы;

- функция формирования навыков самоконтроля и самооценки.

Форма проведения игры может быть разной: коллективной, групповой и индивидуальной

В практике начальной школы имеется опыт использования игр на этапе повторения и закрепления изученного материала и крайне редко применяются игры для получения новых знаний. Дидактические игры очень хорошо уживаются с "серьезным учением. Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Я не считаю, что использование игровых ситуаций на уроке дает возможность учащимся овладеть знаниями "легко и счастливо", легких путей в науке нет. Но считаю необходимым использовать все возможности для того, чтобы дети учились с интересом, чтобы большинство детей испытали и осознали прилагательные стороны занятий, её возможности в совершенствовании умственных способностей, в преодолении трудностей

При объяснении нового материала необходимо использовать такие игры, которые содержат существенные признаки изучаемой темы.

Учитель должен сам показать живой интерес к игре, увлечь учащихся. В некоторых играх он создает ситуацию ожидания, загадочности. Успех игры зависит от того, как учитель ее проводит.

В игре дети должны себя чувствовать свободно, непринужденно, испытывать удовлетворение от сознания своей самостоятельности и полноценности.

При объяснении нового материала или его первичном закреплении целесообразно проводить игру со всем классом.

При организации самостоятельной работы игра может быть групповой или индивидуальной. В этом случаё следует использовать игровые карточки.

В работе со слабыми учащимися целесообразно проводить индивидуальные игры с раздаточным материалом.

Учитель проводит игру со слабыми учащимися по-разному. В одном случае может вызвать их к доске, когда другие заняты самостоятельной работой, напомнить им правила игры, выполнив с ними на доске 1-2игровых

3

действияи предложить закончить игру по карточкам на своем рабочем месте. В другом случае он организует игру слабого ученика в паре с сильным, который помогает первому выполнить игровые действия.

В тех случаях, когда слабые учёники хорошо усваивают правила той

или иной игры, им предлагают игру с раздаточными карточками.

В индивидуальных и групповых играх сложна проверка результатов игры. К ней учитель должен тщательно готовиться.

На уроках закрепления нового материала форма проведения игры может быть разной: коллективной, групповой и индивидуальной. Целесообразно проводить игры в группах и в виде соревнования. Для проведения соревнования учитель в таблице на доске звёздочками отмечает дружную работу команд в течение урока. Если активность и интерес детей какой-либо команды ослабевает (например, из-за того, что команда набрала меньшее число очков), учитель должен спросить такого ученика из этой команды, который ответит правильно и заработает звезду. В конце урока, учитель вместе с детьми подводя итоги соревнования, обращает внимание на дружную работу участников команд, что способствует формированию чувства коллективизма. Необходимо отнестись с большим тактом к детям, допустившим ошибки. Ошибки учащихся надо анализировать не в ходе игры, а в конце, чтобы не нарушать общего впечатления от игры.

На этапе обобщения знаний целесообразно проводить уроки в форме путешествия в сказочную страну или условной экскурсии в лес с элементами игры. Коллективные игры в классе следует разделять по дидактическим задачам урока. Это прежде всего игры обучающие, контролирующие, обобщающие.

Обучающей будет игра, если учащиеся, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причем результат усвоения знаний будет тем лучше, чем четче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании материала.

Контролирующей будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима определенная подготовка.

Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены наприобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

При организации дидактических игр необходимо придерживаться следующих положений:

1. Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а математическое содержание предлагаемого материала - доступно пониманию школьников.

4

В противном случае игра не вызовет интереса и будет проводиться формально.

2. Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности, в противном случае она не будет содействовать выполнению педагогических целей, не будет развивать зоркость и внимание.

3. Дидактический материал, используемый во время игры, должен быть удобен в использовании, иначе игра не даст должного эффекта.

4. При проведении игры, связанной с соревнованиями команд, должен быть обеспечен контроль за ее результатами со стороны всего коллектива учеников или выбранных лиц. Учет результатов соревнования должен быть открытым, ясным и справедливым. Ошибки в учете, неясности в самой организации учета приводят к несправедливым выводам о победителях, а следовательно, и к недовольству участников игры. Особенно это бывает заметно, когда игра проводится с учениками младших классов. Они уже хорошо разбираются, где организаторы игр объективны, а где нет, и остро реагируют на несправедливость.

5. Каждый ученик должен быть активным участником игры. Длительное ожидание своей очереди для включения в игру снижает интерес детей.

