


**ДИДАКТИЧЕСКАЯ
ИГРА
В
НАЧАЛЬНОЙ
ШКОЛЕ**

**быть полноценного
умственного развития. Игра –
это огромное светлое окно,
через которое в духовный
мир ребенка вливается
живительный поток
представлений, понятий.
Игра – это искра, зажигающая
огонек пытливости и
любопытности».**



ИГРА — одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету, познавательной деятельности. Она вызывает у детей живой интерес к процессу познания, активизирует их познавательную деятельность и помогает легче усвоить учебный материал.

ЗАДАЧИ УЧЕБНОЙ ИГРЫ

- стимулирующие
- образовательные
- развивающие
- воспитывающие
- релаксационные
- диагностические

СТРУКТУРНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- Дидактическая (обучающая) задача**
- Игровая задача**
- Игровые действия (операции)**
- Правила игры**
- Средства игры**


ЭТАПЫ ТЕХНОЛОГИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА НА ОСНОВЕ ИГРЫ

- 1. Ориентация.**
- 2. Подготовка к проведению.**
- 3. Проведение игры.**
- 4. Обсуждение игры (итог).**

Условия эффективности дидактических игр

- 1. Соответствие игры дидактическим целям урока.**
- 2. Разнообразие игр по содержанию и формам проведения.**
- 3. Определение места дидактической игры в структуре урока, времени и методики ее проведения.**
- 4. Активная творческая позиция каждого участника игры.**
- 5. Доступность и привлекательность игры для детей**
- 6. Эмоциональность игры.**
- 7. Подготовка учителя к руководству игровой деятельностью и обучению младших школьников умению играть.**

□ Систематическое использование дидактических игр является эффективным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков учащихся, развитие умственной деятельности.



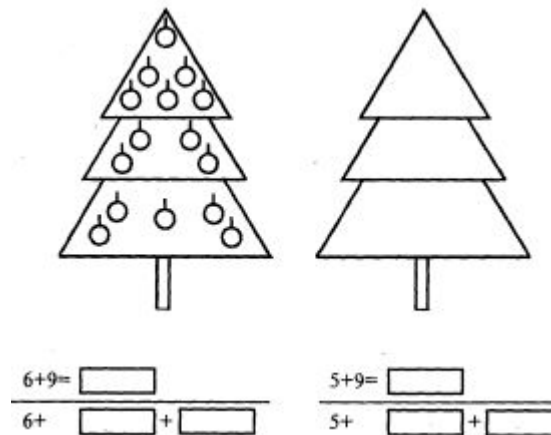
Подборка дидактических игр,
используемых Маргулис И.И.
НА УРОКАХ
В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ



Математика

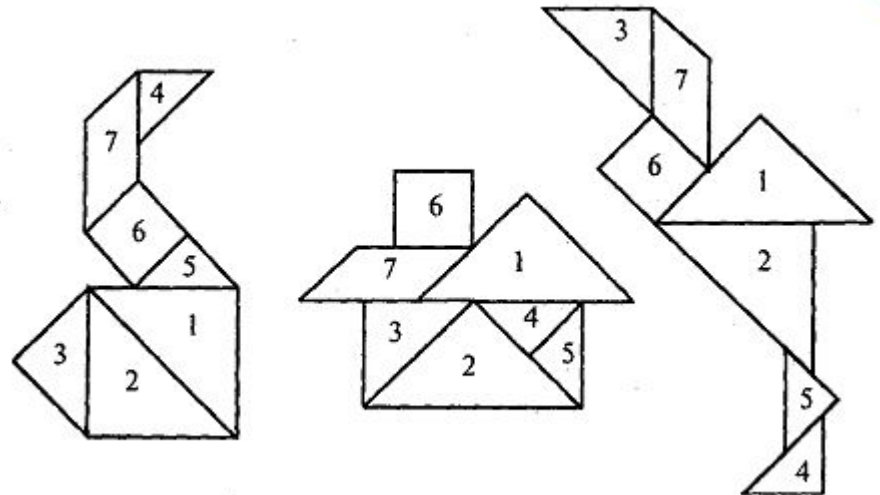
Ёлочка

- Детям предлагается рассмотреть пример под рисунком и нарисовать на первом ярусе елочки число шаров, равное первому слагаемому. Но втором и третьем ярусах нужно нарисовать такое их число, которое равно второму слагаемому. При этом количество шаров на втором ярусе должно дополнять количество шаров на первом до 10. На третьем ярусе дети должны изобразить остальные шары.
- В этой игре ученики осознают приемы сложения на основе наглядности. Характерной чертой объяснительно-иллюстративного метода является выполнение действий по образцу.



