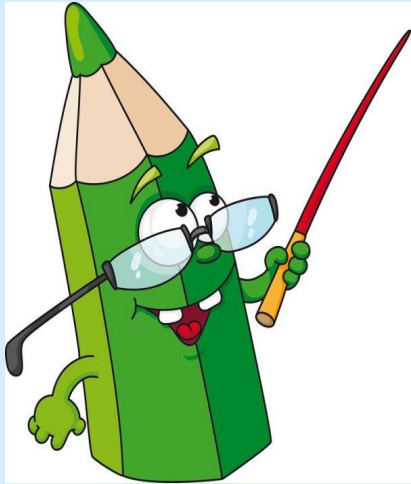


**«Развитие памяти,  
воображения, мышления  
младших школьников  
через использование  
дидактических игр»**

**Подготовила учитель начальных классов  
Шахтёрской ОШ I – III ступеней № 18  
Жигалова Я.И.**



**« Без игры нет и не может 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 любознательности.»**

**В.А. Сухомлинский**

# Введение

Еще древние римляне говорили, что корень учения горек. Но зачем учить с горькими и бесполезными слезами тому, чему можно выучиться с улыбкой ? Если интересно построить урок, корень учения может изменить свой вкус и даже вызвать у детей здоровый аппетит.

Самонадеянно ? Но ведь это только попытка... Возможны ли счастливые лица на скучных уроках ?

Удивление, окрыленность, азарт, любопытство в глазах детей, когда ручонки так и тянутся вверх и невозможно не подпрыгнуть от радости, от сознания, что ты такой умный, сообразительный, - вот что хотелось бы увидеть на своих уроках.

Психологами доказано, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными – они превращаются в мертвый груз. Одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету является использование на уроках и во внеклассное время **дидактических игр и занимательного материала**, что способствует созданию у учеников эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность один и тот же материал повторить разнообразными способами.

## 1. Теоретические основы игры как средства обучения.

**Современная дидактика**, обращаясь к игровым формам обучения, справедливо усматривает в них возможность эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивную форму общения с элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса (В.Г. Коваленко).

**Теория игры** базируется на ряде фундаментальных исследований, которые доказывают ее чрезвычайно важное значение в развитии ребенка. Исследователями экспериментально проверено и убедительно доказано резкое возрастание у детей интереса к учебным действиям, если они включены в игровую ситуацию. Учебные задачи становятся для учащихся более доступными, общая продуктивность деятельности заметно повышается (А.С. Барков, В. Н. Липник, Н.Г. Морозова, А.Е. Ставровский и др.).

**Отход от традиционного построения урока и введение игрового сюжета** привлекают внимание всего класса. В игре дети попадают в ситуации, позволяющие им критически оценивать свои знания в активном действии, приводить эти знания в систему.

**Дидактические игры**, с одной стороны, способствуют формированию учебных навыков и умений, изучению нового материала или повторению и закреплению пройденного, т.е. решают определенные дидактические задачи. С другой стороны, они способствуют развитию мышления, памяти, внимания, наблюдательности. В процессе игры у детей вырабатывается привычка мыслить самостоятельно, сосредотачиваться, проявлять инициативу.

**Эти аргументы** можно считать серьезным основанием для более широкого использования игры в процессе обучения.

## 2. Характеристика младшего школьного возраста

### мышление

Особенность здоровой психики ребенка - познавательная активность. Любознательность ребенка постоянно направлена на познание окружающего мира и построение своей картины этого мира. Ребенок, играя, экспериментирует, пытается установить причинно-следственные связи и зависимости. Ребенок стремится к знаниям, а само усвоение знаний происходит через многочисленное "зачем?" "как?" "почему?". Однако в начальных классах ребенок уже может мысленно сопоставлять отдельные факты, объединять их в целостную картину и даже формировать для себя абстрактные знания, отдаленные от прямых источников.

### внимание

Познавательная активность ребенка, направленная на обследование окружающего мира, организует его внимание на исследуемых объектах довольно долго, пока не иссякнет интерес. Он же будет томиться, отвлекаться и чувствовать себя совершенно несчастным, если надо быть внимательным в той деятельности, которая ему безразлична или совсем не нравится. Дети младшего школьного возраста, безусловно, способны удерживать внимание на интеллектуальных задачах, но это требует колоссальных усилий воли и организации высокой мотивации.

