

**Представление педагогического опыта Денисовой Раисы Ивановны,
учителя начальных классов
МБОУ «Темниковская СОШ имени Героя Советского Союза А.И.Семикова»**

Тема: «Роль дидактических игр в обучении младших школьников»

Не секрет, что в наш быстро переменчивый век, живущий в невероятном темпе, важным звеном общественного развития является система образования в целом, и начальное образование как этап обучения подрастающих членов общества, на котором формируются основные умения и навыки, необходимые в дальнейшем обучении. Темпы роста объемов учебного материала определяют условия к применению методов обучения младших школьников. И методы эти зачастую направлены на количество усваиваемого материала, а не на его качество. Такой подход не способствует успешному усвоению программного материала и повышению уровня качества знаний. Наоборот, материал, плохо усвоенный учащимися, не может являться надежной опорой для усвоения новых знаний. Решение этой проблемы кроется в использовании методов обучения младших школьников, базирующихся на передовых представлениях детской психологии. И здесь на помощь учителям должна прийти игра – один из древнейших, и, тем не менее, актуальных методов обучения. Наблюдая за деятельностью ребят на уроках можно сделать вывод о том, что более продуктивным является тот урок, на котором присутствовали игры. На таких уроках ребята меньше устают, внимание у них сохраняется до конца урока, учебный материал, даваемый в игре, усваивается школьниками лучше, а закрепление идет более продуктивно. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным. Все вышеперечисленное и легло в основу моего педагогического опыта.

Потребность в игре — одна из базовых потребностей человека вообще и ребенка, в частности. Школьники тратят массу сил, времени, творческой изобретательности на участие в играх, поэтому, став средством педагогики, игра может использовать весь этот потенциал в «конверсионных» целях. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности. Детскую игру можно рассмотреть по-разному. Но есть законы, не подчиняющиеся ничьим желаниям. Согласно одному из них, если какая-то стадия развития не пройдена полностью, то следующая будет протекать искаженно. Детство — время игры, и если блокировать игровые способности ребёнка, не давая ему наиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное вместо того, чтобы идти вперед.

В учебнике «Психология» читаем: «Лучший способ организовать внимание подростка связан... с умением так организовать учебную деятельность, чтобы у ученика не было ни времени, ни желания, ни возможности отвлекаться на длительное время. Интересное дело, интересный урок способны заинтересовать подростка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь. Активная познавательная деятельность - вот что делает урок интересным для подростка, вот что само по себе способствует организации его внимания. Вывод таков: игра учит. Следовательно, стоит поговорить об игре как средстве обучения. Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Я, как и все педагоги, в своей педагогической деятельности опираюсь на известные психолого-педагогические концепции, которые во многом определяют направления моей деятельности и объясняют сущность моего опыта.

Принцип гуманной педагогики. Сущность гуманной педагогики состоит в том, что необходимо очеловечивать среду вокруг ребенка. В классе не должно произноситься ни одно слово, которое не наполнено нравственностью. Все, что говорится, должно иметь развивающее и воспитывающее значение.

Принцип сотрудничества. Важнейшее место в системе отношения сотрудничества занимают отношения «учитель - ученик». Традиционное обучение основано на положении учителя в качестве субъекта, а ученика - объекта педагогического процесса. В концепции сотрудничества это положение заменяется представлением об ученике как о субъекте своей учебной деятельности. Поэтому два субъекта одного процесса должны действовать вместе, быть сотоварищами и партнерами.

Личностно-ориентированное обучение. В технологии личностно - ориентированного развивающего обучения особое значение придается такому фактору развития, как субъектный опыт жизнедеятельности, приобретенный ребенком до школы в конкретных условиях семьи, социо-культурного окружения, в процессе восприятия и понимания им мира людей и вещей. Образовательный процесс построен на учебном диалоге ученика и учителя, который направлен на совместное конструирование программной деятельности. При этом обязательно учитываются индивидуальная избирательность ученика к содержанию, виду и форме учебного материала, его мотивация, стремление использовать полученные знания самостоятельно, по собственной инициативе, в ситуациях, не заданных обучением.

Создание ситуации успеха на уроке. Ученик может быть активным участником на уроке лишь в том случае, если у него есть желание «хочу» и уверенность в своих силах «могу». Основная идея личностно-ориентированной дидактики заключается в том, чтобы «хочу» и «могу» выступали совместно, поддерживая друг друга. При этом важно создавать «ситуацию успеха». Конечно, эта ситуация будет разной для каждого ученика. Поэтому в арсенале учителя должны быть вопросы и задачи разного уровня сложности.

