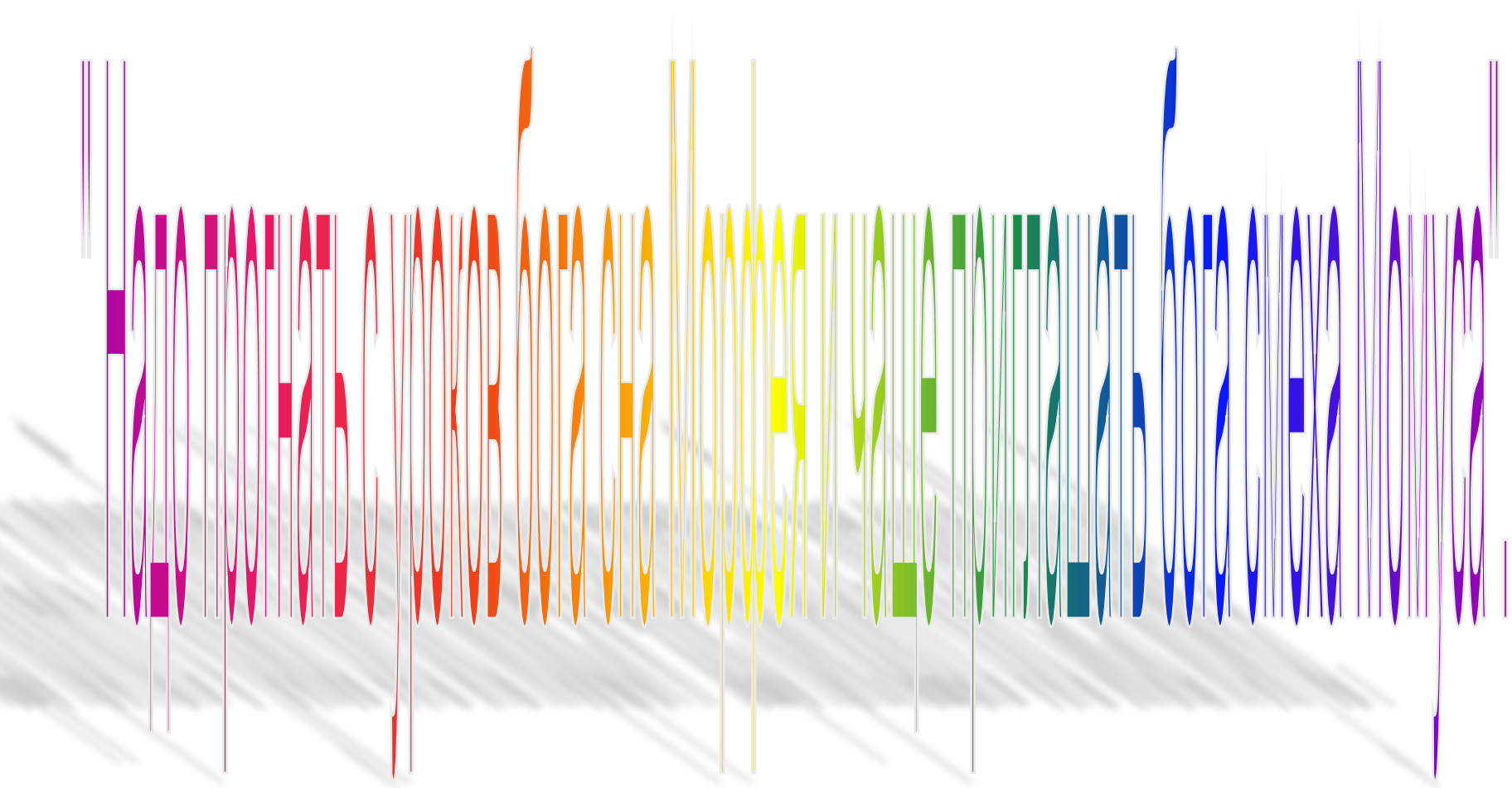


# «ИГРАТМЕЧЕРА ИГРА КАК МАЕТРА АКТИВНОСТИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ». ИГРАТМЕЧЕРА ИГРА КАК МАЕТРА АКТИВНОСТИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.





**Ш. А. Амонашвили.**

Младший школьный возраст имеет свои  
специфические возрастные особенности:

- неустойчивое внимание;
- преобладание наглядно–образного мышления;
- повышенную двигательную активность;
- стремление к игровой деятельности;
- разнообразие познавательных интересов.

# Исследование отношения учителей к дидактическим играм на уроках в начальной школе.

## Вопрос №1.

«Какое место, по Вашему мнению, занимает игра в развитии личности ребенка в современных условиях?»

- не самое главное – 20 %;
- не задумывалась над этим 10 %.
- главное – 70 %.

## Вопрос №2.

“Вы в своей педагогической практике много времени отводите дидактической игре в учебном процессе?”

- очень много – 10 %;
- не очень много – 90 %.

## Вопрос № 3.

« Какие трудности в проведении игр Вам мешают больше всего?»

- отсутствие необходимых условий – 50 %;
- не имею трудностей – 30 %;
- не задумывалась над этим- 20%.

## Вывод:

учителя положительно относятся к дидактической игре и стараются использовать её в своей педагогической деятельности, несмотря на объективные трудности в проведении, и не считают игру пустой тратой времени.

