

**Транслирование опыта
практических результатов профессиональной деятельности**

Тема: «Использование дидактических игр при обучении в начальной школе»

Учитель начальных классов

Старова Алёна Руслановна

**г.Кулебаки
2025 год**

Содержание

Введение	3
<u>Глава 1</u> Проблема игровой деятельности в педагогической и методической литературе.....	6
1.1. Понятие об игре и её видах.	6
1.2. Особенности использования игр в начальной школе.....	9
1.3. Использование дидактических игр на различных уроках.....	12
1.4. Использование дидактических игр на уроках различных типов.....	16
<u>Глава 2.</u> Экспериментальное изучение влияния дидактической игры на эффективность повторения знаний.....	21
2.1. Организация и проведение дидактической игры на уроках русского языка.....	21
2.2. Содержание и анализ опытно – экспериментальной работы по использованию дидактической игры на этапе повторения знаний	24
2.3. Практическое применение дидактических игр на внеклассном занятии.....	29
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	35
Литература.....	36

ВВЕДЕНИЕ

*Сделать серьёзное занятие
для ребёнка занимательным –
вот задача первоначального обучения.*

К. Д. Ушинский.

Период начального обучения основам наук – самый важный в жизни ребенка. Все малыши хотят учиться. Они любознательны, всюду суют свои носы, тянутся ко всему новому, необычному, радуются учению, хотя толком не знают, что это такое.

Проходит время – и куда что подевалось. Потухли глаза, реже тянутся ручонки, и все чаще сквозят на лице безразличие и скука. А ведь первая ступенька обучения – самая важная.

Что же случилось? В чем дело? Как сделать, чтобы дети были счастливы в школе? Как сохранить в них огонек жажды знаний?

Современный образовательный процесс немыслим без поиска новых, более эффективных технологий, призванных содействовать развитию творческих способностей обучающихся. Необходимо добиваться, чтобы ученик стал активным участником учебного процесса, а учитель, забыв о роли информатора, являлся организатором познавательной деятельности ученика.

Активизировать учебный процесс, добиться устойчивого внимания можно, зная, что среди всех мотивов учебной деятельности самым действенным является познавательный интерес, возникающий в процессе учения. Он не только активизирует внимание, умственную деятельность в данный момент, но и направляет ее к последующему решению различных задач. Устойчивый познавательный интерес и внимание формируются разными средствами. Одним из них является дидактическая игра. Все необычное, неожиданное вызывает у детей богатое своими последствиями чувство удивления, живой интерес к процессу познания, помогают усвоить любой учебный материал. Игра ставит ученика в условие поиска, пробуждает интерес к победе, а отсюда стремление быть быстрым, внимательным, ловким, собранным, уметь четко выполнять задания, соблюдать правила игры.

Дидактическая игра учителем может использоваться, и как форма обучения, и как самостоятельная игровая деятельность и, как средство воспитания различных сторон личности. Ее систематическое применение способствует повышению эффективности психолого- педагогической работы по развитию внимания у детей младшего школьного возраста.

Из всего выше изложенного следует, что через дидактическую игру учитель может повысить у учащихся не только внимание на уроке к слову и действию учителя, она приучает детей думать, проникать в суть явлений, делает учащихся активными участниками учебно-воспитательного процесса. А от того, насколько сознательно, творчески, с желанием будут учиться дети в начальной школе, зависит их дальнейшая самостоятельность, их мышление, умение связывать теоретический материал с практикой.

Данная проблема широко рассматривается в работе А.Сухомлинского “О воспитании”. В этой книге он знакомит нас со своими мыслями о воспитании детей в семье и школе, в том числе автор пишет об использовании игры: “...Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности.” Продолжая работу Сухомлинского, в своей работе “Психология игры” Эльконин Д.Б. пишет, что игра влияет на развитие психических процессов: “Значение игры не ограничивается тем, что у ребёнка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачи. В игре возникает новая психологическая форма

В настоящее время дидакты пытаются найти наиболее эффективные методы обучения для активизации и развития у учащихся познавательного интереса к содержанию обучения. В связи с этим много вопросов связано с использованием на уроках занимательного материала.

Во время уроков можно наблюдать снижение у детей интереса к изучаемому материалу, если повторяются одни и те же способы обучения.

Актуальность. В настоящее время главными задачами учителя начальной школы является развитие у детей индивидуальных способностей, ключевых компетенций, умения видеть перспективу применения полученных знаний на практике, легко адаптироваться в современном мире, реализовать себя в будущем.

Одним из путей решения этих вопросов является применение современных педагогических технологий в образовательном процессе, позволяющих разнообразить формы и средства обучения, повышать творческую активность учащихся. Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

В своей работе применяю следующие педагогические технологии:

- игровые технологии
- проблемное обучение
- информационно-коммуникационные технологии.

В самых разных системах обучения игре отводится особое место. И определяется это тем, что игра очень созвучна природе ребёнка. Ребёнок от рождения и до наступления зрелости уделяет огромное внимание играм.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, лёгкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно игровую. Для младшего школьника игра имеет исключительное значение: игра для них – учёба, игра для них – труд, игра для них – серьёзная форма воспитания.

Принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний, результативностью и соответствием социальным нормам. Такого рода активность сама по себе возникает нечасто. Она является следствием целенаправленных управленческих воздействий и организации педагогической среды, т.е. применением педагогической технологии.

Младший школьный возраст - возраст интенсивного интеллектуального развития. Интеллект определяет развитие всех остальных функций, происходит интеллектуализация всех психических процессов, их осознание и произвольность. Поэтому в данном возрасте в игре развивается:

- мотивационно - потребностная сфера (возникает иерархия мотивов, где социальные мотивы приобретают более важное значение для ребёнка, чем личные);
- появляется познавательный интерес (ребёнок, принимая роль какого-либо персонажа, учитывает особенности его поведения, что помогает в ориентировке во взаимоотношениях между людьми, способствует развитию самооценки и самосознания);
- развивается произвольность поведения (разыгрывается роль, ребёнок стремится приблизиться к образцу, что помогает ребёнку постигать и учитывать нормы и правила поведения)
- развиваются умственные действия.

Цель: изучение влияния дидактической игры на эффективность обучения.

Задачи: на основе анализа научно-методической и психолого-педагогической литературы систематизировать знания о дидактических играх.

Определить классификацию дидактических игр, используемых в обучении младших школьников.

Определить значение использования дидактических игр в учебном процессе.

Глава 1. Проблема игровой деятельности

в педагогической и методической литературе

1.1. Понятие об игре и её видах

Игра имеет особое важное значение в жизни детей дошкольного и младшего школьного возраста. С.А.Шацкий, высоко оценивая значение игры, писал: “Игра, эта жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора её была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы детства”.

У философов своя точка зрения на игру, они утверждают: “Игра – это особая форма детской жизни, выработанная или созданная обществом для управления развитием детей, в этом смысле она есть особое педагогическое творение”. Щедровицкий Г.П. пишет, что игра есть:

- 1.особое отношение ребёнка к окружающему миру;
- 2.особая деятельность ребёнка, которая изменяется и развёртывается как его субъективная деятельность;
- 3.социально заданный и усвоенный ребёнком вид деятельности;
- 4.деятельность, в ходе которой происходит усвоение самого разнообразного содержания и развитие психики ребёнка;
- 5.социально-педагогическая форма организации всей детской жизни.

Д.Б.Эльконин даёт такое определение игры: “Человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности”.

Также игра – одно из важнейших средств умственного и нравственного воспитания детей; это средство, снимающее неприятные или запретные для личности школьника переживания.

- **Игры подразделяются на творческие и игры с правилами.** Творческие игры, в свою очередь включают: театральные, сюжетно-ролевые и строительные игры.
- Игры с правилами – это дидактические, подвижные, музыкальные игры и игры-забавы.

Какое же значение имеет игра?

В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлёкшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагают все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Из всего существующего многообразия различных видов игр именно дидактические игры самым тесным образом связаны с учебно-воспитательным процессом. Они используются в качестве одного из способов обучения различным предметам в начальной школе, в том числе особое место данные игры занимают на уроках математики.

Дидактическая игра (игра обучающая) – это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. Дидактическая игра, как и каждая игра, представляет собой самостоятельный вид деятельности, которой занимаются дети: она может быть индивидуальной или коллективной. Данная игра является ценным средством воспитания действенной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней охотно дети преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создаёт радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступный ему анализ и синтез, делает обобщения.

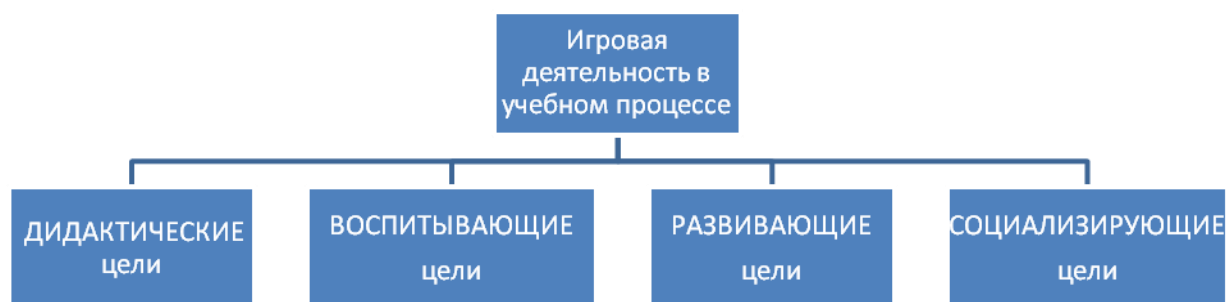
Существенный признак дидактической игры – устойчивая структура, которая отличает её от всякой другой деятельности. Структурные компоненты дидактической игры: игровой замысел, игровые действия и правила.