Идея проблемного обучения. Сегодня под проблемным обучением понимается такая организация учебных занятий, которая предполагает создание под руководством учителя проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей. В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Данный педагогический опыт не претендует на уникальность и неповторимость. Новизна опыта заключается в синтезе идей гуманной, личностно-ориентированной педагогики и использования игровых форм обучения младших школьников как средства реализации этих идей. Использование дидактических игр на уроках в начальной школе способствует реализации идей гуманной педагогики. Гуманный подход к ребенку в учебно-воспитательном процессе объединяет следующие идеи: новый взгляд на личность как цель образования, личностную направленность учебно-воспитательного процесса; гуманизацию и демократизацию педагогических отношений; отказ от прямого принуждения как метода, не дающего результатов в современных условиях.

Взгляд на личность представляют следующие позиции:

- личность проявляется, выступает в раннем детстве, ребенок в школе - полноценная человеческая личность;
- личность является субъектом, а не объектом в педагогическом процессе;
- личность - цель образовательной системы, а не средство для достижения каких-либо внешних целей;
- каждый ребенок обладает способностями, многие дети талантливы;
- приоритетными качествами личности являются высшие этические ценности

Гуманизация и демократизация педагогических отношений.

Гуманное отношение к детям включает: педагогическую любовь к детям, заинтересованность в их судьбе; оптимистическую веру в ребенка; сотрудничество, мастерство общения; отсутствие

прямого принуждения; приоритет положительного стимулирования; терпимость к детским недостаткам.

Демократизация отношений утверждает: уравнивание ученика и учителя в правах, право ребенка на свободный выбор, право на ошибку, право на собственную точку зрения, соблюдение Конвенции о правах ребенка. Стыль отношений учителя и учеников не запрещать, а направлять, не управлять, а соуправлять, не принуждать, а убеждать, не командовать, а организовывать, не ограничивать, а предоставлять свободу выбора.

Ученье без принуждения. Основным содержанием новых отношений является отмена принуждения как негуманного и не дающего результата средства. Проблема - не в абсолютизации принципа, а в определении разумной меры. Вообще воспитание невозможно без принуждения: это есть усвоение системы общественных запретов. Но наказание унижает, угнетает, замедляет развитие, воспитывает раба. Надо отойти от принуждения до таких рамок, когда оно не будет вызывать отторжения.

Ученье без принуждения характеризует: требовательность без принуждения, основанная на доверии; увлеченность, рожденная интересным преподаванием; замена принуждения желанием, которое порождает успех; ставка на самостоятельность и самодеятельность детей; применение косвенных требований через коллектив.

Дидактические игры являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по «открытию» нового. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Еще одна положительная сторона игры это то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс. Применение различных форм организации учебной деятельности соотносится с социальной и естественной природой ребёнка и поэтому даёт наилучший обучающий и развивающий результат.

Считаю, что важнейшая задача первоначального обучения школьника состоит в том, чтобы сформировать у него качества, которые обеспечат успешность его дальнейшего развития: устойчивую потребность в саморазвитии, рефлексивность, способность к сопереживанию, художественные чувства. Ученик должен испытать радость умственного напряжения, преодоления интеллектуальных трудностей, которые доставляет решение учебных задач. Но для этого нужно, чтобы он захотел включиться в их решение. Помочь младшему школьнику включиться в решение учебных задач и обрести вкус к учебной деятельности – значит сделать важный шаг, направленный на достижение дальнего результата начального обучения. Помочь

учителю в решение этой педагогической задачи может игра. Но для этого она должна занимать вполне определённое место в учебной деятельности: не предшествовать обучению (поиграем, а потом начнём учиться), не чередоваться с ним (поучимся – поиграем), а стать формой организации коллективной, руководимой учителем учебной деятельности класса. При таком использовании игра может формировать у детей качества, необходимые для становления учебной деятельности:

- общее положительное отношение к школе, к учебному предмету, интерес и уважение к одноклассникам;
- умение включаться в коллективную работу и действовать в соответствии с нормами поведения в условиях такой работы;
- готовность слушать друг друга;
- желание постоянно расширять свои возможности, развивать свои способности, "строить" себя в сотворчестве с учителем и одноклассниками;
- осознание способов, направленных на расширение своих возможностей, в том числе способов самоконтроля и самооценки;
- раскрытие собственных творческих способностей, самовыражение и самопознание, самоутверждение.