# Исследование отношения детей к играм на уроках.

## 1. «Какие уроки ты больше всего любишь?»

- с использованием таблиц, схем, рисунков – 15 %;
- главное, чтобы было интересно – 30%;
- с использованием игры – 40 %;
- урок он и есть урок, хоть что, всё равно скучно – 10 %;
- не люблю любые уроки – 0 %;
- не знаю, мне всё равно – 5 %.

## 2. «Если бы ты был учителем, чего бы у тебя было больше на уроке?»

- - таблиц, схем, рисунков – 5 %;
- - разных игр – 70 %;
- - самостоятельных работ – 10 %;
- - работ с учебником – 0%;
- - индивидуальной работы по карточкам – 15 %.

## 3. Как часто в вашем классе на уроках бывают игры?

- - очень часто – 5 %;
- - часто – 35 %;
- - не очень часто – 45 %;
- - изредка – 15 %;
- - никогда – 0 %.

## 4. Как ты относишься к игре на уроке?

- - очень хочется участвовать – 95 %;
- - нет большого желания поддерживать игру – 5 %;
- - игра на уроке - пустая трата времени – 0 %.

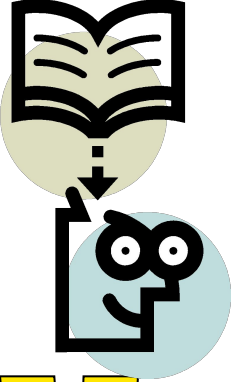
## 5. Как ты думаешь, какая польза от игры на уроке?

- - очень большая – 5 %;
- - большая – 65 %;
- - не очень большая – 20 %;
- - небольшая – 5 %;
- - никакой пользы – 0%;
- - не знаю -5 %.

**Из всего этого можно сделать вывод:**

большинству учащихся начальной школы нравятся все уроки. Они положительно относятся к использованию игры на уроках. Если бы учащиеся были учителями, то более 70% использовали бы на своих уроках игры. И практически основная масса детей считает, что игра на уроках приносит большую пользу и с удовольствием в них участвуют.

**Таким образом,**  
необходимо в каждый урок включать игровые моменты, но не в качестве разрядки обстановки, а с целью активизации знаний детей, развития психических процессов.



# УЧИМСЯ ИГРАЯ



## **«Обучение с увлечением».**

В процессе работы над темой

**«Дидактическая игра, как средство активизации познавательной деятельности младших школьников»,**

на основе изученных мною психолого-педагогических особенностей проведения дидактических игр и методической литературы по данному вопросу, а также в результате исследования, я пришла к выводу, что в педагогической работе большое внимание нужно уделять дидактической игре на уроках в начальных классах, так как дидактическая игра позволяет не только активно включить учащихся в учебную деятельность, но и активизировать познавательную деятельность детей детей.



Работу по введению игровых технологий на уроках в начальной школе провожу в течение нескольких лет. Эксперимент показал, что игры, игры-путешествия, игры-экскурсии – позволяют сделать урок интересным, доступным, понятным, помогают повысить активность детей, усвоить знания, снять напряжение, создают на уроке благоприятный эмоциональный фон. Всё это способствует лучшему усвоению детьми учебного материала. Интерес к учебной деятельности у детей резко возрастает, если они включены в игровую ситуацию.

В игре ребенок действует не по принуждению, а по внутреннему побуждению.

### Цель игры –

помочь серьезный, напряженный труд сделать занимательным и интересным для учащихся.

Игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме. Для того, чтобы поддерживать в течение урока внимание детей, необходима организация активной и интересной мыслительной деятельности.

Помогают в этом необычные уроки. Я стараюсь разрабатывать уроки так, чтобы детям было интересно усваивать программный материал. Многие задания на данных уроках выполняются учениками в игровой форме, что очень привлекательно для младших школьников. Интересные по содержанию они создают положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания, а осознание своих успехов способствует раскрытию психологических возможностей учащихся.

Считаю, что игра помогает делать урок живым, а общение искренним, дойти до ума и сердца каждого ребенка, вызвать творческий интерес к предмету. Практика показывает, что занимательный материал можно применять на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Использование дидактических игр оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим целям урока. Дидактические игры должны в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов учащихся.

Ограниченность словарного запаса учащихся сельской школы, низкий уровень дошкольной подготовки не способствует успешному обучению ребенка. Поэтому основное внимание на уроках обучения грамоте уделяю выработке у первоклассников умений и навыков в произношении и правописании слов. В первую очередь я стремлюсь к тому, чтобы дети правильно услышали целый звуковой комплекс, разложили его на отдельные слоги, установили последовательность звуков в слоге и слове.

Успешно вести работу по развитию фонематического слуха, активизировать мыслительную деятельность, стимулировать речь учащихся мне помогает использование на уроках игровых упражнений. Игры “Попугайчики”, “Эхо” развивают слуховую память, способствуют правильному произношению звуков, правильному дыханию, артикуляции.

Мы не девочки, не мальчики,  
Все сейчас мы попугайчики.