### воображение

В младшем школьном возрасте ребенок в своем воображении уже может создавать разнообразнейшие ситуации. Воображение, каким бы фантастическим оно ни было в своей сюжетной линии, опирается на нормы реального социального пространства. Воображение в жизни ребенка играет большую роль, чем в жизни взрослого, проявляясь гораздо чаще, и чаще допускает нарушение жизненной реальности. Неустанная работа воображения - важнейший путь познания и освоения ребенком окружающего мира, способ выйти за пределы личного практического опыта, важнейшая психологическая предпосылка развития способности к творчеству и способ освоения нормативности социального пространства, последнее принуждает работать воображение непосредственно на резерв личностных качеств.

### 3. Структура и виды дидактической игры.

Игра как специфическая детская деятельность неоднородна. Каждый вид игры выполняет свою функцию в развитии ребенка.

**В младшем школьном возрасте выделяются три класса игр:**



Второй класс игр включает игры обучающие (дидактические, сюжетно-дидактические и другие).



**Использование дидактических игр как средство 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) освоение учебной деятельности, включение в нее детей идет медленно;
- 3) имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления.

# Дидактическая игра имеет определенную структуру, характеризующую игру как форму обучения и игровую деятельность





# Виды игр

## Игры с фиксированными открытыми правилами

дидактические, познавательные и подвижные игры, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы.

## Игры с закрытыми правилами

Сюжетно - ролевые

# Виды дидактических игр

## По содержанию обучения и воспитания

- игры по сенсорному воспитанию,
- словесные игры,
- игры по ознакомлению с природой,
- по формированию математических представлений и др.

## По используемому материалу:

- игры с дидактическими игрушками,
- настольно-печатные игры,
- словесные игры,
- псевдосюжетные игры.

## По виду деятельности учащихся:

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

## 4. Функции дидактических игр

### Функции дидактических игр

```
graph TD; A[Функции дидактических игр] --> B[формирования устойчивого интереса к учению]; A --> C[снятие напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму]; A --> D[формирования психических новообразований]; B --> E[формирования адекватных взаимоотношений и освоение социальных ролей]; C --> F[формирования учебной деятельности, общеучебных умений, навыков самостоятельной учебной работы]; D --> G[функция формирования навыков самоконтроля и самооценки];
```

формирования устойчивого интереса к учению

снятие напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму

формирования психических новообразований

формирования адекватных взаимоотношений и освоение социальных ролей

формирования учебной деятельности, общеучебных умений, навыков самостоятельной учебной работы

