

Методический семинар

- Ондар Элина
Артуровна
- МБОУ Шамбалыгской
СОШ
- Учитель начальных
классов
- Стаж 0,6
- Категория нет

Тема самообразования

***Дидактическая игра –
одно из средств развития
познавательных способностей
учащихся***

Использование дидактических игр как средства обучения младших школьников определяется рядом причин:

- имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно образного типа мышления;
- освоение учебной деятельности, включение в неё детей идет медленно;
- недостаточно сформирована познавательная мотивация.

Актуальность

- В новых условиях есть необходимость работы по достижению новых целей и задач, поставленных ФГОС перед школой: от привычной фиксации объёма и содержания знаний, которые необходимо дать ученику, школа перешла к реализации требований, предъявленных Стандартом, в том числе к достижению не только предметных, но и личностных и метапредметных результатов освоения образовательной программы.

Актуальность

- Актуальность поднятой проблемы вызвана потребностью педагогов, психологов, родителей, которые заинтересованы в положительном воздействии на формирующуюся личность ребенка с целью развития интеллектуальных, коммуникативных и творческих способностей.

Цели и задачи

Цель: выявить роль и место игры как средство развития познавательного интереса.

Задачи:

- Изучить и проанализировать психолого-педагогическую литературу по данной теме.
- Выявить особенность игры.
- Раскрыть роль игры как средства развития познавательного интереса младших школьников.

Дидактические игры имеют свои функции:

- Дидактическая игра способствует активизации мыслительной деятельности учащихся, вызывает у школьников живой интерес и помогает им усвоить учебный материал.
- Игровые технологии развивают познавательные процессы, закрепляют их знания, умения и навыки.
- Развивающие игры являются формой организации коллективной учебной деятельности класса, которая находится под руководством учителя.
- В дидактических играх дети наблюдают, сравнивают, сопоставляют, классифицируют предметы по тем или иным признакам, делают обобщения; у школьников формируется произвольность таких психических процессов, как внимание и память.
- Игровые технологии развивают у младших школьников смекалку, находчивость, сообразительность.

Виды дидактических игр

- Игры-путешествия.
- Игры-поручения.
- Игры-предположения.
- Игры-загадки.
- Игры-беседы (игры-диалоги).

Б.П. Никитин условно делит дидактическую игру на три этапа

- **На первом этапе педагог заинтересовывает детей игрой, создает радостное ожидание новой игры, вызывает желание играть.**
- **На втором этапе учитель выступает не только как наблюдатель, но и как равноправный партнер, умеющий вовремя прийти на помощь, справедливо оценить поведение детей в игре.**
- **На третьем этапе роль педагога заключается в оценке детского творчества при решении игровых задач.**

Игры на уроке

- **Значительная часть игр дает возможность учащимся сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что способствует более глубокому усвоению изученного материала.**
- **Например, на уроках математики при закреплении учащимися знания таблицы сложения с переходом через десяток часто используют игры**

“Поймай рыбку”.

- На доске висит таблица, с изображённым на ней аквариумом с рыбками. На каждой рыбке записан один из следующих примеров:
- $7+8$ $9+3$ $9+7$ $15-7$ $9+6$ $14-6$ $16-8$ $18-9$
 $13-6$ $8+5$
- Двое учащихся выходят к доске и по команде начинают решать числовые выражения, остальные учащиеся выполняют задания самостоятельно в тетради. По истечении отведенного времени на вычисление, ученики сверяют полученные ответы с доской. Ученик, находившийся у доски, который решил большее количество выражений - поймал больше рыбок. Он считается лучшим рыбаком в этой игре.

“Самый быстрый почтальон”.

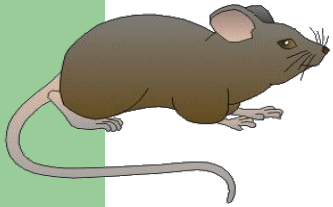
- Учитель раздает пяти ученикам по одинаковому числу карточек, где на обратной стороне записано выражение на сложение и вычитание. Учащиеся, сидящие за партами, изображают дома с номерами (они держат в руке разрезанные цифры - числа от 0 до 10).
- Почтальоны должны быстро определить на конверте номер дома (найти значение выражения) и разнести письма в соответствующие дома (отдать детям, у которых карточки с цифрами, обозначающие ответы числовых выражений, записанных на конвертах).
- Кто быстро и правильно разнесет письма по назначенному адресу, тот самый быстрый почтальон.

Кто в каком домике живёт ?

6



$7-4$



$3+1$

3



$5+4$

$10-2$



$3+2$

8



4



$8-2$



9



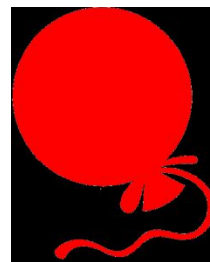
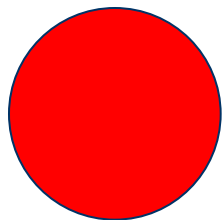
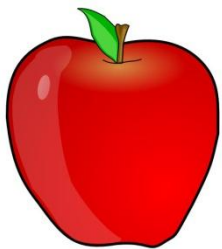
Главное значение игр в следующем:

- **Значительно повышается познавательный интерес младших школьников к обучению грамоте;**
- **Каждый урок становится более ярким, необычным, эмоционально насыщенным;**
- **Активизируется учебно-познавательная деятельность младших школьников;**
- **Развивается положительная мотивация учения, произвольное внимание, увеличивается работоспособность.**

Кто лишний?