Попугай, не зевай,

Вместе с нами повторяй:

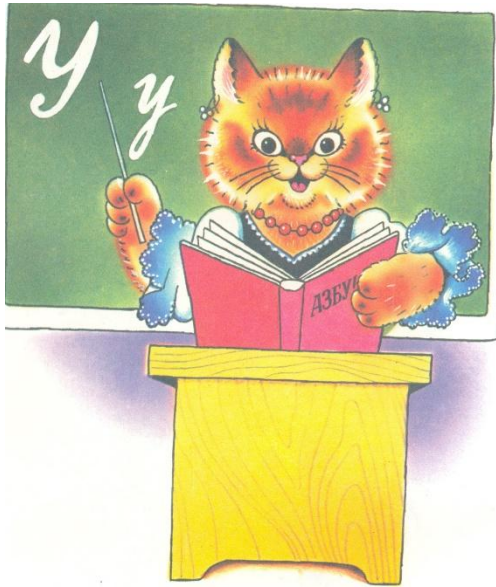
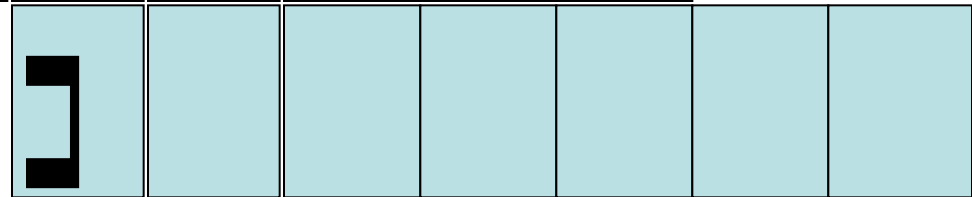
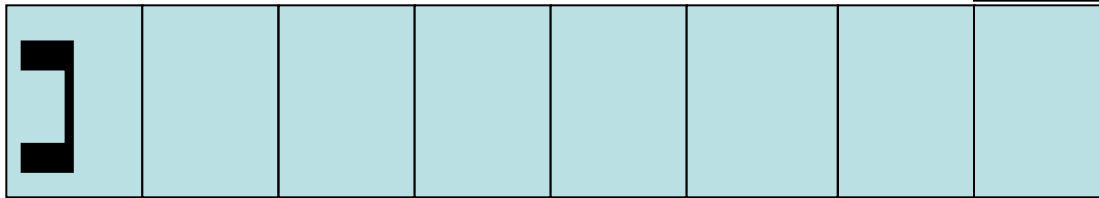
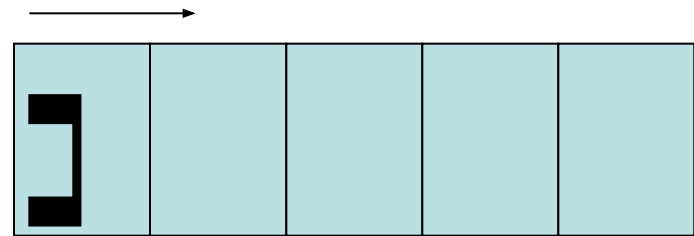
“Соне в оконце светит солнце” и т.д.

К урокам я заготавливаю такие рисунки, где дети должны догадаться, на что похожа буква, т.к. ассоциативно материал помогает быстро и легко запомнить изучаемую букву, готовлю ребусы, которые получают дети в “волшебном” конверте.

По картинкам дети выделяют звук, который встречается во всех предложенных им словах. Что касается нахождения “ошибок” у учителя или сказочного героя, то на уроке обучения грамоте или чтения, читаем отрывок текста, изменяя некоторые слова. Ребята исправляют ошибки, учитывая смысл всего отрывка. Предлагаю также литературную викторину типа вопросников, викторину в картинках и обязательно кроссворд, который очень нравится детям.

# Кроссворд

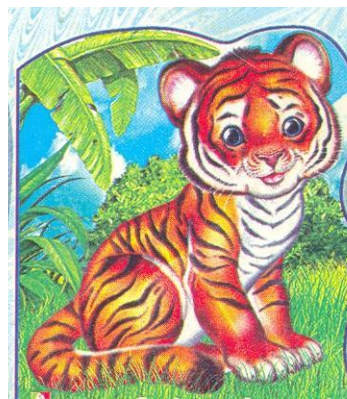
1. Не ездок, а со шпорами, не сторож, а всех будит.
2. Пять мальчиков – пять чуланчиков. Каждый мальчик – в свой чуланчик.
3. Пять братцев вместе родятся, а роста разного.
4. Плывёт лебедь без крыльев по реке.





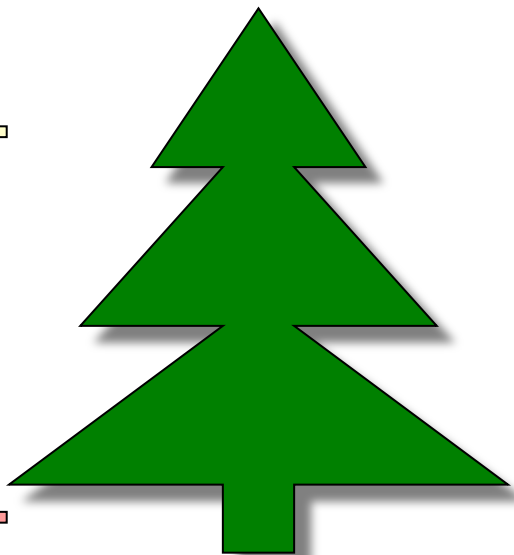
# Ребусы

к

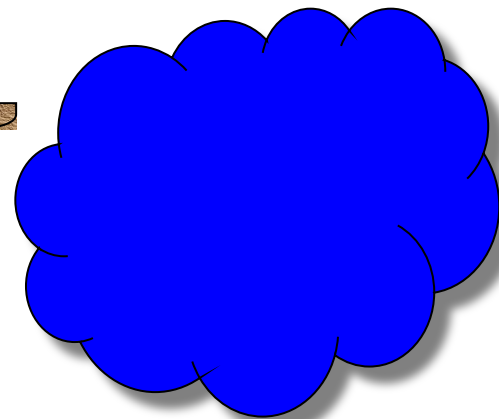


а

М



ж



## Игра « Составим слово».

### Цель:

- научить обозначать мягкость согласных ь,
- расширять объем словаря;
- закреплять правописание слов.