“Танграм”, согласно правилам которой дети по образцу из частей квадрата составляют рисунки гуся, журавля, домика и т. д.

- Знания, полученные на основе объяснительно-иллюстративного метода обучения, закрепляются системой игровых заданий для приобретения учащимися соответствующих умений и навыков. С помощью системы игр и занимательных заданий учитель организует деятельность учащихся по неоднократному воспроизведению сообщенных им знаний или способов деятельности. Воспроизведение способа деятельности или осознанного правила является главным признаком репродуктивного метода обучения. Он широко используется при формировании устных и письменных вычислений и умений в решении задач.



“Лучший летчик”

ученики I класса практически воспроизводят
вычислительный прием прибавления и вычитания
трех.

- Содержание игры. До игры учитель проводит небольшую беседу, выясняя у детей: “Кто хочет стать летчиком? Каким должен быть летчик? Что он должен хорошо знать и уметь?” Далее обобщает: “Многое должен знать и уметь летчик, чтобы уверенно вести свой самолет к назначенной цели. И прежде всего он должен правильно вести расчеты”.
- “Чтобы летчиком стать,
- Чтобы в небо взлететь,
- Надо многое знать,
- Надо много уметь.
- И при этом и при этом,
- Вы заметьте-ка,
- Летчикам помогает
- Арифметика”.
- (В. Корыстылев, М. Львовский)

На доске записаны 3 столбика примеров, под ними - рисунки самолетов. Над каждым примером - 3 ответа, один из них правильный, другие неверные:

4 7 6 3 4 5 6 7 8

3+3 2+3 5+3

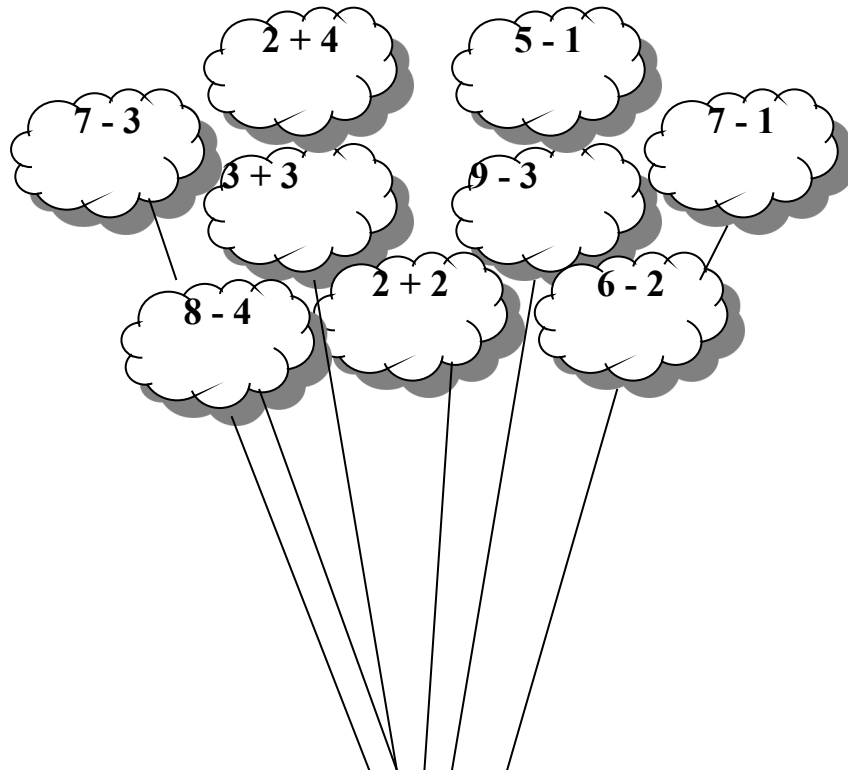
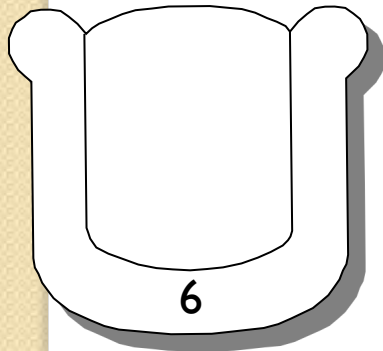
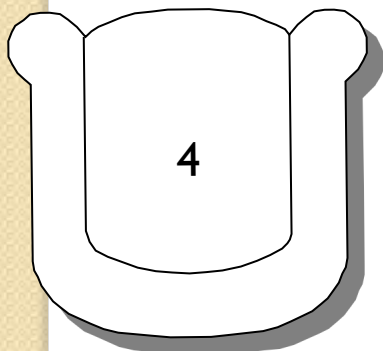
5 7 6 8 7 9 10 9 7