Игровой замысел выражен, как правило, в названии игры. Игровые действия способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможности проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры. Правила помогают направлять игровой процесс. Они регулируют поведение детей и их взаимоотношения между собой. Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Она выступает прежде всего в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся в освоении знаний или в их применении.

Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой и отсутствие любого из них разрушает игру. Способность включаться в игру не связана с возрастом, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности. Однако не всякая игра имеет существенное образовательное значение, а лишь та, которая приобретает характер познавательной игры.

Психологический механизм дидактической игры опирается на потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самореализации.

Игровая деятельность в учебном процессе позволяет реализовать дидактические, воспитывающие, развивающие и социализирующие цели.



-ДИДАКТИЧЕСКИЕ цели: расширение кругозора, познавательная деятельность, применение знаний в практике, формирование определённых умений и навыков,

необходимых в практической деятельности, развитие универсальных учебных действий, развитие трудовых навыков;

-ВОСПИТЫВАЮЩИЕ: воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коллективизма, коммуникативности.

-РАЗВИВАЮЩИЕ: развитие, внимания, памяти, речи, мышления (умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии), творческие способности, умение находить оптимальные решения, развитие мотивации;

- СОЦИАЛИЗИРУЮЩИЕ: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды, стрессовый контроль, саморегуляция, обучение общению.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):



В структуру игры как деятельности органично входят целеполагание, реализация целей, анализ результатов. В структуру игры как процесса входит: взятие на себя роли, игровые действия, как средство реализации этих ролей, игровое употребление предметов, т. е, замещение реальных вещей игровыми, условными, реальные отношения между играющими, сюжет - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Дидактическая игра обучающего характера сближает новую познавательную деятельность ребёнка с уже привычной для него, облегчает переход от игры к серьёзной умственной работе. Она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания, позволяет сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у ученика глубокое удовлетворение.

В дидактической игре основным типом деятельности является учебная, которая вплетается в игровую. Дидактическая игра это вид учебной деятельности в условиях целенаправленного обучения, характеризуется высокой познавательной заинтересованностью.

1.2. Особенности использования игр в начальной школе.

Для младшего школьного возраста учение – новое и непривычное дело. Поэтому при знакомстве со школьной жизнью игра способствует снятию барьера между “внешним миром знания” и психикой ребёнка. Игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младшего школьника страх неизвестности, постоянно внушаемое уважение к премудростям школьной жизни, что мешает свободному освоению знаний.

Основным типом дидактических игр, используемых при начальных этапах, являются игры, формирующие устойчивый интерес к учению и снимающие напряжённость, которое возникает в период адаптации ребёнка к школьному режиму.

Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр.

1. Во время игры учитель должен создавать в классе атмосферу доверия, уверенности учащихся в собственных силах и достижимости поставленных целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность учителя, поощрение и одобрение действий учащихся.

2. Любая игра, предлагаемая учителем, должна быть хорошо продумана и подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она требуется.

3. Учитель должен быть очень внимательным к тому, насколько учащиеся подготовлены к игре, особенно к творческим играм, где учащимся представляется большая самостоятельность.

4. Следует обратить внимание на состав команд для игры. Они подбираются так, чтобы в каждой были участники разного уровня и при этом в каждой группе должен быть лидер.

В процессе игр учитель должен постепенно воспитывать ведущих из числа лидеров, а в простых играх предлагать роль ведущего поочерёдно разным учащимся.

Не следует приучать детей к тому, чтобы на каждом уроке они ждали новых игр или сказочных героев. Необходим последовательный переход от уроков, насыщенных игровыми ситуациями, к урокам, где игра является поощрением за работу на уроке или используется для активизации внимания: весёлые шутки-минутки, игры-путешествия в страну чисел или страну знаний.

Особенно широко используются игры на уроках при обучении детей шестилетнего возраста, поскольку ведущей деятельностью детей до поступления была игра, а с поступлением в школу происходит смена ведущей деятельности на учебную. Надо иметь в виду, что очень эффективными являются игровые формы обучения, различного рода дидактические игры. В этих условиях переход от одной ведущей деятельности к другой происходит безболезненно. Надо шире практиковать занимательные игровые формы обучения, которые вызывают большой интерес у детей (например, игру в магазин при обучении математике, обведение контуров рисунка при обучении письму, игру с куклами и мячами на уроках по развитию речи и т.д.)

Даже слаборазвитые, робкие и застенчивые дети охотно включаются в подобные игры. При этом надо чётко представлять себе, какую именно дидактическую нагрузку несёт содержание той или иной игры, и постепенно совершенствовать эту дидактическую основу. В ситуации весёлой, увлекательной дидактической игры дети более успешно усваивают знания, чем в процессе учебных занятий.

Разумеется, обучение нельзя превращать в сплошную игру. И в дальнейшем ученики, когда станут старше, поймут, что учение не игра, а труд, и труд серьёзный и ответственный, хотя по-прежнему радостный и увлекательный.

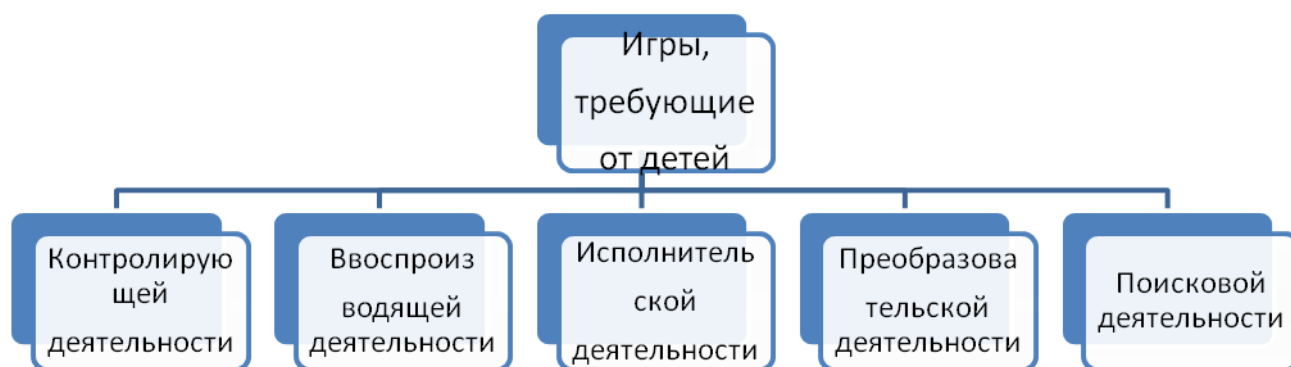
Младший школьник мыслит наглядно-образно, поэтому необходимо при применении дидактических игр использовать наглядность. Игра должна быть занимательной, интересной для детей, но ни в коем случае нельзя принудительно заставлять детей играть. Это не даст желаемого результата ни в развивающем, ни в образовательном плане.

В игре детям следует предоставлять большую самостоятельность, в то же время на них нельзя возлагать и большую ответственность. Важно, чтобы ребята сами следили за выполнением правил, чтобы каждый участник игры чувствовал ответственность перед коллективом.

Дидактические игры кратковременны (10-20 мин.), и важно, чтобы всё это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче. Особенно важно следить за этим в коллективных играх. Нельзя допустить, чтобы решением задачи был занят один ребёнок, а другие бездействовали. Обычно при таком проведении игры дети быстро утомляются от пассивного ожидания. Другая картина наблюдается, если все играющие включены в решение задачи.

В игре проявляются особенности характера ребёнка, обнаруживается уровень его развития. Поэтому игра требует индивидуального подхода к детям. Учитель должен считаться с индивидуальными особенностями каждого ребёнка при выборе задания, постановке вопроса: одному дать задание надо легче, другому – труднее, одному стоит задать наводящий вопрос, а от другого потребовать вполне самостоятельного решения. Особого внимания требуют дети робкие, застенчивые: иногда такой ребёнок знает правильный ответ, но от робости не решается ответить, смущенно молчит. Учитель помогает ему преодолеть застенчивость, одобряет его, хвалит за малейшую удачу, старается чаще его вызывать, чтобы приучить выступать перед классом (коллективом).

Дидактические игры особенно необходимы в воспитании и обучении детей шестилетнего возраста. В них удаётся сконцентрировать внешне даже самых инертных детей. В начале дети проявляют интерес только к игре, а затем и к тому учебному материалу, без которого участие в игре невозможно. Как показывают наблюдения за детьми шестилетнего возраста, наибольших успехов достигают те учителя, которые отводят на игру третью часть урока. Недооценка или переоценка игры отрицательно сказывается на учебно-воспитательном процессе. При недостаточном использовании игры снижается активность учащихся на уроке, ослабляется интерес к обучению, при её чрезмерном использовании ученики с трудом переключаются на обучение в неигровых условиях. В своей работе я широко использую дидактические игры. В процессе изучения и использования на практике дидактических игр у меня сложилась классификация дидактических игр по уровню деятельности учащихся.



Игры, требующие от детей исполнительской деятельности.

С помощью этой группы игр дети выполняют действия по образцу или указанию. В процессе таких игр ученики знакомятся с простейшими понятиями, овладевают счётом, чтением, письмом. В этой группе игр можно использовать такие задания: придумать слова, числовые выражения, выложить узор, начертить фигуру подобную данной.

Игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводящую деятельность.

К этой группе относятся игры, способствующие формированию вычислительных навыков, навыков правописания. Это «Математическая рыбалка», «Кот-буквоед», «Лабиринт», «Как добраться до вершины», «Заполни окошечко», «Определи курс корабля».

Игры, в которых запрограммирована контролирующая деятельность.