### Составить слова

*мел, галка, банка.*

Изменить значение слов с помощью ь.

*Мел.., гал..ка, бан..ка.*

## Игра « Мышка – норушка».

На доске напечатан текст:

По соснами, по елками.  
Л ж т мешок с голками.

В слова пропущены буквы.

*Мышка бежала, выгрызла буквы.*

- Какие буквы нужно поставить вместо пропусков? Почему?

## Найди букву.

Ученики объединяются по тройкам. За оговоренный период времени (1,5 – 2 минуты) все выписывают слова из незнакомого текста, в написании которых есть определенная буква (она пишется на доске). Второе задание: найти и выписать слова уже с другой буквой. Так, после 3 – 4 заданий дети невольно знакомятся с текстом.

## Кузовок.

Играют дети по рядам. На столе стоит кузовок. Задание: на полосках бумаги составить слова на – ок. Дети записывают слова: замок, клубок, воротничок, снежок... и складывают в кузовок. После сигнала подсчитывается количество правильно составленных слов, и подводятся итоги. Можно составлять слова на – ик, - ек .

То, что игра – это часть учебного процесса, ни для кого не секрет. Игра помогает формированию фонематического восприятия слова, обогащает ребенка новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, внимание, а главное – стимулирует речь. В результате чего у детей появляется интерес к русскому языку. Не говоря уже о том, что дидактические игры по русскому языку способствуют формированию орфографической зоркости младшего школьника.

Одной из основных тем 3-4 классов является изучение частей речи. Учащиеся при изучении имени существительного, имени прилагательного, глагола испытывают трудности. Для того, чтобы детям легче было запомнить изучаемый материал, стараюсь сделать урок интересным, доступным, понятным, что помогает повысить активность детей, усвоить знания, снять напряжение. Эмоциональный фон урока помогает детям лучше и глубже усвоить содержание материала. Существует тесная связь между знаниями и познавательными интересами. Только учебная деятельность, построенная с доминированием элементов, форм и правил игровой деятельности, с её живостью, непосредственностью и эмоциональностью способствует желанию учиться с радостью и удовольствием.

**Игры-упражнения близки к обычным упражнениям. Материалом для них служат не развлекательные шарады и загадки, а обычные учебные упражнения, только преподносимые особым образом. Обычно дети получают задания довольно трудные и скучные, но необходимые для закрепления знаний по грамматике, для выработки прочных орфографических навыков. И здесь игровая форма работы помогает им преодолеть трудности. На уроках использую круг, разбитый на сектора. Около каждого сектора прикреплен сказочный герой с конвертом, в котором очередное задание.**

Например,

- 1) Отгадайте загадки (по теме).
- 2) Составьте со словарными словами предложения.
- 3) Ответьте на вопросы: «Что такое речь? Какая бывает речь?»
- 4) Познакомьтесь с правилом.

# Изменение глаголов по числам

## Игра “Кто как кричит?”

**Цель.** Закрепление понятия о числе глагола, умения употреблять глагол в нужном числе.

**Содержание.** Играют 2 команды по 3 человека. На доске записаны слова в 2 столбика существительных во мн. ч.. Задача: дописать к каждому подходящему по смыслу глагол во мн.ч. Побеждает команда, которая правильно и быстрее справится с заданием.

### **Задание для игры:**

Коровы - (мычат), куры - (кудахчут), свиньи – (хрюкают), вороны - (каркают), собаки – (лают), воробьи - (чирикают), кошки -(мяукают), кукушки - (кукуют), утки – (крякают), соловьи - (поют), гуси - (шипят), лягушки – (квакают).

# Изменение глаголов по временам.

## Игра “Какое время?”

**Цель.** Закрепление понятия о времени глагола, умения определять время глагола.

### Содержание.

Соревнуются 3 ученика. На доске записаны 3 загадки. Каждый из играющих должен отгадать загадку и определить время глаголов в ней. Класс оценивает работу игроков.

Летит без крыльев и поёт,  
Прохожих задирает.  
Одним проходу не даёт,  
Других он подгоняет.

Длинной шеей поверчу -  
Груз тяжёлый подхвачу,  
Где прикажут – положу:  
Человеку послужу.

Принялась она за дело,  
Завизжала и запела.  
Ела, ела дуб, дуб,  
Поломала зуб, зуб.

## Игра “Кто внимательнее?”

**Цель.** Закрепление понятия о прошедшем времени глагола.

**Содержание.** В игре участвует весь класс. Текст стихотворения предварительно записан на доске.

**Осторожно ветер  
Из калитки вышел,  
Постучал в окошко,  
Пробежал по крыше,  
Поиграл немного  
Ветками черёмух,**

**Пожурил за что-то  
Воробьёв знакомых  
И, расправив бодро  
Молодые крылья,  
Полетел куда-то  
Вперегонку с пылью.**

Работа ведётся в форме выборочного диктанта. Учащимся предлагается выбрать и записать только глаголы прошедшего времени и обозначить в них суффикс - “л”. Побеждает тот, кто первым правильно выполнит задание.





