

**Тема самообразования:
Использование дидактических
игр на уроках литературного
чтения для развития памяти,
воображения детей**
Смолина Ю.А.



Учитель начальных классов
МБОУ «Орджоникидзевская
СОШ»

с.Орджоникидзевское



План работы по теме самообразования

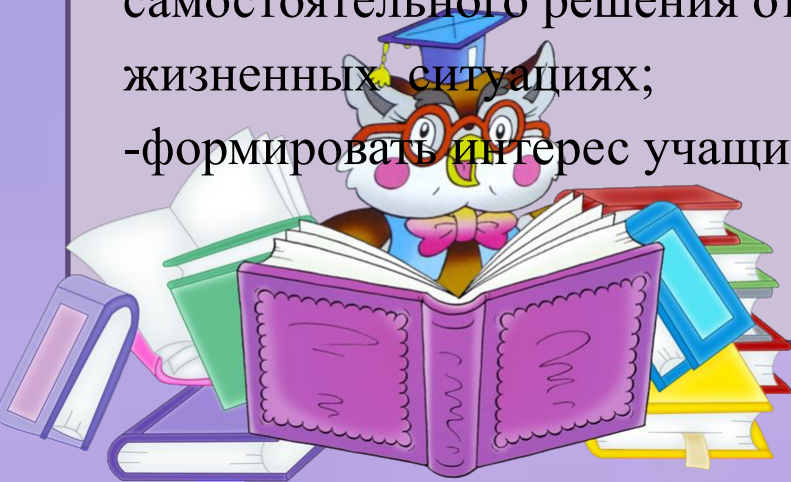
Цели:

- профессиональный рост учителя;
- совершенствование качества и эффективности обучения в начальных классах.
- формирование у учащихся ключевых образовательных компетенций, необходимых для решения открытых задач.



Задачи:

- планировать учебный процесс с учетом выбранной методики;
- творчески применять профессионально-педагогические знания в решении конкретных учебных и воспитательных задач с учетом возрастных, индивидуальных, социально-психологических особенностей учащихся;
- организовать работу с учащимися на уровне современных психолого-педагогических, дидактических и методических требований;
- выбирать и творчески применять методы, средства и организационные формы учебной деятельности учащихся в соответствии с выбранным направлением;
- формировать у учащихся компетенции, необходимые для самостоятельного решения открытых задач, возникающих в реальных жизненных ситуациях;
- формировать интерес учащихся к предмету литературное чтение.



Основные формы и методы работы:

словесные; наглядные; стимулирующие; исследовательские; контролирующие.

Формы организации работы:

- индивидуальная работа с первоисточниками
- участие в работе методического объединения школы;
- проведение открытых занятий;
- участие в конкурсах педагогического мастерства муниципального уровня.



Прогнозируемый результат:

-формированию положительного отношения и интереса к предмету
«Литературное чтение».

Проведение открытых уроков для учителей начальных классов.

Подготовка докладов, публичные лекции, организованы выступления перед учителями методического объединения.

Разработка комплект педагогических разработок уроков и внеклассных мероприятий по литературному чтению.



Реализация программы рассчитана на 3 года (с 2019 по 2022г.)

Направления работы: профессиональное – знакомство с авторскими программами, технологиями и т.д., повышение квалификации, повышение методической грамотности и профессиональной компетентности, участие в конкурсах (различные уровни), посещение уроков, самоанализ, открытые уроки, организация внеурочной и внеклассной работы, разработка рабочих программ.



Психолого-педагогическое

Совершенствование своих знаний в области классической и современной психологии и педагогики.

Изучение современных психологических и диагностических методик.

Создание пакета психолого-педагогических материалов для учителя.



Методическое

Знакомство с новыми педагогическими технологиями, формами, методами и приемами обучения через предметные, научно-популярные издания.

Изучение научно-методической и учебной литературы.
Разработка разных форм уроков, внеклассных мероприятий, учебных материалов.

Разработка пакета поурочного планирования.

Создание комплекта дидактического материала по предмету.



Эстетическое

Посещение виртуальных выставок, музеев, «проведение экскурсий».

Участие в конкурсах социальной и художественной направленности.

Информационно-компьютерные технологии
Обзор в Интернете информации по преподаваемому предмету, психологии, педагогике, педагогическим технологиям.

Изучение современных информационно-компьютерных и телекоммуникационных технологий и внедрение их в учебный процесс.



Охрана здоровья

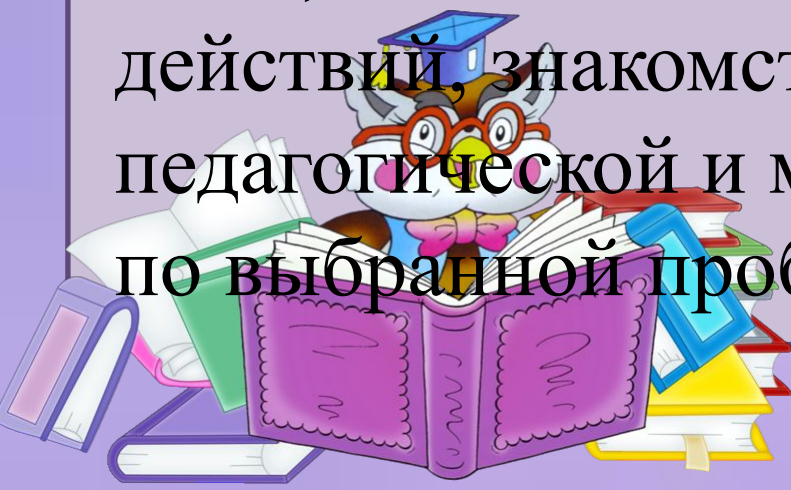
Своевременное обновление инструкций по ТБ
и охране труда на уроках .