Ребёнок не объект обучения, а субъект учебной деятельности, не обучаемый, а обучающийся, поэтому необходимо заботиться о формировании у школьника его собственных мотивов учебной деятельности, неисчерпаемых мотивов саморазвития, стремления к однажды испытанной радости преодоления познавательных трудностей, желания ученика научить других тому, что он знает сам. На формирование собственных мотивов ребёнка, направленных на освоение им учебной деятельности, и должно быть нацелено применение дидактической игры. Обеспечить обучающий и развивающий эффект игры учитель может, регулярно демонстрируя маленьким учащимся их достижения: пусть ученик систематически убеждается в том, что до начала игры в классе он чего-то не умел, а концу её этому научился. Пусть школьник почувствует, что учитель хвалит его не только за хорошее участие в общей игре, но и за результат – за приобретённое умение, знание, способность. Тогда ученик проникнется гордостью оттого, что он настоящий ученик, потому что он не просто играет, а учится! А это формирует у ребёнка желание учиться, развивает самоконтроль и самооценку.

Один из самых эффективных способов, позволяющих помочь маленькому ученику увидеть и оценить собственные учебные успехи, состоит в том, что учитель создаёт на уроке такие ситуации, когда школьник оказывается в позиции учителя, т.е. стремится передать другим свои знания, умения, навыки, способности. Реализуя это стремление, ученик привыкает испытывать удовлетворение оттого, что делится своими учебными приобретениями с ровесниками. Условия эффективного использования игры для первоначальной организации учебной деятельности

младшего школьника вытекает из представления о месте игры в обучении. Игру можно считать выполняющей свои функции на уроке в том случае, если она обеспечивает:

- не только освоение ребёнком конкретных учебных умений, но и воспитание у школьника желания учиться;
- осознание школьником своих занятий в классе не как простой игры в школу, а как учения: ребёнок от дошкольной ориентации на процесс игры должен перейти к учебной ориентации на овладение способами учебных действий.

Игровая деятельность используется мною в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- в качестве урока (занятия) или его части;
- как технологии внеклассной работы.

Я стремлюсь использовать разные дидактические игры для организации внимания детей, повышения интеллектуальной активности школьников на уроке, облегчить запоминание учебного материала, сохранения и углубления у школьника желания систематически учиться, саморазвиваться, обогащения его творческой самостоятельности. Сущность дидактических игр заключается в решении познавательных задач, но поставленных в занимательной игровой форме. Само решение познавательной задачи связано с умственным напряжением, с преодолением трудностей, что приучает ребенка к умственному труду. Одновременно развивается логическое мышление. Чем интереснее игровые действия, которые учитель использует на уроках и на внеклассных занятиях, тем незаметнее и эффективнее учащиеся закрепляют, обобщают, систематизируют полученные знания. Практика показывает, что нестандартные формы уроков помогают учащимся раскрыться, а созданная учителем атмосфера непринужденности заинтересовывает всех детей и позволяет включить в работу даже самых робких и застенчивых. Дидактические игры предусматривают активное участие и взаимодействие детей, полное включение их в процесс познания. Они становятся активными исследователями вместе с учителем, а не просто пассивно перенимают опыт взрослых. Проведение дидактических игр на уроках дало положительный результат, учебная мотивация у школьников повысилась, хотя и немного. Следовательно, использование дидактических игр положительно влияет на обучение школьников, делает уроки более продуктивными и интересными, тем самым повышается мотивация учащихся, возникает познавательный интерес к урокам. За годы работы наблюдается стабильные результаты обученности учащихся: 100% учащихся успевают по всем предметам, процент качества варьирует от 63% до 78% в зависимости от предмета. Повышение познавательного интереса к учению, вызвало у детей желание участвовать в различных конкурсах и олимпиадах. В 2019-2020 учебном году года участвовало 10 обучающихся (50%), в 2020-2021 учебном году эта цифра увеличилась почти

наполовину: 16 чел (80%). В эту работу включились и родители. Они также участвуют в конкурсах различного уровня: всероссийский интернет-проект «Страна экологических троп» (Глухова М.З), межрегиональный проект «Александр Невский – Слава, Дух и Имя России» (Галанова Т.В., Сурайкина О.Н.), региональный конкурс «Птичий дом» (Галанов Е.А., Попов С.С., Утешев Р.Ф., Сурайкина О.Н., Стряпчев А.В.), муниципальный конкурс «Наследие Ушакова» (Галанова Т.В., Сурайкина О.Н.), муниципальный конкурс по ПДД (Глухова М.З.) Мы не собираемся останавливаться на этом и планируем и в дальнейшем участвовать в различных конкурсах, олимпиадах, конференциях и фестивалях.