Наши друзья Пятачок и Винни-Пух накануне побывали в театре:

- Я думаю, Винни, – сказал Пятачок, – что у одних актёров бывают главные роли, а у других- неглавные.
- Да нет, сказал Винни -Пух. Мне показалось, что все роли были главными.
- Не спорьте, друзья, – вмешалась Мудрая Сова. – В театре, как и в русском языке. Одна роль считается главной. Её разрешается исполнять только той морфеме, которая может передать главный смысл слова. А какая это морфема?

Другие роли считаются неглавными. А какие же морфемы неглавные? Для чего они служат в русском языке?

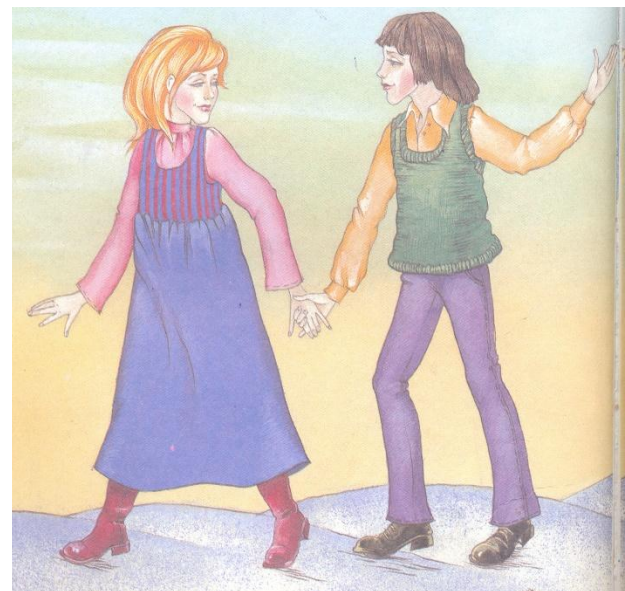
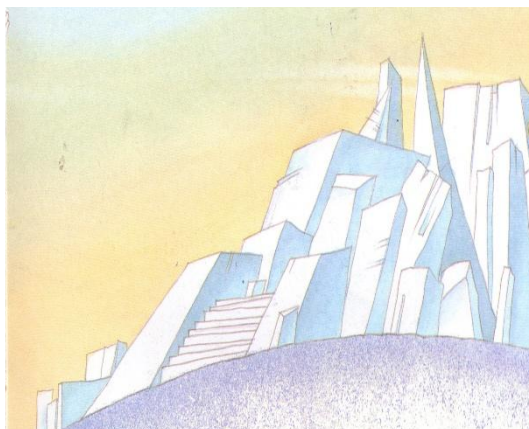
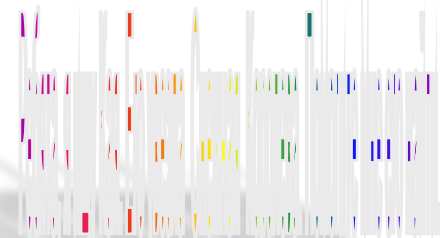
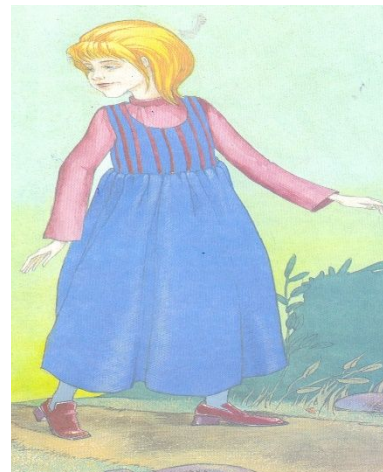


Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. Чтобы дети хорошо и с интересом учились, нужно развивать их логическое мышление, зрительную и слуховую память, внимание и воображение. Поэтому я включаю в уроки математики игровые разминки, но обязательно связанные с основной темой.

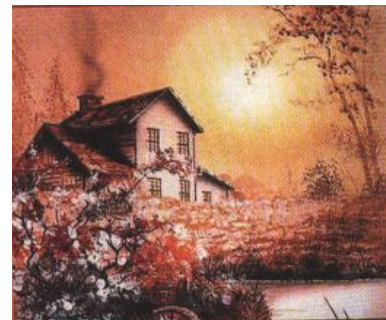
На уроках закрепления нового материала применяются игры на воспроизведение свойств, действий, вычислительных приёмов. В этом случае использование средств наглядности лучше ограничить и направить внимание на проговаривание вслух правил, свойств, вычислительных приёмов. При закреплении материала можно проводить игры в группах в виде соревнования.