К ним можно отнести: игры «Я учитель», «Контролёр» в которых ученики выполняют проверку чьей-то работы. Детям раздаются карточки: на уроках математики с примерами, которые они должны решить. Если ответ совпадёт с номером автобуса, значит, он пассажир; на уроках русского языка карточки со словами - дети должны объяснить орфограмму и вписать букву. Например, автобус с буквой «А» и слова «малина», «машина», «пальто», «платок».

Игры, требующие от детей преобразующей деятельности.

В этих играх нужно преобразовать слова, числа, задачи в другие, логически связанные с ними. Игры «Числа перебежчики», «Придумай слова из слова», «Собери круговые примеры»

Игры, включающие элементы поисковой деятельности.

Дети должны выявить закономерность, которая является ключом к данному заданию. Ученики очень любят игры данной группы. Им нравится сравнивать, анализировать. Находить общее и различия, интересен поиск недостающего: «Определи закономерность», «Найди ключ», «По какой тропинке ты пойдешь».

Игровые ситуации можно разнообразить, изменяя героя, сюжет, правило, что позволяет использовать дидактические игры на всех уроках в начальной школе. Игры, построенные на материале различной степени трудности, дают возможность осуществлять дифференцированный подход в обучении детей с разным уровнем развития.

1.3. Использование дидактических игр на различных уроках.

Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету, наряду с другими методами и приемами, используемыми на уроках, - дидактическая игра. Еще К.Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащихся для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.

Игра занимает значительное место в первые годы обучения детей в школе в начале учащихся интересует только сама форма игры, а затем уже и тот материал, без которого нельзя участвовать в игре.

В ходе игры учащиеся не замечая для себя выполняют различные упражнения, где им самим приходится сравнивать, выполнять арифметические действия, тренироваться в устном счете, решать задачи. Игра ставит учащихся в условия поиска, пробуждает интерес к победе, следовательно, дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдать правила игры.

В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества ребенка. В ходе игры дети учатся оказывать помощь товарищам, считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. У детей развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, характер.

Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в освоении учебного материала.

Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, усиливает интерес детей к предмету, к познанию ими окружающего мира.

Приемы слуховой, зрительной, двигательной наглядности, занимательные вопросы, задачи-шутки, моменты неожиданности способствуют активизации мыслительной деятельности.

Очень многие дидактические игры заключают в себя вопрос, задание, призыв к действию, например: “Кто быстрее?”, “Не зевать !”, “Отвечай сразу.”, “Кто вернее?” и так далее.

Значительная часть игр дает возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного.

Например, при закреплении учащимися знания таблицы сложения с переходом через десяток часто используют игру “Поймай рыбку”.

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

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

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

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

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

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

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.

Для закрепления знаний таблиц сложения и вычитания в пределах 10 можно использовать игру “Самый быстрый почтальон”.

Учитель раздает пяти ученикам по одинаковому числу карточек, на обратной стороне которых записано выражение на сложение и вычитание. Дети, сидящие за партами, изображают дома с номерами (они держат в руке разрезанные цифры, обозначающие 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 выражений, записанных на конвертах).

Кто быстро и правильно разнесет письма по назначению, тот самый быстрый почтальон.

Эти игры простые, но они позволяют в игровой форме повторить таблицу сложения и вычитания, внести в урок элемент соревнования, что еще более способствует активизации деятельности учащихся, обязывает их быть более четкими, собранными, быстрыми.

Многие и упражнения можно строить на материале различной трудности это дает возможность осуществлять индивидуальный подход, обеспечивать участие в одной игре учащихся с разным уровнем знаний.

Например, можно дать самостоятельную работу в виде игры “Кто первый добежит до финиша?”. А раз это игра, учащиеся чувствуют себя свободно, поэтому уверенно и с интересом приступают к работе. Каждый получает карточку с заданием - задачей. Задача у всех одна и та же, но степень помощи к ее решению для каждого ученика разная.

Например, хорошо подготовленным учащимся предлагается решить задачу по краткой записи, составив по ней выражение. Слабо успевающим ученикам - составить задачу по краткой записи и закончить ее решение. Тот, кто решит задачу быстро и правильно, может считать себя спортсменом.

На таких уроках ставится цель привить любовь к математике учащимся с разными математическими способностями. Все стараются выполнить задания, все хотят быть спортсменами. В завершении задания на доске пишутся фамилии учащихся справившихся с задачей. А тем, кому не удалось решить задачу, дается индивидуальная помощь, чтобы в следующий раз смелее приступали к работе.

Следовательно, включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрою, не заметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки по математике.

Однако игра не должна быть самоцелью, а должна служить средством развития интереса к предмету, поэтому при ее организации следует придерживаться следующих требований:

Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными. Материал 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 ребенок.

Подведение результатов игры должно быть справедливым и четким. Исходя из естественной логики обучения детей грамоте: звук - буква, чтение - письмо, все дидактические игры разделены соответственно на четыре группы: фонетические, графические, грамматические, игры, развивающие связную устную речь.

Учебной задачей проведения игр в первом классе в период обучения грамоте ставится формирование фонематического слуха в различных его проявлениях:

Установление изучаемого звука в словах (“Чей голосок”), определение места звука (“Где спрятался звук ?”).

Придумывание слов на заданный слог в определенной позиции.

Ра ма По

ра

Ра на Ко ра

Составление схем слогов - слияний с использованием цвета: синего(твердый согласный), зеленого (мягкий согласный), красного (гласный). А также обратное задание: по данной схеме назвать слог.

Игра “Живые буквы”. Детям выдаются буквы, они должны найти пару, причем так, чтобы получился слог(по опорной согласной или гласной).

Составление слогов по картинкам с выделением первых звуков, последних, вторых от начала слога. Например, даны картинки, на которых изображены тигр, олень. Дети составляют слог по первым звукам (Т),(О), придумывают слова с данным слогом то - пор, то - варищ. Затем меняют картинки местами, выясняют, какой теперь получился слог (слог от).

Дети вспоминают слова с этим слогом: ответ, отдых - в начале слова, кот, пот - в конце. Далее проводится работа со словом. Детей знакомят с понятием “слово”. Слова бывают короткие и длинные. Самые короткие - союзы и предлоги, состоящие из одной буквы У, И, К, В, С. Для уяснения лексического значения слова даются разные задания.

Подбор нужного слова к смысловому ряду: по опорным признакам - пушистая, рыжая, хитрая... (лиса).

Обобщение понятия: какое слово лишнее и почему? (лето, осень, неделя).

Добавление нужного слова (Пальто, шапка, шарф-...).

Называние общего слова. (стол, стул, шкаф-...).

Деление слов на слоги, подсчет количества слогов в слове выделение ударного слога. Простукивание двух слогов, выделяя ударный слог громким стуком. Дети подбирают слово с таким же количеством слогов и с ударением на том же слоге: весна, зима, лето, осень.

Подбор слов к заданным схемам с гласными буквами:

а	а	а	о	о	о	о	а
рак	ра	ма	мо	ло	ко	о	са

Составление слова из данных слогов (слоги даны в рассыпную).

Исключение лишнего слова: гусь, гусенок, гусыня, гусак, гусеница.

Подбор к данному слову родственных слов: снег, снежок, снежная, снеговик, снегоход, снегозадержание.

Замена в слове одного звука (буквы) для получения нового слова: пора, кора, нора, гора.

Чтение слов в обратном порядке: сон, шалаш.

Игра “Кто быстрее, кто больше ?”. Из каждой буквы данного слова придумать другие слова: ослик, оса, слон, лось, иволга, корова.

Игра “Кто больше придумает слов из данного слова, используя только эти буквы ?”. Например: грамотей (герой, море, тема, март, гора, рот, маг, торг, гам).

Подбор синонимов, антонимов, анонимов.

Труд, работа;

День-ночь, высокий - низкий, далеко - близко, бежать - ходить.

Лисичка гриб, лисичка животное.

Игра “Сложи словечко”. Какие два слова спрятались в одном? Самолет (сам летает), листопад (листья падают), пылесос (пыль сосет).

Таким образом, использование в учебном процессе игр и разных заданий, создание на уроке игровой ситуации приводит к тому, что дети не заметно для себя и без особого напряжения приобретают определенные знания, умения, навыки.

Учитывая вариативность отдельных игр, исходя из возможностей работы класса и отдельных учеников, учитель может выбрать необходимые для урока упражнения. Такие как: “На что похожа буква”, “Учимся, играя”, “Занимательный материал (скороговорки, загадки, пословицы и так далее)”, “Словарь (крылатые слова и выражения, происхождение слов)”.

Чтобы дети лучше запоминали букву можно предложить им пофантазировать, на что она похожа, выложить ее из счетных палочек, выщипать из бумаги, вырезать из вдвое сложенного листка, преобразуя уже известные буквы (например, ж (жук) получается из к, ф - из р., т - из г), найти букву в кассе букв, а затем и среди других, разбросанных или перевернутых на фланелографе или написанных несколько иным шрифтом. Ученики дописывают недостающие элементы букв, играя в “Поставь буквы правильно”. “Полубуковка”. Можно напечатанные на доске буквы закрыть полоской бумаги. Для лучшего запоминания буквы полезно дать каждому ребенку карточку с наклейной буквой, вырезанной из наждачной бумаги (черной - обозначающей гласный звук, серый - согласный). Дети водят по ней пальчиком в направлении письма. Этот метод, предложенный М. Монтессори, применялся уже много десятков лет тому назад. Перед работой в “Прописи”, разобрав все элементы изучаемой буквы, дети пишут ее “в полный рост” на листе бумаги, потом складывают лист пополам пишут на половине, затем на четверти листа, на восьмой его части и так далее, пока размер ее не приблизится к требуемому. Это дает возможность учителю увидеть все недочеты и ошибки в написании особо трудных букв.