4+3 10-3 8+2

- **Класс делится на 3 команды. В каждой команде назначается летчик. Учитель вызывает трех летчиков, остальные - контролеры. Каждый из летчиков производит расчеты (решает свой столбик примеров, начиная с нижнего примера) и правильно ведет свой самолет по намеченному курсу. Решив пример, летчик делает вокруг него петлю (обводит его мелом) и показывает линией, куда должен подняться самолет (он проводит линию к правильному ответу). Далее каждый летчик делает новый расчет (решает второй пример) и поднимает свой самолет выше, показывая мелом правильный ответ.**
- **В конце игры подводятся итоги. Учитель показывает на пример, контролеры подтверждают или исправляют путь движения самолета. Все правильные ответы записывают справа от примеров, другие ответы стирают. Выявляют лучшего летчика. Ему учитель выдает рисунок самолета. Допущенные ошибки анализируются.**

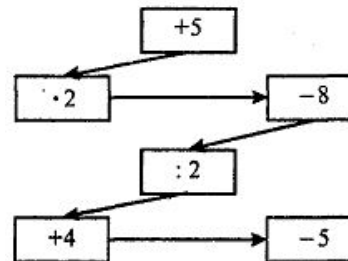
«Составь букет».

- Цель: закрепление вычислительных
При объяснении нового материала, можно использовать такие дидактические игры.



К другой группе относятся игры, где ученики производят действия в уме. Это игры, направленные на формирование вычислительных навыков.

- Игра “Телефон”.
- Идет соревнование по рядам. Каждому ученику, сидящему за партой учитель шепотом называет однозначное число так, чтобы не слышали другие ученики класса. Далее учитель показывает на следующую схему, записанную на доске:



- Например, учитель называет шести ученикам, сидящим за первыми партами, числа: 2, 3, 4, 2, 3, 4 – и показывает на первый прямоугольник. Все ученики, получившие от учителя числа, прибавляют к нему число 5, и каждый из них поворачивается к ученику, сидящему за ним, и называет ему результат. Далее учитель показывает на следующий прямоугольник. Ученики, сидящие за второй партой, производят действие умножения на 2 и тихо называют ответы ученикам, сидящим за ними, и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока ученики не выполнят всех действий по схеме. Сидящие за первыми партами играют роль контролеров. Они выполняют всю цепочку действий. В конце соревнования ученики, сидящие за последними столами, должны записать окончательные ответы в схему, а сидящие за первыми – утвердить их или отвергнуть.