На уроках также можно использовать мозаику, лото, “необыкновенное домино”, игру “Качели”, веселые считалки, “Цветочные счеты”, “Считаем на компьютере” и т.д. Эти игры обладают образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

# Урок - сказка " Путешествие к Снежной Королеве".



# Игра "Гном".

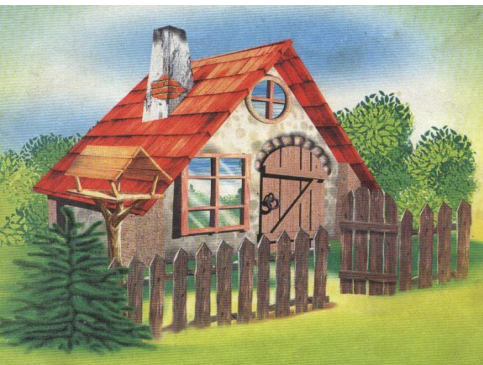


- **Дидактическая цель:**  
закрепить умение детей  
заменять двузначное число  
суммой его разрядных  
слагаемых.



	4	5	7	
80	В	Е	П	84,87,27,55,85,54.
50	Д	Р	М	
20	О	К	Е	Ответ: ВПЕРЕД

**Содержание игры:** Помоги гному найти дорогу к дому. Куда идти: вперед или назад - об этом числа говорят. Замени каждое число суммой разрядных слагаемых и в таблице найди букву. Составь слово, прочитай.

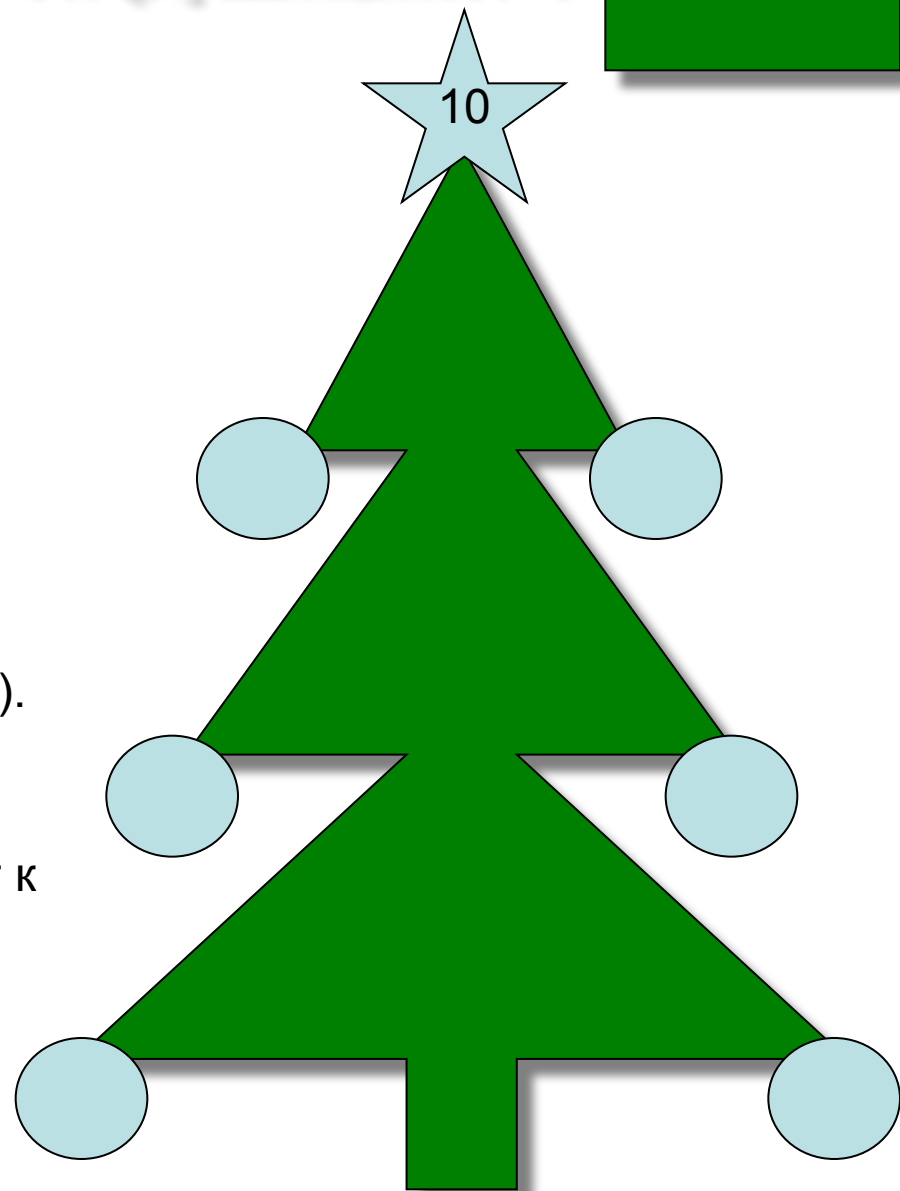




# "Украшим ёлку игрушками".



- **Дидактическая цель:** знакомство с составом числа 10, 100, 1000.
- **Средства обучения:** рисунок ёлки; маленькие иллюстрации ёлочек для учащихся.
- **Содержание игры:** детям сообщаю, что скоро Новый год и все будут наряжать ёлку. И нам с вами тоже надо нарядить ёлку. Наша ёлка - математическая. На доску вывешивается плакат с ёлкой. На верхушке - звезда с числом 10 (100, 1000). Но не все ветки украшены игрушками, надо повесить ещё недостающие шарики так, чтобы на каждом ярусе сумма чисел была равна 10 (100, 1000). Дети выходят к доске и наряжают ёлку.