“Звуковые” игры (“Кто внимательнее?” - на выделение и определение звука, “Кто больше?” - на составление слова с изученным звуком и так далее) развивают фонематический слух ребенка, формируют умение сознательно выполнять звуковой анализ слова, развивают память, внимание, наблюдательность. В играх типа “Доскажите словечко” малыши не только интересуются звуковой стороной слова (поиски ритма, красоты звучания), но и серьезно задумываются над его смыслом, выразительностью. В играх “Том - Тим” (или “Камень-Вата”) дети стараются безошибочно выполнять задание по различению твердого или мягкого согласного. Можно провести игру “Переключка”, предлагая вставать только тем детям, в имени или фамилии которых есть изучаемый звук. Это будет одновременно и маленькой физкультминуткой.

Игры со словами, которые очень важны для малышей, почти не включаются, к сожалению, в школьную программу, мало разработаны и зачастую просто игнорируются начальной школой. Они должны стать, на мой взгляд, частью предметного обучения, помогая воспитывать у ребенка его природное звуковое чутье, подготавливая его к восприятию сложных поэтических форм, которые изучаются в пятых - шестых классах. Любовь к языку можно воспитать только через интерес к нему.

Дети первые полгода в первом классе выполняют механическую, порой бездумную работу в прописях по копированию слов и предложений, а в результате не всегда могут

прочитать написанное, не говоря уже о том, что диктанты им просто не под силу. Введение же многими учителями тетрадей для печатания приводит к настоящей путанице печатных и письменных букв. Наверное, писать нужно письменными буквами, а образ печатной буквы должен быть у ребенка только в голове.

Каждый учитель знает, что приходится иногда помногу, раз повторять с учащимися один и тот же материал по грамматике и все же он остается не усвоенным.

Дети как будто знают правила, умеют их формулировать, приводят примеры, но в диктантах - ошибки, не говоря уже о том, что в самостоятельной работе не умеют орфографически правильно и толково изложить свои мысли.

Таким образом, дидактические игры широко используются на различных уроках в начальной школе, так как, это на много повышает усвояемость материала.

1.4.Использование дидактических игр на уроках различных типов.

Тип урока.	Дидактические игры.	Назначение игры.	Реализация диф. подхода
Изучение нового материала.	Игры, связанные с исполнительской деятельностью детей	Усвоение новых понятий и способов	Распределение ролей
Закрепление ЗУН.	Игры на воспроизведение свойств, приёмов, алгоритмов и их преобразование.	Выработка умений и навыков, применение их на практике.	Содержание заданий
Обобщение и систематизация ЗУН.	Игры, контролирующие, преобразующие и творческие, включающие элемент поисковой деятельности.	Установление уровня овладения теоретическими знаниями и способами познавательной деятельности.	Распределение ролей и содержание заданий.

Характер деятельности учащихся зависит от места игры на уроке, в системе уроков. Если игра используется при объяснении нового материала, то в ней должна быть продумана практическая деятельность детей с группами предметов или рисунков. При закреплении материала нужно использовать игры, где применяются правила, алгоритмы. В большинство игр полезно вносить элементы соревнования, что также повышает активность детей в процессе обучения.

Указанная выше классификация дидактических игр не отражает всего разнообразия, но позволяет ориентироваться в обилии игр и успешно применять их на практике.

Использование дидактических игр в учебном процессе способствует:

- формированию уверенности в себе, заинтересованность в учении;
- повышению самостоятельности;

-развитию внимания, снятию напряжения, особенно при изучении нового и проверке знаний;

-изменилась самооценка и взаимооценка.

Дидактические игры занимают все больше места на уроке. Учителю важно верно определить место дидактической игры в учебном процессе и ее цель. Чаще всего она используется для переключения внимания детей с одного задания на другое, с целью обработки определенного способа действия, во время физминуток, придавая учебной работе дополнительные положительные эмоции.

Я считаю, использование дидактических игр на уроках в начальной школе позволяет добиться лучшего усвоения учебного материала. Благодаря чему ученики становятся самостоятельнее, активнее, они способны работать уже не на репродуктивном уровне, а творить. Начальная школа закладывает фундамент для обучения дальше.

Все более прочные позиции в методике, педагогике и психологии занимает обучение, направленное на развитие понятийного мышления, при котором должно происходить усвоение полноценной теоретической информации. «Если мы хотим, - писал Д.Б.Эльконин, - чтобы обучение в начальной школе было развивающим, то мы должны позаботиться, прежде всего, о научности содержания».

Обучение грамоте должно начинаться с сознания у детей общих представлений о строении языка, с организации наблюдений за происходящими процессами, со знакомства с особенностями русской письменности, то есть со строительства системы лингвистических знаний учащихся. Такое обучение не может обойтись без освоения специальных лингвистических понятий. Одно из первых фонематических понятий, с которыми знакомятся первоклассники, - слог. Оно используется в трех направлениях:

- для обучения чтению – мы учим читать не сразу целыми словами, а сначала по слогам;
- для обучения фонематическому анализу – звучащее слово делится на слоги, а затем выделяются звуки внутри каждого слога;
- для обучения письму – мы учим детей для самоконтроля, диктовать себе по слогам.

Познакомить с понятием – значит познакомить детей с его опознавательными признаками, позволяющими отличить данное понятие от других.

Для слога это:

- звук или группа звуков, произносимых на одном выдохе;
- слог не обладает лексическим значением;
- при нарушении последовательности слогов слово искажается или превращается в другое.

Осознанное усвоение детьми этих признаков и приведет к осознанному усвоению понятия «слог».

Для понимания первоклассниками того, что слог – это группа звуков, произносимых на одном «толчке воздуха» (первого из выделенных признаков), методикой в разные годы предлагалось много приемов. Например, использование горячей свечи описывал известный русский методист А.М.Пешковский. В качестве примера мы предлагаем обучающую игру, рекомендованную П.С.Жедек.

«На стадионе»

- Знаете ли вы, - говорит учитель первоклассникам, что на футбольных и хоккейных матчах все время изучают русский язык? Не верите? Какое слово они кричат, когда хотят, чтобы команда забила гол? (Шайбу). Правильно. Давайте и мы крикнем так, как кричат болельщики на стадионе. (Ученики скандируют шай-бу! Шай-бу) Болельщики кричат слово по слогам.

Здесь вводится термин, который детям надо запомнить и потом не спутать с уже известным и очень похожим – термином «слово».

- Слоги, - продолжает учитель, - это те кусочки, на которое делится слово. А что кричат болельщики, когда команда забила гол? (Молодцы!) Правильно, они кричат: ма-ла-цы! Ма-ла-цы! Учитель дает образец произношения.

Необходимо обратить внимание на то, что при произнесении слова по слогам должно сохраняться орфоэпическое произношение. Это требование часто нарушается сначала учителями, а вслед за ними и учениками.

Для знакомства со вторым признаком слога может быть полезна такая обучающая игра или ее интерпретация – на усмотрение учителя.

Учитель произносит: [ка] – Понятно, что я хотела сказать? (Нет.) Дальше учитель произносит: [ро]. – А теперь, понятно? (Опять нет.) Аналогично: [ва]. (Непонятно.) – Что я произнесла: слово или отдельные слог? (Слоги.) А теперь я соединю их вместе и произнесу: «корова». Теперь, понятно? (Да.)

Вывод, который дети делают вместе с учительницей: когда произносились отдельные слог, было непонятно. Как только слог соединились, получилось слово.

На этом же этапе работы целесообразно поменяться ролями учителю с несколькими учениками или с приемом «доскажи словечко» прочитать стихотворение Э.Успенского, а затем продолжить такую же игру.

Что за ли? Что за мон?

Никакого смысла.

А как скажут лимон –

Сразу станет кисло!

Что за ки? Что за но?-

Людям не известно.

А как скажут кино –

Сразу интересно.

Что за хал? Что за ва?

Вот еще одна загадка.

А как скажут халва –

Сразу станет сладко.

Во время игры учитель может использовать «ловушку» и досказать такой слог, при котором слова не образуются. Следует обратить внимание детей на то, что нелюбые слоги могут соединиться и образовать слово.

Можно чередовать индивидуальную работу и групповую, использовать, например, работу в парах или по рядам при выполнении такого упражнения - игры.

Учитель произносит слово, а ученики – другое, поменяв слово местами. Здесь также уместно использование слов – «ловушек», при перестановке слогов которых нового слова не образуется. Например, рады - ..., шина -..., нора -..., пора -... .

Одновременно с введением понятия «слог» первоклассникам сообщается и его условный рисунок (знак), которым они будут пользоваться. Усвоение понятия «слог» невозможно без одновременной отработки способа действия при делении слов на слоги.

Традиционными способами выделения слогов и определении их количества считаются произнесение слова с хлопками и прием упора тыльной стороны ладони в подбородок.

Первый способ требует ответа до решения задачи: хлопнуть столько раз, сколько в слове слогов, – поэтому он может быть использован позднее как дополнительный.

Второй прием тоже не может считаться универсальным, так как не все слова, например, синий или птицы – могут быть правильно разделены на слоги с его помощью. И здесь опять незаменимым окажется прием скандирования, а игра «На стадионе» поможет освоить слог как произносительную единицу и одновременно отработать способ слоγοотделения.

Важность понятия «слог» состоит еще в том, что он является основной единицей чтения, поэтому одна из задач обучения грамоте – формирование у детей правильного способа чтения – плавного по слоговому. Чтобы прочесть слово, ребенку необходимо:

- опознать буквы каждого слова;
- определить, как они читаются в каждой позиции;
- осуществить плавное слоговое чтение;
- осознать прочитанное.