6. Если на уроке проводится несколько игр, то легкие и более трудные по содержанию должны чередоваться.

7. Если на нескольких уроках проводятся игры, связанные со сходными мыслительными действиями, то по содержанию математического материала они должны удовлетворять принципу: от простого к сложному, от конкретного к абстрактному. Это положение необходимо последовательно и строго соблюдать при проведении логических игр.

8. Игровой характер при проведении ОКОН по математике должен иметь определенную меру. Превышение этой меры может привести к тому, что дети во всем будут видеть только игру.

9. В процессе игры учащиеся должны грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, четкой, краткой.

10. Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат

Познавательно-игровая деятельность на уроках позволяет: 1Обеспечить доступность изучения программного материала; 2 Активизировать мыслительную деятельность учащихся, внимание, творческие силы и познавательную деятельность; 3 Развивать наблюдательность, смекалку, самостоятельность, образное и логическое мышление; 4Серьезный, напряженный труд сделать занимательным и интересным для каждого ученика.

Таким образом, игра является одним из важных средств в усвоении знаний, развитии и воспитании учащихся. Она может быть применена в рамках разных методов обучения, на разных этапах усвоения знаний.

5

**Игра стимулирует познавательную активность учащихся, вызывая у них положительные эмоции в процессе учебной деятельности. Помня слова  
 А. С. Макаренко о том, что «хорошая игра похожа на хорошую работу», каждому учителю необходимо научиться умело использовать игру на уроке.**

**Дидактические игры на уроке МАТЕМАТИКА**

**Тема: «Сложение и вычитание».**

**«Эстафета»**

**Цель:** Развитие операций мышления (анализ, сравнение), закрепление учебного материала.

**Описание:** На карточках написаны примеры на сложение и вычитание. Количество примеров соответствует количеству учащихся сидящих в каждом ряду.

**Задание:** Все ученики, сидящие на последних партах, получают по одной карточки «Эстафета». Решив первый пример, ученик передает карточку на следующую парту, впереди сидящему ученику. Карточки приходят на первые парты, где их собирает учитель.

Тема: «Уравнение».

**Незадачливый математик»**

**Цель:** Развитие внимания, мышления, непроизвольное закрепление учебного материала (решение уравнений).

**Описание:** На карточках записаны примеры с пропущенными цифрами. Чуть в стороне прикрепляются вырезанные из цветной бумаги кленовые листочки с записанными на них цифрами и фигурка медвежонка.

**Задание:** Учитель предлагает следующую ситуацию: медвежонок решал примеры и ответы записывал на клиновых листочках. Подул ветер – и листочки разлетелись. Очень расстроился медвежонок: как же теперь ему быть? Надо помочь ему вернуть листики с ответами на свои места.

Дети по вызову учителя выходят к доске, ищут листочки с правильными ответами и заполняют ими пропуски.

Тема: «Табличное умножение».

**«Мальчики – Девочки»**

**Цель:** Развитие внимания, быстроты мыслительных операций, памяти.

**Описание:** На карточках записаны примеры на умножение. На обратной стороне у одних карточек синий круг, а у других – красный.

**Задание:** Учитель показывает пример классу и перевертывает карточку обратной стороной. Если карточка синего цвета, то ответ хором называют мальчики, если красного – девочки. Выигрывают, те кто меньше допустил ошибок.

6

Дидактические игры по русскому языку

Тема: «Слог».

**«Найди пару»**

**Цель:** Закрепление учебного материала невербальными средствами.

**Описание:** Класс делится на группы. Каждая группа получает карточки со слогами:

**НА – СОС – КА – МЫШ – ЖИ – ЛЫ – НА – ВЕС**

**Задание:** Найти пару каждому слогу и записать эти слова. (Вначале не надо говорить, что слоги взаимозаменяемы – дети должны открыть это сами.)

Подбор слогов производится таким образом, что они могут группироваться по-разному, образуя разные слова в зависимости от порядка.