Собрать, накопить дидактические игры - это еще не главное. Главным является умелое применение их на уроке. Дидактическая игра не должна быть искусственно притянутой к той или иной теме урока, она должна естественно вплестаться в урок, в изучение программного материала. В уроке должно быть все взаимосвязанным, одно вытекать из другого.

Накопленный опыт может быть применим на любом учебном предмете, а также во внеурочной деятельности.

Примеры дидактических игр для начальной школы.

Первоклассник.

Дидактические задачи: закреплять знания о том, что нужно первокласснику для учебы в школе; воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

Игровая задача: собрать портфель первокласснику.

Игровое правило: собирать предметы по сигналу.

Игровое действие: соревнование, кто быстрее соберет в портфель все необходимое для школы.

Ход игры. На столе у педагога лежат два портфеля. На других столах лежат разные вещи, среди которых есть учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др. К столу выходят двое играющих. По команде педагога они должны выбрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить их в портфель, закрыть его. Кто сделает это первым, тот и выиграл. Школьники, выполнившие задание, выбирают вместо себя других участников, остальные выступают в роли болельщиков и объективно оценивают участников. В игре закрепляются названия и назначения всех предметов. Педагог обращает внимание на то, что нужно все складывать не только быстро, но и аккуратно, поощряет тех, кто точно выполнил все правила игры.

Магазин игрушек.

Дидактическая задача: развивать умение выделять первый звук (гласный или согласный) в слове.

Игровая задача: «купить» игрушку.

Игровые правила: игрушка продается только тогда, когда правильно определен первый звук в ее названии.

Игровые действия: выбрать игрушку; определить первый звук; заплатить за игрушку чеком – буквой.

Ход игры. Педагог раскладывает на столе игрушки и предлагает учащимся поиграть в магазин: - Я буду продавцом, а вы – покупателями. Подумайте, какую игрушку вы хотите купить. Но, покупая игрушку, вы должны «заплатить» за нее чеком – буквой, точно выбрав ту, которая обозначает первый звук в названии игрушки.

Школьники должны также объяснить, какой это звук – гласный или согласный. Если ответ правильный, то игрушка считается купленной.

Внимательные покупатели

Учитель раскладывает на своем столе различные предметы. Названия некоторых из них начинаются на один и тот же звук, например кукла, кубик, кошка; мишка, мяч, миска, матрешка, мышка. Из всех игрушек можете взять только те, названия которых начинаются, например, со звука [к], затем отобрать игрушки, названия которых начинаются, например, со звука [м].

Животные заблудились

Заблудились в лесу домашние животные. Осел, петух, лошадь, кошка, собака, свинья, курица, корова. Например, Катя будет их созывать, а Коля должен внимательно слушать и рисовать на доске слоговую схему каждого слова. Он должен показывать, какой слог тянулся, когда Катя звала животных. Если дети верно выполняют эту работу, животные выберутся из леса.

От бочки до почки

Повстречалась бочка с почкой и говорит: «Ой, как мы похожи! Только первые звуки у нас разные». Какие это звуки? Назовите их. Какое еще слово получится, если первый звук в слове бочка заменить на звук [д]? На звуки [к],[н], [м], [т] ?

Заработай очко знанием таблицы

Назначение. Игра может быть использована при изучении таблиц сложения (и соответствующих случаев вычитания), умножения (и соответствующих случаев деления). Ее можно применить и при изучении взаимосвязи между сложением и вычитанием, умножением и делением. Она может сделать увлекательной и тренировку в сложении, вычитании однозначных чисел с переходом через десяток (в пределах 20). Ее главное достоинство заключается в том, что учащиеся сами дают себе установку на ускорение вычислений, запоминание простейших случаев сложения, вычитания, умножения и деления натуральных чисел. К этому побуждает их желание победить и испытать связанные с этим чувства

Средства: набор карточек. На одной стороне каждой карточки записано числовое выражение, фиксирующее табличный случай сложения (либо соответствующий ему случай вычитания) или