Первоклассники должны осознанно пользоваться особенностями слогового (позиционного) принципа русской графики. Вариант прочтения буквы зависит от ее окружения, то есть от позиции в слове. Поэтому и рассуждение ребенка при чтении

открытого слога должно быть таким: «Чтобы прочитать слог, смотрю на вторую букву. Если эта буква а (о, у, ы), то она командует, что первую букву надо читать твердо».

Для того чтобы такие рассуждения ребенок проводил осознанно, чтобы они в конечном итоге способствовали формированию прочного навыка чтения, рекомендуется игра "Буква в окошке", использованием пособия "абак", где первой должна появиться буква гласного в правом окошке. Именно она и определит вариант прочтения буквы слева. Организовать такую игру учитель может со всем классом, по рядам парами и т.д.

Для тренировки первоклассников в чтении прямых слогов, кроме такой подвижной таблицы, учителя используют карточки отдельных букв и слогов, а также стационарные слоговые таблицы, такие как, например слоговые таблицы из «Считалочки» Л.Ф.Климановой, которые одновременно могут быть и игровым полем.

Подобные слоговые таблицы позволяют не только потренировать детей в чтении, но и воспитать внимание к слову, его лексическому значению и звукобуквенной форме.

Особый вариант слоговых таблиц представляют собой карточки, выполненные в виде домино. Играть можно всем классом, парами, группами из трех- пяти человек. С такими же карточками можно предложить и другие игры:

Незнайка нес слово, но по дороге растерял слоги. В руках у него остался только первый слог «на» и последний «ка» (выставляются на наборное полотно). Помогите Незнайке.

Дети вставляют карточку или карточки и читают получившиеся слова. Здесь учителю необходимо правильно отреагировать на ошибку ученика. Недостаточно сказать: «Неправильно, подумай!» - и убрать карточку. Слог надо оставить и прочитать получившееся, обращая внимание детей на то, что слово не составилось; учитель показывает карточку со слогом, дети его читают про себя, а вслух произносят слог, который получился в результате того, что они поменяли буквы местами.

Игра способствует усвоению звуковой и буквенной форме слога. Одновременно с умением читать у детей формируется и умение писать. Поскольку письмо, как и чтение слоговое, то естественно, основной единицей письма должен стать слог. По этому после формирования у первоклассников умения писать отдельные буквы и их соединения переходят к обучению письму, слогов и слов. При этом основным методическим приемом будет послоговая диктовка (слог записывается одновременно с его проговариванием). Такая диктовка является своеобразным алгоритмом, и тренировать детей в выполнении последовательности определенных действий, целесообразно в коллективной игре.

Во время общей работы, один ученик (или учитель) может начать комментарий, а остальные – продолжить. На более позднем этапе обучения правила игры учитель может изменить и предложить детям найти ошибку в комментарии, обнаружить и восстановить пропущенное действие. Только тогда, когда учитель убедится в том, что все дети овладели алгоритмом записи слога, он может допустить переход на шепотное комментирование.

Подбор обучающих игр на уроке способствует формированию и развитию психических функций учащихся и требует определенного методического мастерства учителя начальной школы.

Глава 2. Экспериментальное изучение влияния дидактической игры на эффективность повторения знаний.

2.1. Организация и проведение дидактической игры на уроках русского языка.

В современной методике и практике обучения в начальной школе все большее внимание уделяется оптимальному сочетанию различных, форм, методов и средств обучения. Это позволяет более эффективно решать учебно-воспитательные задачи программы.

Одним из важнейших условий активизации познавательной деятельности младших школьников, развития их самостоятельности, мышления, является дидактическая игра.

Проводить игру, можно на разных этапах учебного процесса:

- при объяснении нового учебного материала (например, педагог может подготовить подсказки, которые косвенно дают представление о новом знании, а дети попытаются в групповом обсуждении найти принцип, по которому учитель подобрал эти подсказки, и найти ключ к правильному решению и т. п.);
- при усвоении и закреплении учебного материала (классической игрой в этом направлении является игра «Кто сделает лучший доклад на заданную тему?». Педагог может ввести критерии, по которым группы будут оценивать доклады друг друга.;
- при повторении пройденного материала (этот этап учебного процесса является одним из наиболее актуальных и нуждающихся в методах и средствах игровой педагогики). Здесь ученик должен уметь применить усвоенные ранее знания на практике, проявить способность их применения в условиях, отличных от стандартных, показать абстрагированность полученных навыков от конкретных ситуаций, рассмотренных ранее на других этапах учебного процесса.

Для этого необходимо учебный процесс перестраивать в организационно - деятельностный, где полученные знания смогут учениками преобразоваться в их личные. Здесь необходимо учитывать одно условие: педагог должен знать, чем интересуются дети, что они любят делать, о чем фантазируют, что читают и о чем рассказывают друг другу. Используя знания о возрастной динамике и трансформации потребностей и обогащая их собственными наблюдениями, основанными на реальном ежедневном опыте взаимодействия с детьми, педагог способен спроектировать и провести игру, целью которой было бы повторение пройденного материала.

Зачастую педагоги относятся к этому этапу педагогического процесса как второстепенному, путая либо смешивая его с этапом проверки знаний. Результатом такого “повторения” становятся скучные, сухие диктанты, избитые, набившие оскомину изложения. Ребенку же необходимо поверить, что те знания, которые он должен применить, сейчас ему действительно необходимы в силу каких-либо причин. Не находя этой мотивации в рассказе о времени года или о волке, ищущим себе пропитание или

другом типовом диктанте, школьник относится к заданию как к рутинной работе, неведомо кому и зачем необходимой. Естественно не приходится говорить о его качественном отношении к труду.

В противовес этому методу повторения появляются игровые курсы русского языка и литературы по «Незнайке», «Волшебнику изумрудного города» и другим книгам. Дети непременно хотят переписываться с Незнайкой, рассказывать ему о своих придумках, фантазировать вместе с Незнайкой и другими своими одноклассниками. Они придумывают себе дома в Солнечном городе и мечтают о том, как бы они всем классом в таких домах могли здорово жить и заниматься обязательно только любимыми делами, которые бы приносили пользу, с удовольствием пишут сочинения и изложения на эту тему.

Помимо чисто образовательной функции такая форма обучения позволяет сплотить детский коллектив, заинтересовав действительно актуальной для них темой.

Не стоит, конечно, сбрасывать со счетов такое мощное средство обучения как диктант. Даже только на основе актуального материала, не прибегая к дополнительным игровым средствам, можно подстегнуть заинтересованность ребенка в выполнении задания. Так, в указанной выше работе приводится такой пример диктанта:

«Где поставить запятую?

Очень-очень Странный вид:

Речка за окном горит,

Чей-то дом

Хвостом виляет,

Песик из ружья стреляет,

Мальчик

Чуть не слопал

Мышку,

Кот в очках читает книжку,

Старый дед

Влетел в окно,

Воробей

Схватил зерно

Да как крикнет, улета:

— Вот что значит занятая!»

Такой текст не просто требует верной расстановки запятых, выделенных интонациями педагога. Он требует непосредственного анализа текста, заставляет ребенка решать, как должны быть расставлены запятые согласно логичности контекста.

Таким образом, мы видим, что в основе любой игровой методики проводимой на занятиях и внеклассных мероприятиях должны лежать следующие принципы:

- Актуальность дидактического материала (интересные тексты диктантов, актуальные формулировки математических задач, наглядные пособия и др.) собственно помогает учащимся воспринимать задания как игру, чувствовать заинтересованность в получении верного результата, стремиться к лучшему из возможных решений. Наиболее ярко этот принцип замечен при применении

игрового материала в таких формах повторения пройденного материала как диктант, изложение, контрольная работа, контрольное чтение и др.

- Коллективность позволяет сплотить детский коллектив в единую группу, в единый организм, способный решать задачи более высокого уровня, нежели доступные одному ребенку, и зачастую - более сложные.
- Соревновательность создает у учащегося или группы учащихся стремление выполнить задание быстрее и качественнее конкурента, что позволяет сократить время на выполнение задания с одной стороны, и добиться реально приемлемого результата с другой. Классическим примером указанных выше принципов могут служить практически любые командные игры: «Что? Где? Когда?» (одна половина задает вопросы – другая отвечает на них), «Брей - Ринг» (вопросы задает преподаватель), «Умники и Умницы» и любые другие.

На основе указанных принципов можно сформулировать требования к проводимым на занятиях дидактическим играм:

- Дидактические игры должны базироваться на знакомых детям играх. С этой целью важно наблюдать за детьми, выявлять их любимые игры, анализировать какие игры детям нравятся больше, какие меньше.
- Каждая игра должна содержать элемент новизны.
- Нельзя навязывать детям игру, которая кажется полезной, игра — дело добровольное. Ребята должны иметь возможность отказаться от игры, если она им не нравится, и выбрать другую игру.
- Игра — не урок. Это не значит; что не надо играть на уроке. Игровой прием, включающий детей в новую тему, элемент соревнования, загадка, путешествие в сказку и многое другое, ... — это не только методическое богатство учителя, но и общая, богатая впечатлениями работа детей на уроке.
- Эмоциональное состояние учителя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует. В отличие от всех других методических средств игра требует особого состояния от того, кто ее проводит. Необходимо не только уметь проводить игру, но и играть вместе с детьми.
- Игра — средство диагностики. Ребенок раскрывается в игре во всех своих лучших и не лучших качествах.
- Ни в коем случае нельзя применять дисциплинарные меры к детям, нарушившим правила игры или игровую атмосферу. Это может быть лишь поводом для доброжелательного разговора, объяснения, а еще лучше, когда, собравшись вместе, дети анализируют, разбирают, кто, как проявил себя в игре и как надо была бы избежать конфликта.