функция формирования навыков самоконтроля и самооценки

# Условия для организации и проведения дидактических игр

наличие у педагога определенных знаний и умений относительно дидактических игр

выразительность проведения игры

необходимость включения педагога в игру

сочетание занимательности и обучения

наличие средств и способов, повышающих эмоциональное отношение детей к игре

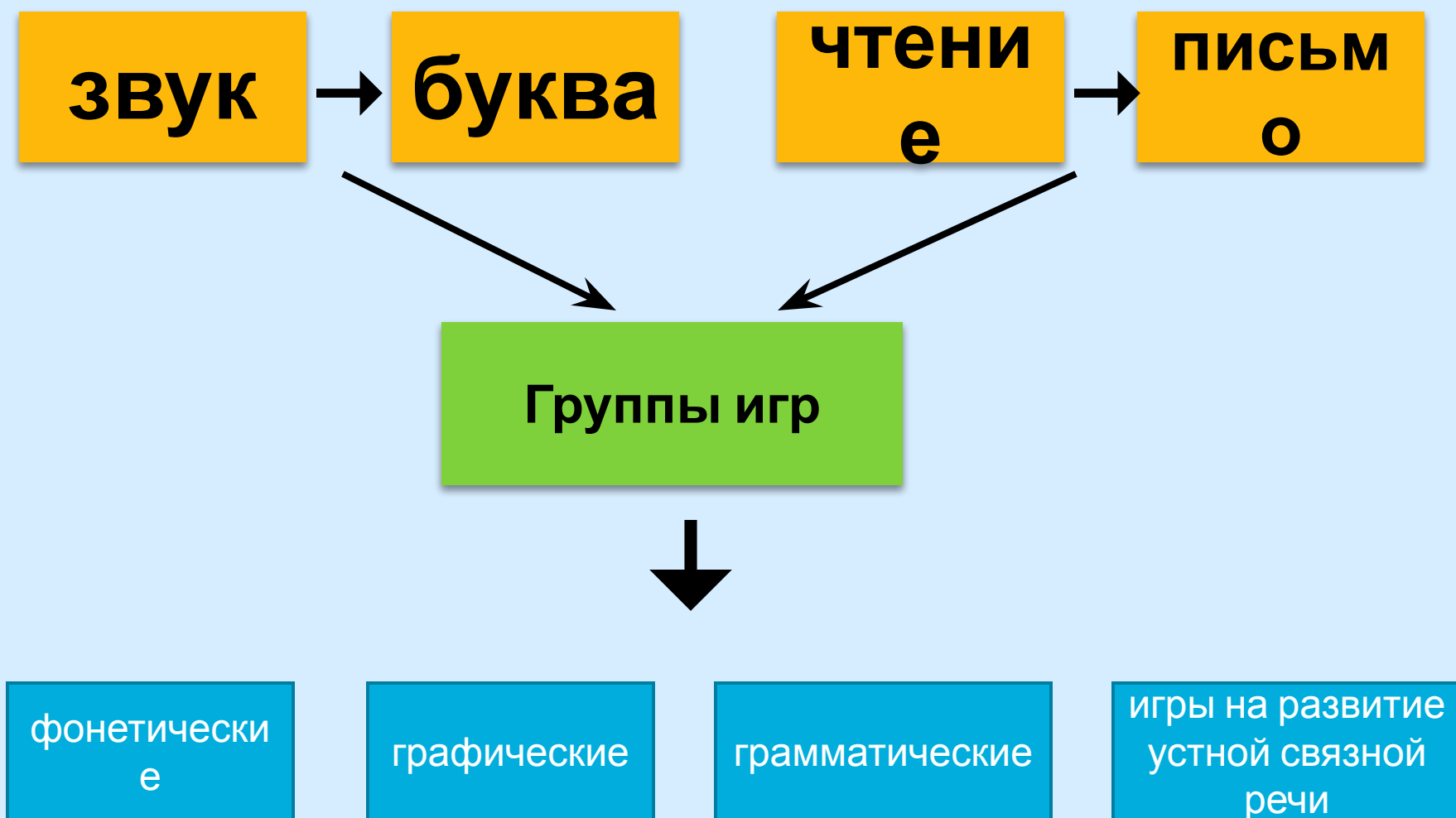
используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой, доступной и емкой

## 5. Примеры практического применения дидактических игр на этапе освоения знаний.

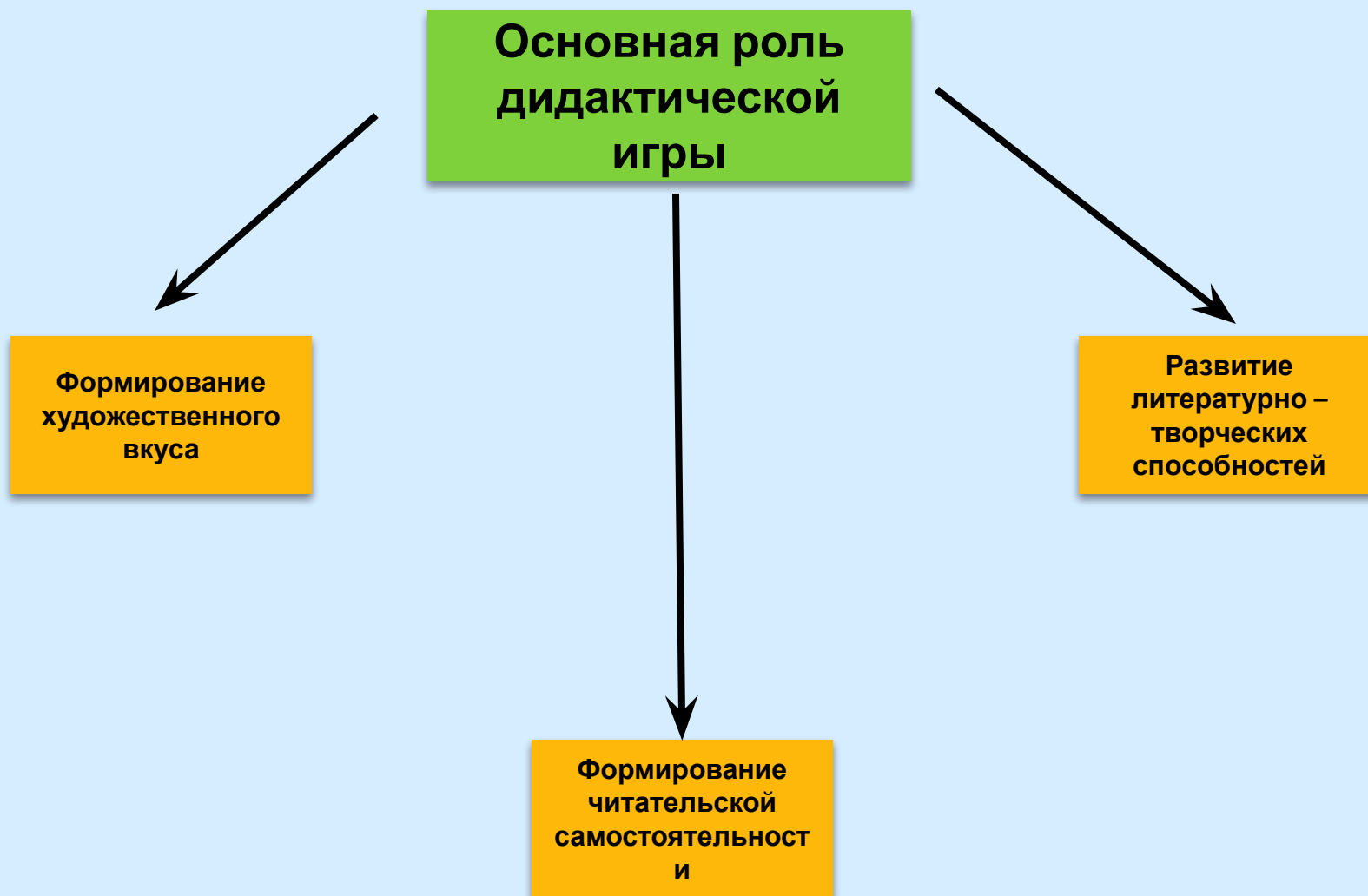
### 5.1. Дидактические игры на уроках математики.