I ряд II ряд III ряд

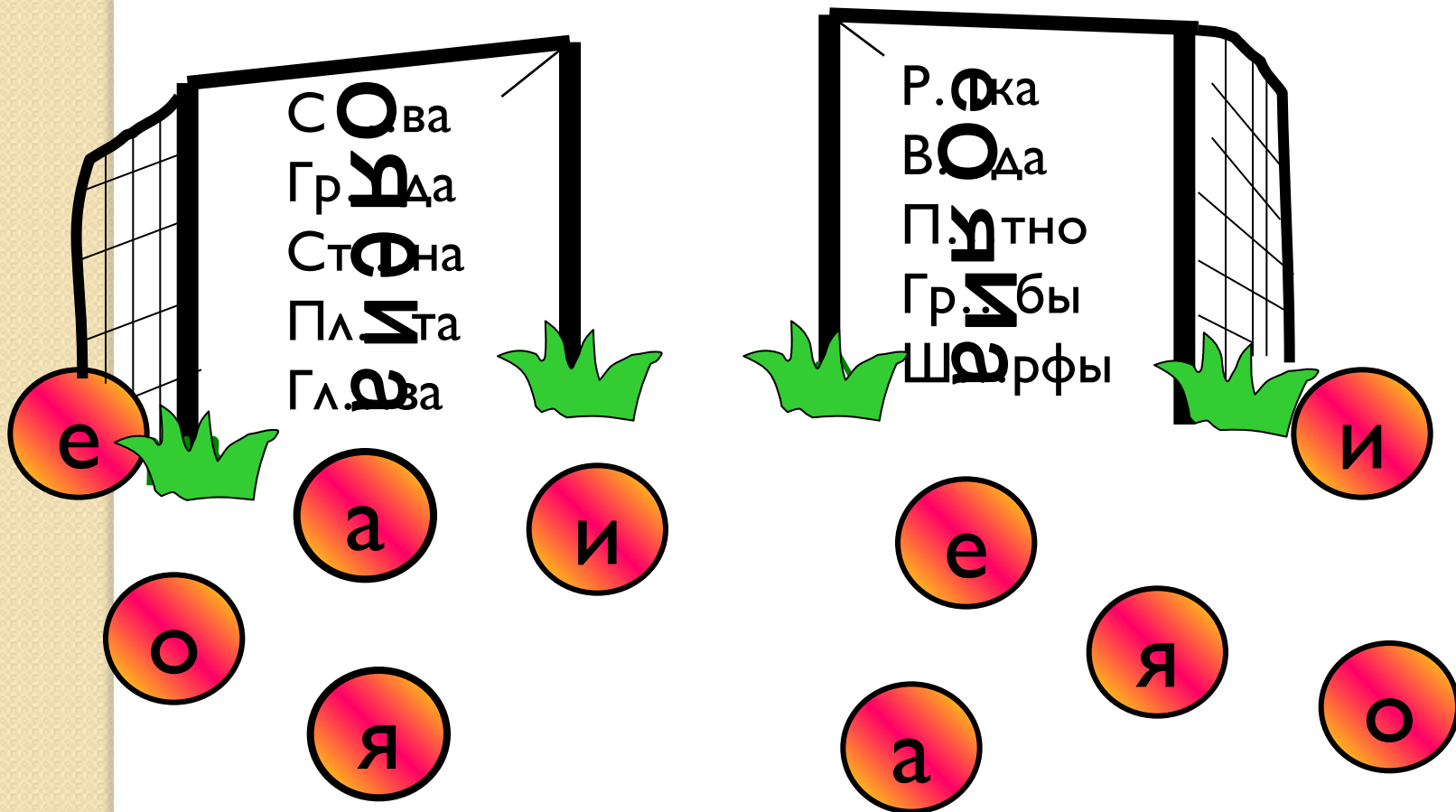
2 3 4



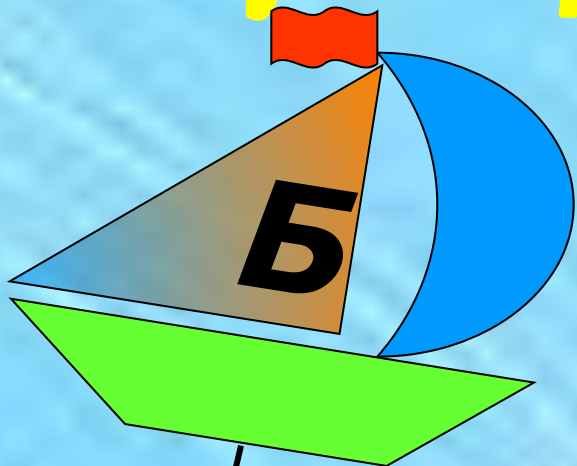
Русский язык

Забей гол

На доске записаны слова с безударной гласной в два столбика для двух команд. У каждой команды набор мячей (круг с записанной на нём гласной). По сигналу члены команды забивают голы. Выигрывает та, которая забьёт наибольшее количество точных голов.