2.2. Содержание и анализ опытно – экспериментальной работы по использованию дидактической игры на этапе повторения знаний.

Изучив и проанализировав рассмотренные выше методики, попробую экспериментально выявить обоснованность применения дидактических игр на этапе повторения знаний на уроках русского языка, и их эффективность.

Исследование буду проводить в три этапа:

На первом этапе – Констатирующий эксперимент, выявления при помощи среза на уроке русского языка уровень подготовленности учащихся 2 класса в конце I триместра по теме «Звуки и буквы» и начала II триместра по теме «Парные звонкие и глухие согласные» качество усвоения знаний учащимися и проведем анализ полученных результатов эксперимента.

На втором этапе – Формирующий Эксперимент, повторение указанной темы буду проводить по стандартным методикам, а в другом – с использованием дидактической игры.

На третьем этапе – Контролирующий Эксперимент, проведем еще один контрольный срез, целью которого является сравнение полученных результатов с результатами Констатирующего Эксперимента. Проведем анализ полученных результатов.

1. Констатирующий эксперимент.

Цель: Выявление реального уровня качества усвоения знаний в контролируемом классом.

Содержание эксперимента:

Исследования проводились во 2 классе.(конец I триместра и начала II триместра)

Эксперимент проводился в форме диктанта по теме «Звуки и буквы» и «Парные звонкие и глухие согласные». Текст диктанта был выбран в соответствии со следующими требованиями:

1. Текст диктанта должен быть понятен ребенку, т.е. должен содержать понятную ему лексику;
2. Орфограммы, встречающиеся в диктанте должны быть известны детям;
3. Содержание диктанта должно соответствовать возрастным особенностям детей, быть интересным для них.(конец первого триместра)

Зайчик

В живом уголке жил больной маленький зайчик. Сначала зайчик всех боялся, а потом привык. Он стал брать морковь и капусту из рук. Ученикам нравилось ухаживать за зайчиком.

С целью чистоты эксперимента, оценка результатов диктанта проводилась в правильном подчеркивание гласных букв. Оценка других ошибок, допущенных учениками при написании диктанта, проводилась дополнительно, и не отразилась на результатах эксперимента.

(Диктант в начале второго триместра)

Зима

Зима вступила в свои права. Пушистый мягкий снег покрыл всю землю. Деревья все белые. Их зима в шубки одела. Зима сковала лед на реке и пруду.

Боря и Витя взяли коньки. Они побежали на пруд. Мальчики катались по гладкому льду.

С целью чистоты эксперимента, оценка результатов диктанта проводилась в правильном написании парных звонких и глухих согласных. Оценка других ошибок, допущенных учениками при написании диктанта, проводилась дополнительно, и не отразилась на результатах эксперимента.

В качестве показателей качества усвоения знаний учащимися мною были выбраны следующие:

- Средний балл – средняя отметка учащихся, показывающая средний уровень успеваемости в классе;

2 класс /отметка (I трим.)	(II трим.)
Количество учащихся	9
Получили отметку 5	2
Получили отметку 4	5
Получили отметку 3	2
Средний балл	4,0

Вывод.

В ходе проведения эксперимента было установлено:

- В классе качество усвоения темы «Звуки и буквы» и «Парные звонкие и глухие согласные» находится приблизительно на одном уровне;
- Средняя оценка по проведенным срезам по темам близка к 3,9 баллов;

2. Формирующий эксперимент.

Цель: Проверить влияние дидактической игры на эффективность повторения знаний по теме «Парные звонкие и глухие согласные» на уроках русского языка во 2-ом классе.

Содержание эксперимента:

В ходе данного эксперимента при проведении урока русского языка мною целенаправленно и систематически при повторении темы «Парные звонкие и глухие согласные» применялись дидактические игры, тогда как при прохождении темы «Звуки и буквы» эта работа проводилась традиционным способом, без применения игровых методик.

При прохождении темы «Парные звонкие и глухие согласные» на уроках русского языка мы подготовили и провели следующие дидактические игры.

1. Поход в гости.

Дидактическая задача: Повторить гласные и согласные звуки.

Игровая задача: Посетить все звуки.

Содержание игры: Учитель представляет учащимся дом, в котором живут звуки. Вот домик, в котором живут звуки. Своди все буквы в гости ко всем звукам.

Материалы: Дом нарисован на картоне либо на куске ватмана.

2. «Ошибки»

Дидактическая задача: Повторить звонкие и глухие согласные.

Игровая задача: Какие слова перепутал Андрей?

Содержание игры: “Посмотрите на этот стих, прочитайте и скажите правильно ли написал Андрей? Почему ему так послышалось?

Материалы: В классе пишут под диктовку:

«Я принес из леса гриб»

Лишь Андрей выводит ловко:

« Я принес из леса грипп».

Ну, скажите почему

Так послышалось ему?

3. Бал

Дидактическая задача: Повторить правописание парных звонких и глухих согласных на конце слова.

Игровая задача: Помоги словам попасть на Бал.

Содержание игры: В королевстве Грамматики сегодня Бал. На него явилось много слов. Но часовой не пропустит их во дворец до тех пор, пока у каждого слова из явившихся не будет правильное написание. Помоги словам попасть на Бал. Как можно проверить правильное написание звонких и глухих согласных?

Материалы: На доске рисуется таблица, половины которой разделены часовым. Слова разбирается одним учеником, принимаются подсказки из класса.

Сне.. –

Сугро..-

Ястре..-

Пло..-

Пру..-

Экипа..-

4. Найди окончание

Дидактическая задача: Повторить правописание парных звонких и глухих согласных на конце слова.

Игровая задача: Найти парные согласные в окончания слова.

Кот – ко..

Зуб – су..

Луг – лу..

Материалы: Карточки

Приведем здесь конспект фрагмента урока с использованием дидактических игр.

1. Организационный момент.

2. Приветствие.

3. Игровое целеполагание.

Учитель: - На сегодняшнем уроке мы с вами посмотрим и проверим, как у каждого из нас работает такое важное человеческое свойство как память. Вот ученые, допустим, говорят, что человек ничего не забывает, все, что он когда-либо слышал или видел,

записывается в его голове как на пленку магнитофона и никогда не стирается. Нужно только суметь это достать когда необходимо. Сегодня на уроке вам нужно будет “достать” все, что мы учили с вами по звонким и глухим согласным.

4. Кто вспомнит, какой стишок мы учили, чтобы знать о правописании непарных звонких и глухих согласных?

В конце слова, без сомнения,
Происходит оглушение.
Говорим мы – ПЛОД,
Проверяем – ПЛОДЫ.
Говорим мы – САД,
Проверяем – САДЫ.

5. “Поход в гости”.

Учитель: Давайте сходим в гости ко всем согласным звукам. (Используется наглядность – красиво нарисованный домик, в котором “живут согласные звуки”. (герб, гараж, голод, творог, серп, мак, жираф расселить их по этажам)

3. Контрольный эксперимент.

Цель: Сравнить результаты среза с результатами, полученными в ходе констатирующего эксперимента.

Содержание эксперимента: Контрольный срез проводился в форме диктанта по теме «Гласные и согласные звуки и буквы»

Форма и требования к проведению контрольного среза совпадают с указанными для констатирующего эксперимента.

Сентябрь

Первый месяц осени. В селах молотят хлеб. Мчатся за моря птицы. Скоро придет октябрь.

Содержание эксперимента:

Контрольный срез проводился в форме диктанта по теме «Правописание парных звонких согласных и глухих согласных на конце слова»

Орловский рысак

Есть под Москвой конный завод. Двести лет назад здесь вывели орловскую лошадь. Красив и вынослив он! У него легкий бег. Шерсть блестит на солнышке. У этого коня добрый нрав.

2 класс /отметка (I трим.)	(II трим.)
Количество учащихся	9
Получили отметку	5 2 4

Получили отметку	4	5	4
Получили отметку	3	2	2
Средний балл		4,0	4,6
Средний балл		4,0	4,6

Результаты.

В ходе проведения опытно – экспериментальной работы по использованию дидактической игры на этапе повторения знаний было установлено:

- Во 2 классе (начала II триместра), где наряду со стандартными методиками обучения использовались и игровые, средний балл по результатам контрольного эксперимента увеличился на 0,8 балла по сравнению с результатами констатирующего эксперимента;
- Успеваемость в классе, где игровые методики не применялись, остались прежними .
- Сравнительный анализ полученных результатов показывает, что учащиеся усваивают и применяют усвоенные во время игры знания намного лучше, чем обучение которых проводилось по стандартным методикам.

Вывод.

Основываясь на результатах проведения опытно – экспериментальной работы по использованию дидактической игры на этапе повторения знаний можно с уверенностью утверждать, что применение указанных методик в процессе обучения, и в частности – на этапе повторения знаний, не только обосновано, но и необходимо с целью большей эффективности усвоения знаний учащимися, повышения количества и качества подготовленности младших школьников, актуализации интереса к дидактическому процессу.

Заключение.

В данной работе рассмотрена проблема эффективности применения дидактических игр на этапе повторения знаний. Теория и практика использования дидактической игры в учебно-познавательном процессе является одной из самых актуальных тем современной педагогики начального обучения.

Проведенный в работе анализ психолого-педагогической и методической литературы позволил выявить различные подходы признанных мастеров педагогического творчества к указанной проблеме, и выработать собственную систему применения игровых методик на этапе повторения знаний, собрав воедино опыт знаменитых педагогов.