Тема: «Парные звонкие и глухие согласные»

**«Хитрые буквы»** **Цель:** Закрепление учебного материала через игровую мотивацию **Описание:** На доске написаны два ряда по 10 слов, содержащих согласные, которые пишутся не так, как слышатся (хитрые буквы), и не содержащих таких согласных. **Задание:** Как можно скорее найти и обвести кружком все "хитрые буквы". Слова для 1-го ряда**: ЗУБ, БОЧКА, САД, КОЛХОЗ, ДОЧКА, ДУБ, ЖАР, ИГРА, ПЕНЬ, ОТРЯД.** Слова для 2-го ряда: **МОРОЗ, ПОЧКА, ЗАВОД, ЭТАЖ, ТОЧКА, САПОГ, ШАР, ИКРА, ГОЛУБЬ, ТЕТРАДЬ.**  Тема :»Вопросы « Кто?»и «Что?» **"Кто быстрее"** **Цель:** Развитие быстроты мышления, закрепление учебного материала через игровую мотивацию. **Описание:** На доске - два ряда слов, в каждом ряду - равное количество одушевленных и неодушевленных существительных. **Задание:** Два участника – соперника подчеркивают: один - слова, отвечающие на вопрос "кто?", второй - "что?". Тема: «Имя прилагательное» **«Найди пару»** **Цель:** Закрепление учебного материала невербальными средствами. **Описание:** К доске выходят 8 человек, каждый получает карточку со словом: четверо – с существительными и четверо – с прилагательными. **Задание:** Найти подходящее слово к своему. Выигрывает пара, первой нашедшая друг друга (можно повторить 2-3 раза, чтобы поучаствовали все).

7

Дидактические игры по познанию мира

***Игра «Природа – не природа»***

Игра проводится по принципу игры «Летает – не летает». *Вопрос к детям:* Что такое природа?

*Ответы детей:*Набор карточек с объектами природы и объектами, созданными руками человека.

При показе карточек дети отвечают: «природа» - «не природа». Образуется две стопочки.Подвести детей к мысли, что объекты, сделанные руками человека - это не природа. Сформулировать определение: **Природа** – это все, что нас окружает, кроме того, что сделано руками человека.

***Игра: «Узнай растение (животное) по описанию»***

 Ход игры: Открытки с изображением растений или животных, учитель дает их устное описание. Кто угадает – открытка.

**Игра «Что едят в сыром виде, а что — в вареном?»**

Учитель показывает картинки овощей и фруктов, дети хлопают в ладони, если их едят в сыром виде.

**Игра «Начало, как конец».**

Дети смотрят на предметные картинки растений и называют их - начало и конец на одну и ту же букву: астра, томат, колокольчик, крыжовник и т.д.

**Назовите растения сложным словом:**

- Если любят влагу? - Влаголюбивые.

- Если устойчивы к засухе? - Засухоустойчивые.

- Если любят тепло и свет? - Теплолюбивые, светолюбивые.

- Если устойчивы к морозу? - Морозоустойчивые.

- Если выносливы к тени? - Теневыносливые.

8

**Дидактические игры по литературе**

**«Отгадай и прочитай»** Оборудование: карточки слов. Описание игры. На доске выставляются карточки слов. Учитель читает значение слова, дети по значению находят нужное слово. Например, учитель называет значение слова: « Место, где изготавливают и продают лекарства», а вызванный к доске ученик среди выставленных слов находит нужное – аптека.

**Соедини половинки слов.** Пету ка Бел то Коры шок Вол рик Ста на. Что объединяет эти слова? (Мы их встречаем в сказках А.С.Пушкина) Сегодня на уроки мы познакомимся с новой сказкой А.С.Пушкина “Сказка о мертвой царевне и семи богатырях”

**На уроках особое место уделяю работе с загадкам, которые являются метафорами или построены на основе сравнения.Такая работа развивает творческое видение предмета.** Пришла, улыбнулась – утихли метели,  
Позванивать стал колокольчик капели.  
Река пробудилась, растаяли льды.  
Наряд белоснежный надели сады. (Весна) Эту загадку можно использовать при изучении произведений о весне.

**Игра “Эстафета”.**(П.Бажов “Серебряное копытце”). Какой характер у Даренки? (Коковани?) Класс делится на две команды. Первые участники игры от каждой команды одновременно подходят к доске, записывают слово, затем возвращаются на места, отдав мел второму члену своей команды. Он также идет к доске и передает эстафету дальше. Выигрывает та команда, которая быстрее и без ошибок выполнит задание. Слова для справок: вежливый, добрый, смелый, ленивый, отзывчивый, злой, умный, мудрый, сердечный, скромный, застенчивый, упрямый, трудолюбивый, честный, лживый, самолюбивый, справедливый, внимательный, ласковый, упрямый.

9