Куда причалют лодки



ры. **О**ка

ре. **У**ка

ю. **О**ка

кно. **У**ка

ке. **У**ка

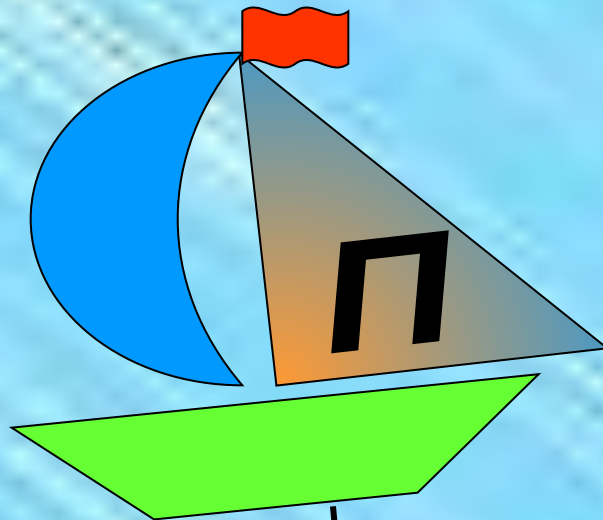
ша. **У**ка

тру. **О**ка

зу. **О**ки

ду. **О**ки

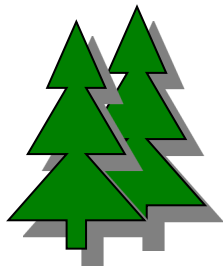
ла. **У**ки



ПОМОЩНИК КАРАНДАШ

Восстановить текст по картинкам и записать его.

Под



паслись



,



и



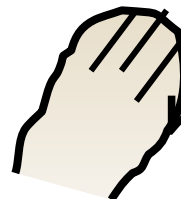
с



. Пришёл

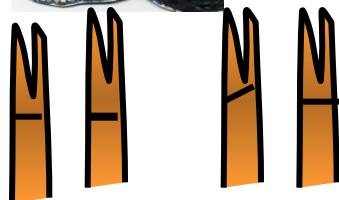


, махнул



и все

повалились



. Почему? Потому что



и



с



были

игрушечные, а



настоящий!



Обучение грамоте

Поставь буквы правильно

И

А

У

Е

К

Л

Р

Д

Буквы стоят боком, вниз головой и т. д. Нужно исправить их положение.