*Дополни верхний ряд предметами из
изображенных ниже*



Проверка

Зачеркни все буквы, встречающиеся более одного раза, а оставшиеся буквы соедини.

Какое число получится?

Один два три сто сода руль ива.

Восемь два три семь пан трап.

Три один сто ремонт нуль дуло.

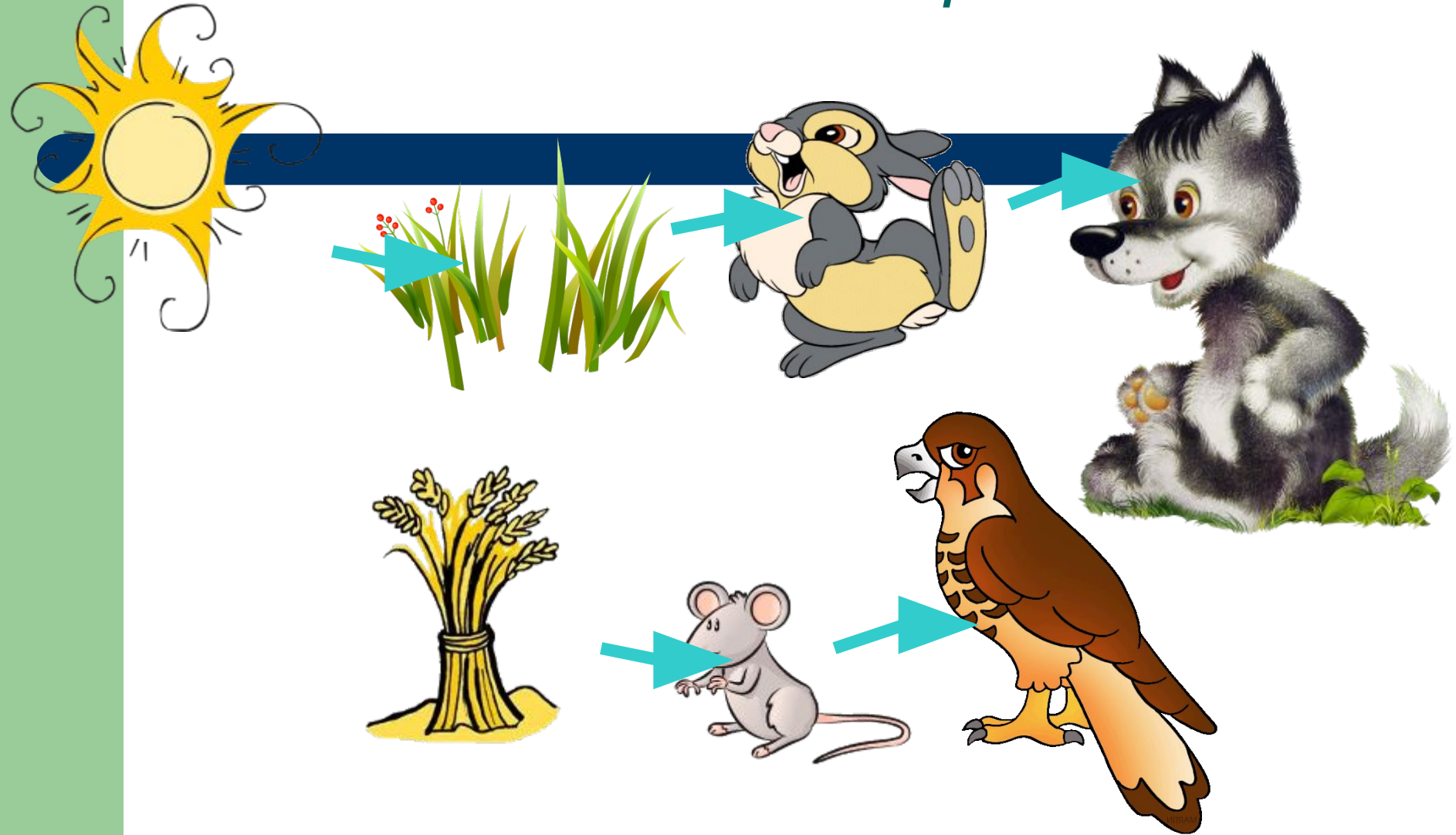
Один сев линия ус сто нуль.

Два кол вал песок пять.

Шесть печь печень пшено.



Найдите закономерность



Пищевая цепь

Требования к игре

- Правила игры должны быть простыми и понятными для детей, точно сформулированными.
- Материал дидактической игры должен быть посилен для всех детей.
- Дидактический материал должен быть прост по изготовлению, и по использованию.
- Игра интересна в том случае, если в ней участвует каждый ученик.
- Подведение результатов игры должно быть справедливым и четким.

Вывод

При включении детей в ситуацию дидактической игры интерес к учебной деятельности резко возрастает, изучаемый материал становится для них более доступным, работоспособность значительно повышается.

Спасибо за внимание!