## 5.2. Значение дидактических игр и заданий при обучении грамоте.



### 5.3. Игра в эстетическом воспитании младших школьников на уроках литературного чтения.



# Примеры дидактических игр



## МАТЕМАТИКА

### “Поймай рыбку”

**Цель:** Закрепление учащимися знания таблицы сложения с переходом через десяток.

**Описание:** На доске висит таблица на которой изображен аквариум с рыбками. На каждой рыбке записан один из следующих примеров:

$$7+8 \quad 9+3$$

$$9+6 \quad 14-6$$

$$9+7 \quad 15-7$$

$$16-8 \quad 18-9$$

$$13-6 \quad 8+5$$

**Задание:** Двое учащихся выходят к доске и по команде начинают решать выражения, остальные учащиеся выполняют задания в тетради. По истечении времени отведенного на вычисление, ученики сверяют свои ответы с доской. Тот из учеников у доски, кто решил большее количество выражений, поймал больше рыбок. Он считается лучшим рыбаком в данной игре.

### «Незадачливый математик»

**Цель:** Развитие внимания, мышления, произвольное 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 медвежонок.

**Задание:** Учитель предлагает следующую ситуацию: медвежонок решал примеры и ответы записывал на кленовых 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.



## Примеры дидактических игр на уроках обучения грамоте, русского языка

1. Составление слова из данных слогов (слоги даны в рассыпную) .
2. Исключение лишнего слова: гусь, гусенок, гусыня, гусак, гусеница.
3. Подбор к данному слову родственных слов: снег, снежок, снежная, снеговик, снегоход, снегозадержание.
4. Замена в слове одного звука (буквы) для получения нового слова: пора, кора, нора, гора.
5. Игра “Кто быстрее, кто больше?”. Из каждой буквы данного слова придумать другие слова: ослик, оса, слон, лось, иволга, корова.
6. Игра “Кто больше придумает слов из данного слова, используя только эти буквы?”. Например: грамотей (герой, море, тема, март, гора, рот, маг, торг, гам).
7. Подбор синонимов, антонимов, амонимов.
  - 1) Труд, работа;
  - 2) День-ночь, высокий - низкий, далеко - близко, бежать - ходить.
  - 3) Лисичка гриб, лисичка животное.
8. Игра “Сложи словечко”. Какие два слова спрятались в одном? Самолет (сам летает), листопад (листья падают), пылесос (пыль сосет).



## «Живые слова»

**Цель:** Развитие слухового сосредоточения, закрепление учебного материала через двигательный анализатор.

**Описание:** К доске приглашаются учащиеся, выступающие в роли слов, они называют каждый свое слово по порядку.

**Задание:** Классу дается задание поставить «слова» в таком порядке, чтобы получилось составленное предложение

## «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).

## Литературное чтение, окружающий мир

### «Живая сказка»

**Цель:** развитие внимания, творческих способностей

**Описание:** Перед игрой участникам раздаются роли (на листке написано, кто кем или чем будет). Игроки не знают, когда их выход. Ведущий начинает читать сказку, а дети, услышавшие заданное слово, выходят и иллюстрируют слова ведущего.