умножения (либо соответствующий ему случай деления). На другой стороне – число, являющееся его значением. Карточки с произведениями, значения которых равны 12, 16, 18, 24, могут быть выделены в отдельный набор. На другой стороне такой карточки записываются соответствующие данному значению возможные варианты произведений: $12 \rightarrow 2 * 6, 3 * 4$; $16 \rightarrow 2 * 8, 4 * 4$; $18 \rightarrow 2 * 9, 3 * 6$; $24 \rightarrow 3 * 8, 4 * 6$. В этом случае в правило игры вносится условие: назвать все возможные варианты табличных случаев умножения, имеющих данный результат. Возможны и другие наборы карточек: на одной стороне карточки записан случай сложения, допустим, $7 + 2$, а на другой соответствующие ему случаи вычитания: $9 - 2 = 7$ и $9 - 7 = 2$. Аналогичный вариант возможен и с умножением/делением: на одной стороне карточки записано произведение $4 * 9$, на другой соответствующие ему случаи деления $36 : 4 = 9$ и $36 : 9 = 4$. Можно записать на карточках и случаи сложения или вычитания однозначных чисел с переходом через десяток, например: на одной стороне – $4 + 9$, на другой – $13 - 4 = 9$ и $13 - 9 = 4$.

Правила. В игре участвуют двое: один участник (ведущий) показывает карточку той или иной ее стороной, а другой (водящий) угадывает, что написано на скрытой от него стороне карточки. Роли распределяются путем договора привлекательным для участников игры способом, например, с помощью стишка-считалки. После ответа ведущий демонстрирует партнеру обратную сторону карточки. Это делается не только для справедливого присвоения очка одному из играющих, но и для того, чтобы у отгадывающего игрока был шанс не ошибиться и заработать очко, когда ему снова предъявят эту же карточку. Время игры регулируется числом очков: можно играть до тех пор, пока один из участников первым не наберет условленное число очков, например, 3, 5, 10 и т.п. Каждое очко присваивается согласно следующему правилу: если запись на скрытой стороне карточки угадана, то очко присваивается водящему, если нет – ведущему. Победителем считается тот, кто первым наберет оговоренное перед игрой число очков. Затем игроки меняются ролями.

Отгадай растение

Учитель показывает осенние листья, ученики отгадывают, с какого дерева или кустарника этот лист. Для такой игры можно использовать плоды, семена растений, шишки хвойных деревьев.

Отгадай животное

Учитель рассказывает о жизни животных осенью, о том, как они готовятся к зиме. Кто из учеников быстрее отгадает, о каком звере идет речь? Примеры.

1. Осенью у нас забот немало. Надо позаботиться о надежном убежище, где можно спокойно проспать до весны. Но чтобы спокойно спать, нам нужно накопить запас жира за лето и осень. Жир это запас на всю зиму. (Медведь).

2. В сказках говорят, что мы самые хитрые. Если бы не зоркие глаза, острый слух, то никакая хитрость не спасет от волков и охотничьих собак. Мы к зиме меняем шубку на более теплую и пушистую. (Лиса).

3. Я очень интересный зверь. Только я умею строить на речках плотины, сооружать хатки для житья. Замерзнет пруд, а я буду сидеть в своей хатке и грызть кору и молодые ветки деревьев. (Бобёр).

Незадачливый математик

Цель: Закреплять приёмы сложения и вычитания в пределах 10.

Содержание: На доске записываются примеры с пропущенными цифрами и знаками:

$$2 + 6 = *$$

$$1 * 8 = 9$$

$$* - 2 = 8$$

$$7 - * = 5$$

$$9 - * = 6$$

$$8 + 1 = *$$

Чуть в стороне прикалываются вырезанные из цветной бумаги кленовые листики с записанными на них цифрами. И знаками (2,8,10, 9, +, -) и фигурка медвежонок.

Предлагаю 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 листочки, с ответами на свои места. Дети по вызову учителя выходят к доске, ищут листочки с правильными ответами и заполняют ими пропуски.

Точно по курсу

Цель: Закреплять приёмы сложения и вычитания в пределах 10.

Содержание: На доске записываются примеры без ответов:

$$5-3 = *$$

$$7+2 = *$$

$$1+5 = *$$

$$10-2 = *$$

$$4+3 = *$$

$$6-3 = *$$

$$6+4 = *$$

$$9-5 = *$$

$$10-5 = *$$

Доскажи словечко

Рисовать решил я дом, открываю свой... (Альбом).

Рисовать умеет наш деревянный... (Карандаш).

Гриб, медведь, лиса, корзина- все слеплю из... (пластилина).

Грамматическая арифметика.

Череп-п+муха= черемуха

Часть-ь+ушко-о+a= частушка

Черный-ый+о+слива-a=чернослив