

ДОНЕЦКАЯ НАРОДНАЯ РЕСПУБЛИКА

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ШАХТЁРСКА

ШАХТЁРСКАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА I – III СТУПЕНЕЙ № 18

Презентация педагогического опыта учителя начальных классов

Жигаловой Я.И.



Жигалова Яна Ивановна



- образование - высшее, ЛНУ им.Т.Г.Шевченка
- специальность - учитель начальных классов
- педагогический стаж - 10 лет
- квалификационная категория - «специалист 2 категории»

Проблема, над которой я работаю

«Развитие памяти и внимания младших школьников через использование дидактических игр в условиях перехода на новый стандарт начального образования»

Моё педагогическое кредо

*« В стремлении дать знания всегда
помнить, что каждый ребёнок – это
человек , требующий любви, заботы
и внимания»*



Актуальность педагогической проблемы

Современный ученик



прочные знания,
готовность к
самостоятельной
жизни



- умеет мыслить;
- умеет использовать приобретённые знания, умения и навыки
- имеет хорошую память, внимание, развитую речь и т.д.



Как создать условия для развития памяти и внимания?



Объединить учебную деятельность младшего школьника с другой актуальной деятельностью детей данного возраста: *игрой, общением в коллективе, творчеством, художественно – прикладным искусством.*

Использовать в учебно – воспитательном процессе игровые методы, формы и приёмы, дидактические игры

Задачи для реализации проблемы :

- изучить передовой педагогический опыт по данному вопросу;
- изучить содержание, правила, методику проведения дидактических игр на уроке в начальной школе;
- раскрыть психолого-педагогические аспекты применения игры в учебном процессе в начальной школе.
- внедрять разнообразные виды дидактических игр в учебно – воспитательный процесс и экспериментально проверить влияние дидактических игр на развитие памяти и внимание младших школьников.
- проанализировать влияние дидактических игр на развитие памяти и внимания младших школьников.

Теоретические основы игры как средства обучения

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

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

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

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

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

Дидактические игры

Имеют
воспитательное и
развивающие
влияние

СУТЬ

Направленные на
решение конкретных
дидактических задач

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

- 1) игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения в младшем школьном возрасте, поэтому опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы – это наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу;
- 2) освоение учебной деятельности, включение в нее детей идет медленно;
- 3) имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления.

МАТЕМАТИКА

“Поймай рыбку”

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

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

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

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

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

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

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

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

«Незадачливый математик»

Цель: Развитие внимания, мышления, произвольное закрепление учебного материала (решение уравнений).

Описание: На карточках записаны примеры с пропущенными цифрами. Чуть в стороне прикрепляются вырезанные из цветной бумаги кленовые листочки с записанными на них цифрами и фигурка медвежонок.

Задание: Учитель предлагает следующую ситуацию: медвежонок решал примеры и ответы записывал на кленовых листочках. Подул ветер – и листочки разлетелись. Очень расстроился медвежонок: как же теперь ему быть? Надо помочь ему вернуть листики с ответами на свои места.

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

Примеры дидактических игр на уроках обучения грамоте, русского языка

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

«Живые слова»

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

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

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

«Найди пару»

Цель: Закрепление учебного материала невербальными средствами.

Описание: К доске выходят 8 человек, каждый получает карточку со словом:

четверо – с существительными
и четверо – с прилагательными.

Задание: Найти подходящее слово к своему. Выигрывает пара, первой нашедшая друг друга (можно повторить 2-3 раза, чтобы поучаствовали все).

Литературное чтение, окружающий мир «Живая сказка»

Цель: развитие внимания, творческих способностей

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

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

«Цитаты- оборвыши»

Цель: развитие памяти

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

Задание: продолжить цитату из сказки, другого литературного произведения

«Бегает, прыгает, летает»

Дидактическая задача: знать основной способ передвижения животного.

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

«Овощи, фрукты»

Дидактическая задача: знать овощи и фрукты.

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

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

На основе этого могу проанализировать результаты работы над своей проблемой и сделать вывод, что:

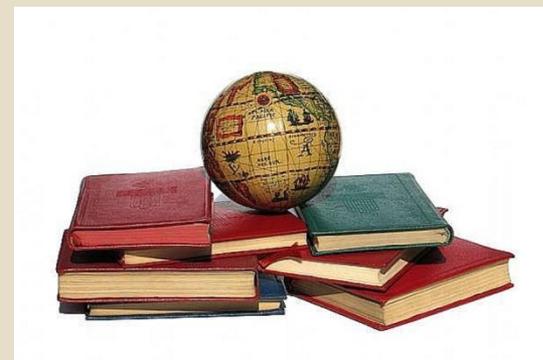
- **внимание** учащихся становится более целенаправленным, устойчивым;
- стимулируется развитие **познавательных способностей, наблюдательности и любознательности**;
- игра положительно влияет на **интеллектуальное развитие**: в игре ребенок учится обобщать предметы и действия, использовать обобщенное значение слова;
- большое влияние оказывает игра на **развитие речи**, потому, что игровая ситуация требует от каждого включенного в нее ребенка определенной способности к коммуникации;
- немаловажно и велико значение игровой деятельности в развитии **мотивационной сферы ребенка**, сознательного желания учиться.

Также могу сделать вывод о том, что в игре ученик дольше и легче удерживает сознательную цель запоминания. Именно в игре развивается способность ребенка создавать обобщенные типичные образы, мысленно преобразовывать их.



Перспективы лично – профессионального развития

- изучение передового педагогического опыта,
- овладение элементами метапредметного, системно – деятельностного подхода;
- изучение и внедрение новых педагогических и воспитательных технологий, участие в заседаниях педагогического совета школы, выступления на ГУМО;
- участие в методических, творческих конкурсах, участие в творческих группах.



Список использованной литературы

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