Основываясь на проведенных исследованиях и разработав систему игр для актуализации этапа повторения знаний на уроках русского языка во 2 классе, мною было проведено опытно-экспериментальное исследование, с целью выявления эффективности применения указанных выше методик. Результаты и выводы опытно-экспериментального исследования приведены во второй главе данной работы. Они неоднозначно указывают на то, что применение дидактических игр на этапе повторения

знаний не только обосновано, но и необходимо с целью стимулирования познавательного интереса младших школьников к изучаемой теме, и, как следствие этого, роста количественных и качественных показателей подготовленности учащихся, их успеваемости.

2.3. Практическое применение дидактических игр на внеклассном занятии.

Рассмотрим практическое применение дидактических игр в процессе освоения знаний для внеклассного занятия по речевому этикету проводимого в начальных классах на тему "Извинение, комплимент и ответ на них", которую я использовала в 2-х классах в одном с применением игры в другом без ее применения. В завершающем этапе сравниваю качество усвоения материала школьниками в экспериментальном классе и в контрольном классе. Рассмотрим эксперимент поэтапно:

Начало урока:

Формирующий этап (предварительная беседа)

Помните, ребята, мы говорили о том, что этикет может быть нашим помощником в разных ситуациях? Ну, например, когда нам бывает трудно сказать взрослому, что он не прав, сказать взрослому "нет". Сегодня мы будем учиться извиняться и отвечать на извинение. И поиграем в игру "Детектив," в которой мы будем участвовать в роли детектива.

Констатирующий этап (передача знаний)

Игра "Детектив". Предположим, что мы расследуем преступление. Неожиданно мы оказались свидетелями разговора двух людей, которых мы не видим. Наша задача — определить, кто эти люди, сколько им лет, и объяснить, почему мы так решили.

- Ой, прости, я взяла твой зонтик. Мой сломался. - Пустяки! Хочешь, подарю?

- Здравствуйте. Это говорит Марина. Извините за поздний звонок, но мне очень нужна Аня. — Пожалуйста. Я сейчас ее позову.

- Люд, прости. Это я съел твое пирожное. — Да ладно! Я уже забыла.

— Извините, что я без звонка, но ваш номер телефона был все время занят! - Ничего. Мы ждали вас.

Как вы думаете, ребята, если мы отдельно возьмем слова "прости" и "извини", какое из них "тяжелее", серьезней? Правильно, "прости". "Прости" говорят, когда серьезно обидели человека, сделали ему больно. Если же ты нечаянно задел друга рукой, в этой ситуации подходит "легкое" слово "извини".

Какие два слова чаще всего поднимают нашу речь на "королевский" уровень? Да, это слова "позвольте" и "разрешите".

Позвольте мне извиниться перед вами. Разрешите мне принести вам свои извинения. Приношу свои извинения.

На "королевском" уровне мы не объясняем причину наших извинений.

На "нашем" уровне мы можем это объяснить. Это можно сделать, рассказав всю ситуацию. Например, что сломался будильник, а мама не успела отнести его в починку, и утром вы проспали вместе с мамой. Но чаще всего объяснения бывают очень короткими. Например, "извините за беспокойство". А за что еще приходится часто извиняться? Давайте запишем эти причины на доске.

Извините беспокойство опоздание неожиданный приход ранний звонок

Можно извиняться и без указания причины, если неловкость произошла только что (например, вы наступили человеку на ногу). Тогда вы просто скажете:

Извините, пожалуйста. Простите, пожалуйста.

На "дружеском" уровне и извинение будет дружеским:

Не сердись на меня! Я не хотел тебя обидеть! Тысяча извинений! Я больше не буду! (Так говорят дети.)

А вот ответ на извинение:

Я принимаю ваши извинения. Я прощено нас. Не стоит извинений. Пожалуйста. Ничего. Не стоит. Да что вы! Пустяки! Мелочь! Какие пустяки! Да ладно!

А сейчас разделитесь на пары. Один из вас играет роль самого себя, а второй — своего папы или своей мамы. Каждой паре я даю карточку, на которой написана та или иная ситуация.

Задача ребенка — попросить прощения или извиниться перед "взрослым", задача "взрослого" — ответить на извинение. А все остальные пытаются догадаться, что написано на карточках.

Итак, вот причины для извинения: взял мамину чашку: толкнул маму, которая несла чашку с горячим чаем, мама обожглась; позвал маму в пятый раз; читал до часу ночи, а утром опоздал в школу; взял деньги без разрешения; разбил любимую бабушкину вазу; обещал позвонить, но не позвонил, дома страшно беспокоились,

А теперь представим себе ситуацию. Вы уезжали на две недели и не смогли поздравить своего друга с днем рождения, Сейчас вы приехали и хотите извиниться и поздравить его "задним числом" с прошедшим праздником. Это можно сделать письменно и устно, по телефону. Кто больше любит звонить? Где ваш телефон? Трубку поднимает бабушка.

Кто больше любит писать? Я ваш секретарь. Продиктуйте мне записку, я печатаю... Наш русский язык очень многозначен. Одно предложение, а точнее сказать одна фраза, одно высказывание могут менять свое значение только потому, что я буду произносить его с разными интонациями.

Сейчас я напишу на доске предложение и произнесу его с шестью разными интонациями. При этом я покажу рукой и рисунком, как движется мой голос. А вы определите, что я говорю.

Какая сегодня погода 1 (Вопрос.)

Какая сегодня погода? (Переспрос.)

Какая сегодня погода ? (Я не закончила говорить.)

Какая сегодня погода! (Положительная оценка.)

Какая сегодня погожа! (Положительная оценка.)

Какая сегодня погода ! (Вопрос.)

Какая сегодня погода? (Переспрос.)

Какая сегодня погода ? (Я не закончила говорить.)

Какая сегодня погода! (Положительная оценка.)

Какая сегодня погода! (Положительная оценка.)

Какая сегодня погода! (Отрицательная оценка.)

Вы видите два положительных. высказывания, которые отличаются по уровням. Первое возможны на "королевском" и на "нашем" уровне, а второе — только на "дружеском".

Комплимент — дело сложное. Чуть-чуть ошибся — и может получиться смешно. Например, видит мальчик одноклассницу и говорит, желая сделать ей приятное: "Какая ты сегодня причесанная!" А она думает: "А вчера, что, была непричесанная?" и обижается. Поэтому, кроме комплимента "Вы сегодня прекрасно выглядите!", который можно сказать всем и всегда (только помните об интонации), нам нужно определить, что можно похвалить у разных людей:

У мужчины: профессию, черты характера, молодость, спортивную форму.
У женщины: профессию, черты характера, красоту, молодость, одежду, прическу, вкус, что она умеет делать (например, вкусно готовить).
У ребенка: учебу, умение что-то делать, черты характера, взросление, разные принадлежащие ему вещи.

Давайте запишем разные комплименты на "нашем" уровне:
Вы прекрасный спортсмен! Вы замечательная актриса. Ты отличный ученик. Вы прекрасный (умный, добрый, отзывчивый, чуткий) человек! Ты настоящий товарищ! Вы очень молодо выглядите. Как ты вырос (ла)! Какой (ая) взрослый (ая) ты стал(а)! У вас прекрасная спортивная форма! Какой у вас костюм! Вам очень идет эта прическа! У тебя великолепный велосипед! Как вы поете!

Посмотрите на комплименты, которые мы записали. Давайте выделим те, которые можно произнести с "дружеской" интонацией.

Ответ на комплимент — тоже дело тонкое. Нельзя в ответ на слова "Как вы прекрасно сегодня выглядите!" говорить: "Да что вы, у меня всю ночь болел живот!" Комплимент надо принимать без смущения и обязательно с улыбкой. На всех уровнях отвечают так:

Спасибо. Спасибо за комплимент. Мне очень приятно. Я могу сказать о вас то же самое. И только в крайнем случае можно "не поверить": "Ну что вы!" или "Это только комплимент".

Устроим конкурс на лучший комплимент. Девочки по очереди выходят к доске, мальчики (а потом и девочки) делают комплименты. Делимся на пары: мальчик — девочка. Вы давно не виделись. Поздоровайтесь — скажите комплимент — ответьте на него — спросите, как дела, — ответьте — попрощайтесь. Начинают говорить мальчики.

Домашнее задание. На следующем занятии я попрошу вас рассказать о ситуации, когда надо было извиниться, сделать комплимент. Расскажите о ней. Какую форму извинения вы выбрали и почему?

Конец урока.

Контрольный этап (сравнение с контрольным классом)

Провожу урок во втором классе без использования игры:

Начало урока:

Помните, ребята, мы говорили о том, что этикет может быть нашим помощником в разных ситуациях? Ну, например, когда нам бывает трудно сказать взрослому, что он не прав, сказать взрослому "нет". Сегодня мы будем учиться извиняться и отвечать на извинение.

Как вы думаете, ребята, если мы отдельно возьмем слова "прости" и "извини", какое из них "тяжелее", серьезней? Правильно, "прости". "Прости" говорят, когда серьезно обидели человека, сделали ему больно. Если же ты нечаянно задел друга рукой, в этой ситуации подходит "легкое" слово "извини".

Какие два слова чаще всего поднимают нашу речь на "королевский" уровень? Да, это слова "позвольте" и "разрешите".

Позвольте мне извиниться перед вами. Разрешите мне принести вам свои извинения. Приношу свои извинения. А за что еще приходится часто извиняться? Давайте запишем эти причины на доске.

Извините беспокойство опоздание
неожиданный приход ранний звонок

Можно извиняться и без указания причины, если неловкость произошла только что (например, вы наступили человеку на ногу). Тогда вы просто скажете: Извините, пожалуйста. Простите, пожалуйста.

На "дружеском" уровне и извинение будет дружеским:
Не сердись на меня! Я не хотел тебя обидеть! Тысяча извинений! Я больше не буду! (Тик говорят дети.)