И

А

У

Е

К

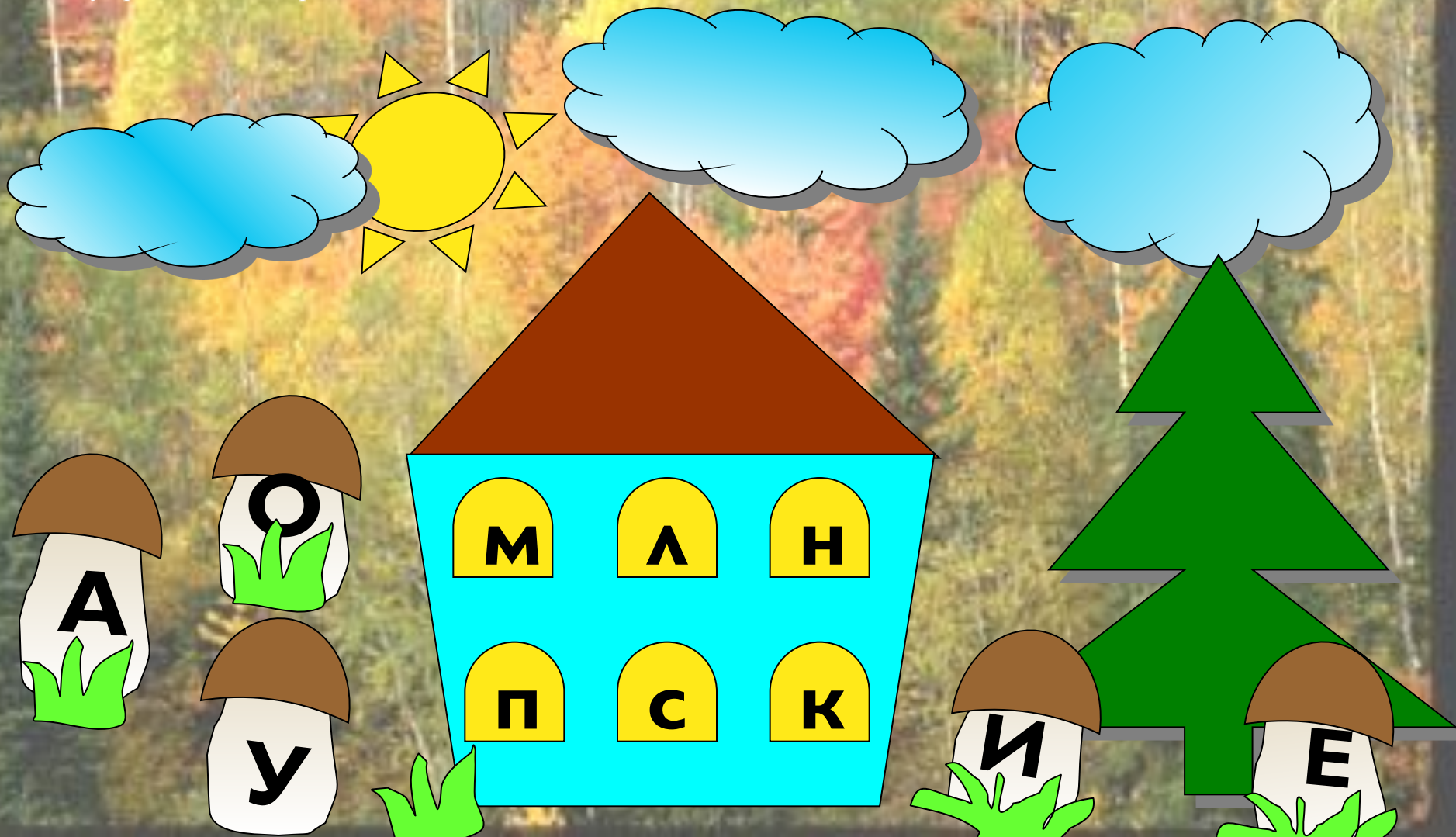
Л

Р

Д

Лесная школа

Какие буквы живут на первом этаже? Какие звуки они обозначают? Чем похожи жильцы нижнего этажа?
Назови жильцов второго этажа. Какие звуки они обозначают и в чём их сходство?
Какие буквы растут на грибах слева(справа)от дома? Почему эти грибы растут под синим облаком?
Почему грибы И и Е спрятались под зелёной ёлочкой?



Вставь в клетки ЖИ или ШИ

МА	ШИ	НА
РЫ	ЖИ	КИ
ТИ	ШИ	НА
ПРУ	ЖИ	НА
О	ШИ	БКА
ЛУ	ЖИ	ЦА
ПУ	ШИ	НКА



Окружающий мир

Кроссворд

1	ж	и	р	а	ф	
2	л	и	с	а		
3	в	о	л	к		
4	к	о	с	у	л	я
5	т	и	г	р		
6	н	о	р	к	а	
7	о	с	ё	л		
8	б	е	л	к	а	

1. У какого африканского животного длинная шея
2. Какой зверь в сказках самый хитрый
3. Кто ночью воет
4. Маленький пугливый олень
5. Самая крупная кошка на земле
6. Зверёк похожий на хорька
7. Сер, да не волк
Длинноух, да не заяц,
С копытами, да не лошадь.
8. Кто в дупле орешки
прячет, сушит на зиму
грибы