**Задание:** например: ведущий читает «Наступила Зима. Игрок, которому досталась карточка со словом «зима», выходит и показывает, как наступила зима. Особенно интересно играть вместе со взрослыми. Сказки можно сочинять совместно с детьми. Чем больше в сказке персонажей, тем веселее

### «Цитаты- оборвыши»

**Цель:** развитие памяти

**Описание:** Ведущий начинает цитату, обрывает ее и предлагает продолжить.( «ветер, ветер, ты могуч...»)

**Задание:** продолжить цитату из сказки, другого литературного произведения

## **«Бегает, прыгает, летает»**

Дидактическая задача: знать основной способ передвижения животного.

Ход игры: учитель называет животное, а ребенок, поймавший мяч, называет способ передвижения. Сначала учитель просит указать наиболее характерный и знакомый способ передвижения, а потом и разнообразные движения одного и того же животного. Например, воробей — «летает», а в дальнейших заданиях — «прыгает по земле», кошка — «ходит», «бегает», «лазает»

## **«Овощи, фрукты»**

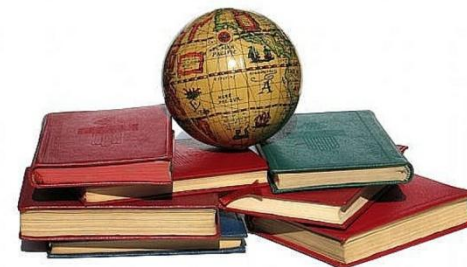
Дидактическая задача: знать овощи и фрукты.

Ход игры: учитель говорит детям, что он будет называть отдельные овощи и фрукты, а тот, кому брошен мяч, называет группу, к которой относятся объекты. Например, учитель говорит: «Морковь», ребенку надо ответить: «Овощи».

Можно усложнить задание: учитель называет группу, а дети конкретные объекты. Например, несколько раз подряд говорит «овощи», а дети перечисляют названия отдельных овощей.

## Список литературы

1. Бородай Ю.М. Воображение и теория познания, источник: [www. Pedlib.ru](http://www.Pedlib.ru)
2. Горкин А.Г. Большая педагогическая энциклопедия Том II.М.: " Педагог" 2000.789с.
3. Гурин В.Е., Солопанова О.Ю. Основы умственного воспитания младших школьников в процессе обучения музыки: восприятие, мышление, развитие. – Краснодар, 2001. –23с.
4. Сухомлинский В. А. Духовный мир школьника. – М.: "Просвещение" 1996. – 590с
5. Гессен С. И. Основы педагогики введение в прикладную философию. – М., "Школа-Пресс", 1995., гл. III, – 91с.
6. Ильенков Э.В. Философия и культура. – М., "Просвящение" 1999.
7. Ермакова Е.С. Генезис гибкости мыслительной деятельности в детском возрасте // Психологический журнал. – 1997.- Т. 18, №3.
8. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка: Вопросы психологии. – М., "Педагог"1999. – 541с.
9. В.П. Дроздовский, В.И.Спадарщ., Н.И.Данильченко "Преодолеть пропасть", М – Просвещение, 1999г.
10. Терский В.Н., Кель О.С. Игра. Творчество. Жизнь. – М.: Просвещение, 1996.
11. Подласый И. П. Педагогика. Новый курс: Учебник для студентов педагогических вузов: В 2 кн.: Кн. 1: Общие основы. Процесс обучения. – М.: Владос, 1999. – 576с.
12. Симановский А. Э. Развитие творческого мышления детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Ака
13. Пидкасистый П.И. "Технология игры в обучении" – М.Просвещение, 1992г.
14. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника. – М:" Просвящение", 2003.
15. Немов Р. С. Психология: Учебник для студентов высш. пед. учеб. Заведений: В 3 кн.: Кн. 3: Экспериментальная педагогическая психология ип психодиагностика. – М.: Просвещение: Владос, 2005.



## Использованные интернет – ресурсы

<http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/>

<http://si-sv.com/publ/14-1-0-91>

<http://www.razumniki.ru/>

<http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola>

<http://odiplom.ru/pedagogika/>

<http://text.tr200.biz/>

<http://www.prioslav.ru/kurse7>