# “Числа, бегущие навстречу друг другу”.

**Дидактическая цель:** знакомство с составом числа 10.

**Содержание игры:** детям предлагается записать в тетрадь числа от 1 до 10 по порядку и дугами показать два числа, которые бегут навстречу друг другу, образуя в сумме число 10, затем им нужно записать примеры на сложение с этими числами.

Например:

0    1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

$$0 + 10 = 10$$

$$10 + 0 = 10$$

$$1 + 9 = 10$$

$$9 + 1 = 10$$

## Игра « Где чей дом? »

**Цель.** Развитие наблюдательности. Закрепление представлений « выше-ниже », « больше – меньше », « длин –нее –короче », « Легче – тяжелее ».

**Игровой материал.** Фигуры.

**Правила игры.**

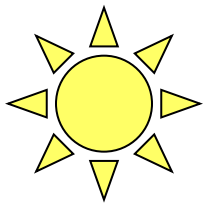
- Посмотрите внимательно на рисунок цветной таблицы №1. На нем изображены зоопарк, море, лес. В зоопарке живут слон и медведь, в море плавает рыба, в лесу на дереве сидит белочка. Зоопарк, море и лес назовем «домами».
- Возьми из набора: зеленый и желтый круги, желтый треугольник, красный квадрат, зеленый и красный прямо - угольники и поставь их около животных там, где они нарисованы (цветная таблица №2).
- Вернись к рисунку цветной таблицы № 1 и помести каждое животное туда, где оно может жить. Например, лису можно поместить и в зоопарк, и в лес.
- Когда животные размещены, то сосчитай, сколько животных помещается в каждом «доме».



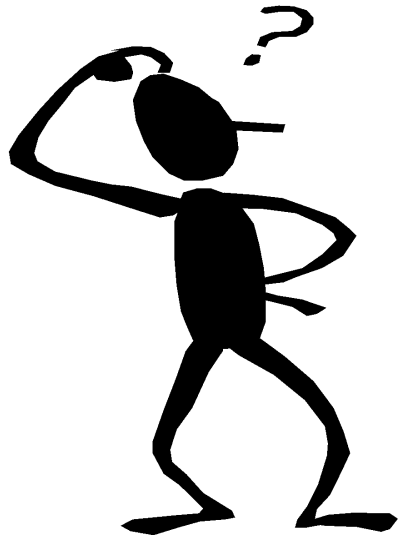
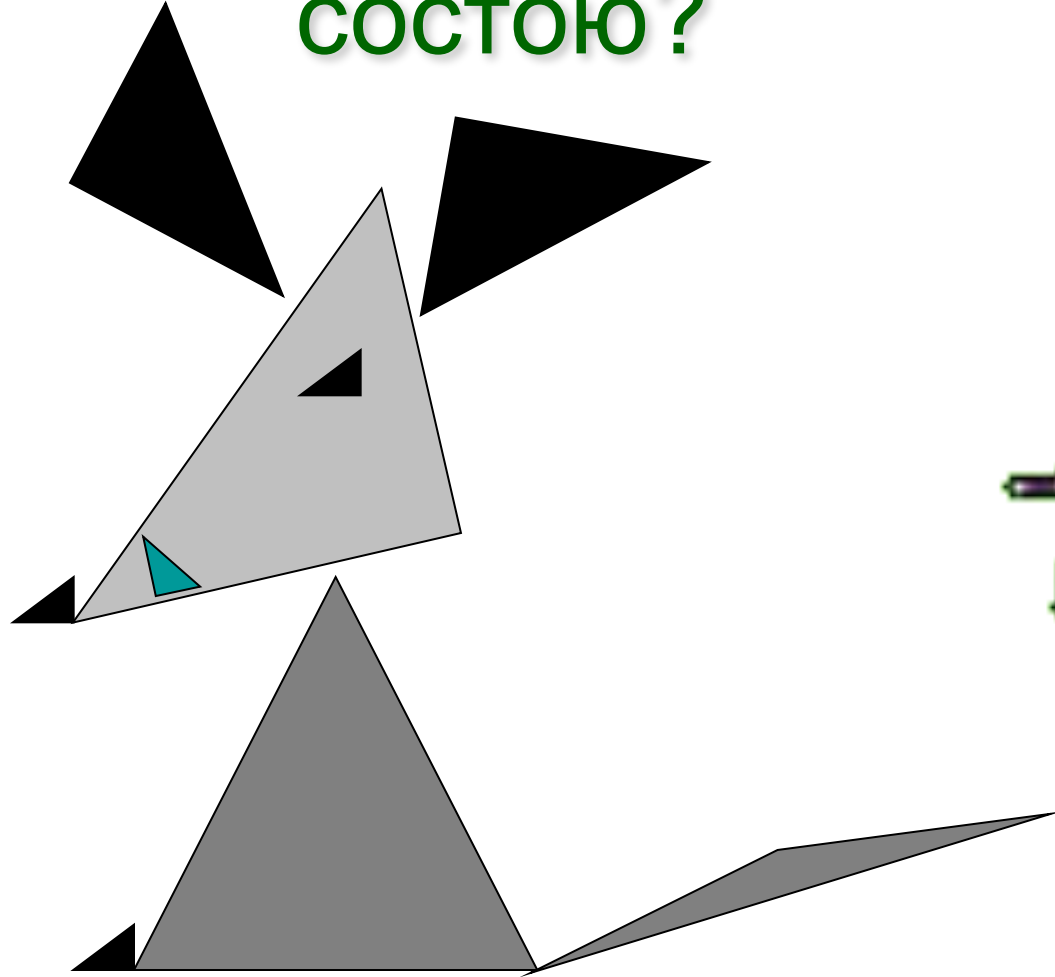
Таблица № 1.