А вот ответ на извинение:

Я принимаю ваши извинения. Я прощаю вас. Не стоит извинений. Пожалуйста. Ничего. Не стоит. Да что вы! Пустяки! Мелочь! Какие пустяки! Да ладно!

Наш русский язык очень многозначен. Одно предложение, а точнее сказать одна фраза, одно высказывание могут менять свое значение только потому, что я буду произносить его с разными интонациями.

Сейчас я напишу на доске предложение и произнесу его с шестью разными интонациями. При этом я покажу рукой и рисунком, как движется мой голос. А вы определите, что я говорю.

Какая сегодня погода 1 (Вопрос.)

Какая сегодня погода? (Переспрос.)

Какая сегодня погода ? (Я не закончила говорить.)

Какая сегодня погода! (Положительная оценка.)

Какая сегодня погожа! (Положительная оценка.)

Какая сегодня погода ! (Вопрос.)

Какая сегодня погода? (Переспрос.)

Какая сегодня погода ? (Я не закончила говорить.)

Какая сегодня погода! (Положительная оценка.)

Какая сегодня погода! (Положительная оценка.)

Какая сегодня погода! (Отрицательная оценка.)

Вы видите два положительных. высказывания, которые отличаются по уровням. Первое возможны на "королевском" и на "нашем" уровне, а второе — только на "дружеском".

Комплимент — дело сложное. Чуть-чуть ошибся — и может получиться смешно.

Например, видит мальчик одноклассницу и говорит, желая сделать ей приятное: "Какая ты сегодня причесанная!" А она думает: "А вчера, что, была непричесанная?" и обижается. Поэтому, кроме комплимента "Вы сегодня прекрасно выглядите!", который можно сказать всем и всегда (только помните об интонации), нам нужно определить, что можно похвалить у разных людей:

У мужчины: профессию, черты характера, молодость, спортивную форму.

У женщины: профессию, черты характера, красоту, молодость, одежду, причёску, вкус, что она умеет делать (например, вкусно готовить).

У ребенка: учебу, умение что-то делать, черты характера, взросление, разные принадлежащие ему вещи.

Давайте запишем разные комплименты на "нашем" уровне:

Вы прекрасный спортсмен! Вы замечательная актриса. Ты отличный ученик. Вы прекрасный (умный, добрый, отзывчивый, чуткий) человек! Ты настоящий товарищ! Вы очень молодо выглядите. Как ты вырос (ла)! Какой (ая) взрослый (ая) ты стал(а)! У вас прекрасная спортивная форма! Какой у вас костюм! Вам очень идет эта прическа! У тебя великолепный велосипед! Как вы поете!

Посмотрите на комплименты, которые мы записали. Давайте выделим те, которые можно произнести с "дружеской" интонацией.

Ответ на комплимент — тоже дело тонкое. Нельзя в ответ на слова "Как вы прекрасно сегодня выглядите!" говорить: "Да что вы, у меня всю ночь болел живот!" Комплимент надо принимать без смущения и обязательно с улыбкой. На всех уровнях отвечают так: Спасибо. Спасибо за комплимент. Мне очень приятно. Я могу сказать о вас то же самое.

И только в крайнем случае можно "не поверить": "Ну что вы!" или "Это только комплимент".

Домашнее задание. На следующем занятии я попрошу вас рассказать о ситуации, когда надо было извиниться, сделать комплимент. Расскажите о ней. Какую форму извинения вы выбрали и почему?

Конец урока.

Примерные планы урока приведены в скрашенном виде.

Проведем сравнение между качеством усвоения материала в классе, в котором проводились игры и в классе, в котором они не проводились:

В первом классе дети активно участвуют в процессе урока, им интересно. Уже в самом начале урока узнав о том, что они будут играть на уроке школьники с нетерпением ждут этого момента. И хотя игровые моменты проходят в достаточно короткие промежутки времени школьники живо реагируют на все действия учителя.

Практически никто не отвлекается на посторонние раздражители. Что естественно привело к тому, что материал был хорошо усвоен. При следующем занятии установилось, что практически все школьники запомнили пройденный материал и достаточно хорошо ориентируются в нем. Более того и последующий не такой интересный урок они воспринимают с радостью и оживлением. Естественно процент положительных оценок очень высокий.

Во втором классе, где материал излагался сухо, без интересных игровых моментов, поведение учеников на уроке было гораздо хуже, чем в первом, материал усваивался не так легко. Как показало последующее занятие не все ученики хорошо ориентировались в материале.

Процент хорошо усвоивших материал был достаточно невелик.

Выводы:

Исходя из выше перечисленного можно заключить, что усвоение знаний происходит гораздо легче и продуктивнее, если в процессе урока использовать дидактические игры. Школьники гораздо меньше устают на уроке, а это важно и для последующего за этим другим уроком. Ученики более сближаются с учителем, больше ему доверяют, а это очень важно при работе с младшими школьниками. Ученики после занятий, которые вызывают у них положительные эмоции (а именно этого мы добиваемся, проводя дидактические игры в процессе обучения) чувствуют себя на

последующих уроках более раскованно, избавляются от комплекса “ученика”, что положительно влияет на их дальнейшую успеваемость. Более того, если ученик чувствует себя уверенно и раскованно на уроках в школе, он будет чувствовать себя также и вне школы, что тоже не маловажно. При проведении дидактических игр школьники начинают чувствовать свою значимость, они принимают серьезные решения. Это подготавливает учеников не только к дальнейшему процессу обучения, но к дальнейшей жизни среди людей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Дидактическая игра это средство познания мира: через игру ребенок изучает цвет, форму, свойства материалов, изучает растения, животных. В игре у детей развивается умение наблюдать, расширяется круг интересов, выявляются вкусы и запросы. Продумывая задачи и содержание игр с правилами, необходимо постепенно усложнять их. Нельзя шаблонизировать дидактической игры, необходимо давать простор детской инициативе и творчеству. В жизни ребенка дидактическая игра имеет такое же значение, как для взрослого работа, служба. В игре воспитываются те физические и психологические навыки, которые будут необходимы для работы: активность, творчество, умение преодолевать трудности и др. Эти качества воспитываются в хорошей игре, в которой есть “рабочее усилие и усилие мысли”.

Благодаря высокой восприимчивости, отзывчивости и доверчивости младших школьников их легко вовлечь в любую деятельность, а в игровую особенно. Ведущей деятельностью после поступления в школу у детей становится учение, оно определяет их эмоциональное самочувствие, темп психического развития, социальное становление. Дети, поступающие в школу, всегда ориентированы на учителя, он для них непререкаемый авторитет. Сохранится ли такое отношение к учителю до конца начальной школы или нет—зависит от стиля взаимоотношений учителя и учащихся, учителя и родителей. Отношение к учителю полностью определяет в начальной школе отношение к учению.

Руководство детскими дидактическими играми в процессе получения знания должно иметь целью:

1. Установление правильного соотношения между игрой и процессом обучения
2. Воспитание в игре знаний умений и навыков, необходимых для будущего процесса обучения.

Дети с удовольствием участвуют в любой деятельности, предложенной учителем. Сама новизна позиции ученика обеспечивает эмоционально положительное отношение к ней. Но нельзя давать игре более главенствующую роль в сознании школьника, чем знания, которые он получает в процессе этой игры. Игра не должна быть слишком легкой для учеников, “дидактическая игра без усилия, — всегда плохая игра” “. Это одна из главных задач учителя.

Главное, чтобы учитель постоянно подкреплял это отношение одобрительным оцениванием каждого ребенка и его деятельности.

Литература:

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети!—М., 1983.
2. Бёрн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры.; Лениздат, 1992
3. Брунер Дж. Психология познания /перевод под ред. А.Р.Лурия/; М. Прогресс, 1977
4. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка//Вопросы психологии.—1966.—№6.
5. Горький М.О детской литературе. М., 1968
6. Крупская Н. К. О дошкольном воспитании. М., 1973
7. Леонтьев А. Н. К теории развития психики ребенка/ Избр. психол. произв.—М., 1983.
8. Макаренко А. С. Соч. М., 1957, т. IV
9. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду.; М.Просвещение, 1982
10. Сухомлинский В.А. О воспитании.; М. 1985
11. Эльконин Д.Б. Психология игры.; М. 1978
12. Венгер А. Л. Домашняя школа мышления.—М., 1985.
13. Газман О.С., Харитоновна Н.Е. В школу - с игрой; М.1991
14. Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание; М.1988
15. Гобова Е.С. Зачем ходить в школу?; М.1997
16. Казанский О.А. Игры в самих себя.; М., 1995
17. Минский Е. М. От игры к знаниям.—М., 1982.
18. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Как играть с ребенком.—М., 1990.
19. Панфилова М.А. Игротерапия общения. /Методическое пособие для воспитателей и методистов дошкольных учреждений/.; М., 1995
20. Сидоркин А.М. Парад предрассудков.; «Педагогика и психология»,1992/2
21. “Бартер и Торговля (деловая игра)” – «Начальная школа», 1994/3
22. “Игра как нестандартная форма учета знаний” – «Начальная школа», 1994/12
23. “Игры и игровые задания на уроках природоведения” – «Начальная школа», 1994/3
24. “Использование игровых приемов при изучении слов с непроверяемым написанием” – «Начальная школа», 1995/1
25. «Компьютерные игры на уроках» - «Начальная школа», 1999/4
26. Психология и педагогика игры дошкольника (материалы симпозиума) /Под ред. А. В. Запорожца и А. П. Усовой. М., 1966
27. “Счастливый случай” – «Начальная школа», 1996/4
28. “Творческая игра по русскому языку” – «Начальная школа», 1994/10