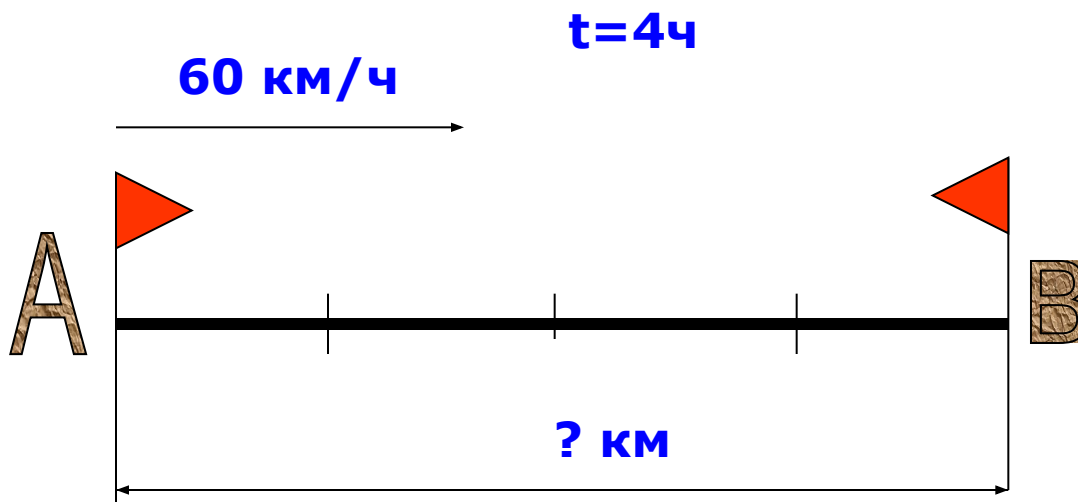
Таблица № 2.



Из каких треугольников я  
состою?



Составьте и решите задачу.



На уроках окружающего мира можно проводить игры – путешествия, игры – экскурсии, которые способствуют углублению, закреплению учебного материала, позволяют устанавливать взаимосвязь в природе. Это игры “Путешествие по природным зонам”, “Путешествие на родину комнатных растений”, “Путешествие по нашему организму”, “Путешествие в лиственный и хвойный лес” и т.д. Очень дети любят загадки, нужно использовать на уроках занимательные задания.

Для постановки учебного задания можно использовать разные игровые персонажи, с помощью которых создается игровая ситуация. Это Буратино и Мальвина, Винни-Пух и Пятачок, Красная Шапочка и просто дикие и домашние звери, которые ведут детей на экскурсию в лес, парк, тайгу и знакомят со своими друзьями и врагами, с образом их жизни.



**Цель:** повторить правила поведения в лесу, на лгу, на водоёме и расширить кругозор учащихся.

**Ход игры:** учитель читает стихи. Если учащиеся согласны с действиями в стихотворении, то отвечают дружно "Это я, это я, это все мои друзья!" Если нет, то молчат.

### «Лес – природное сообщество. Охрана».

- Мухомор, увидев я,  
Мимо прохожу друзья.
- Выпал птенчик из гнезда,  
Трогать нам его нельзя!
- Кто бруснику собирает,  
С корнем клюкву вырывает?
- По тропинкам кто шагает,  
На жуков не наступает?
- Веточки мы не ломаем,  
Когда по лесу гуляем.
- Съедобные грибы мы топчем и сбиваем,  
А несъедобные в корзинку собираем.
- Муравейник мы найдём,  
Понаблюдаем и уйдём.
- Магнитофон мы взяли в лесок,  
И заглушили птичек голосок.
- В лес собачек мы возьмём,  
Спокойней птичкам будет в нём!
- Ландышей нарву в лесу,  
На праздник маме принесу.
- Мы ежонка увидали,  
И домой его забрали.

С большим интересом встречаются дети с куклами, которые одеваются на руку. Ведь с ними можно “общаться”, т.к. они кивают головой, наклоняются, хлопают руками и т.п. Если таких кукол несколько, то с их помощью разыгрываются речевые ситуации, драматизация прочитанного на уроках чтения и развития речи, а на уроках ознакомления с окружающим миром – сценки нравственного характера.





Дидактические игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей младшего школьного возраста. Благодаря играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных учеников.

Вначале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения. Таким образом, дидактическая игра - это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир.

## **Итак, познавательно-игровая деятельность на уроках:**

- Обеспечивает доступность изучения программного материала.**
- Активизирует мыслительную деятельность учащихся, внимание детей, творческие силы и познавательную деятельность младшего школьника.**
- Развивает наблюдательность, смекалку, самостоятельность мышления, образное и логическое мышление, интеллект каждого ребенка.**
- Помогает серьезный, напряженный труд сделать занимательным и интересным для каждого ученика.**

На уроках, где находится место игре, всегда царит хорошее настроение, а это залог продуктивной работе. Игра позволяет ворваться на урок юмору, фантазии, творчеству, а самое главное учит детей быть добрыми и справедливыми. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет, и не может быть полноценного развития личности.



**Таким образом, дидактическая игра –**

**это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир.**