Внедрение в образовательный процесс
здоровьесберегающих технологий.



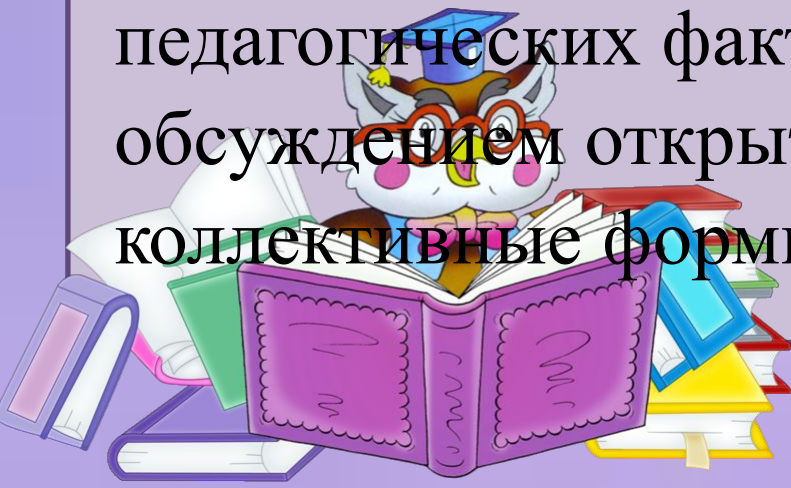
Этапы реализации программы самообразования

2019-2020 - 1 этап установочный: создание определенного настроения на самостоятельную работу; выбор цели работы, исходя из научно-методической темы (проблемы) школы; формулирование личной индивидуальной темы, осмысление последовательности своих действий, знакомство с психолого-педагогической и методической литературой по выбранной проблеме образования.



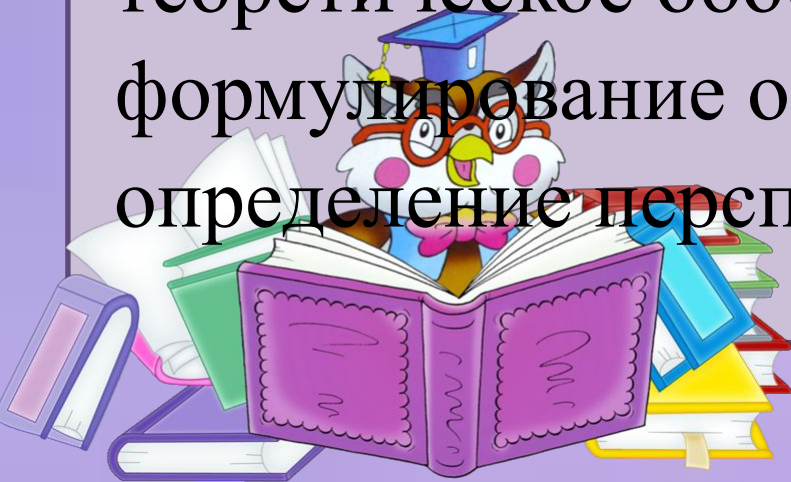
2020-2021 - 2 этап практико-теоретический:

во время которого происходит накопление педагогических фактов, их отбор и анализ, проверка новых методов работы, постановка экспериментов. Практическая работа продолжает сопровождаться изучением литературы, осмысление, анализ и обобщение накопленных педагогических фактов, посещение с обсуждением открытых уроков и другие коллективные формы работы.



2021-2022 – 3 этап – ИТОГОВО-КОНТРОЛЬНЫЙ

подводятся итоги своей самостоятельной работы, обобщаются наблюдения, оформляются результаты. При этом главным является описание проведенной работы, установленных фактов, их анализ, теоретическое обоснование результатов, формулирование общих выводов и определение перспектив в работе.



Актуальность темы

на современном этапе главной задачей государственной образовательной политики является создание условий для достижения нового качества образования в соответствии с перспективными потребностями современной жизни, обеспечение доступности образования для всех детей.



Дидактическая игра остаётся очень действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей детей.

Для ребят дошкольного и младшего школьного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них – серьезная форма воспитания.



Игра - это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.



Примеры дидактических игр, которые применяю на практике.

Игры - упражнения. Игровая деятельность может быть организована в коллективных и групповых формах, но всё же более индивидуализирована. Её используют при закреплении материала, проверке знаний учащихся, во внеклассной работе. Пример: «Пятый лишний». На уроке учащиеся предлагается найти в данном наборе названия из одной сказки, разновидность сказок).



Игра-поиск. Учащимся предлагается найти в рассказе, описание природы, которые встречаются по ходу рассказа учителя. Для проведения таких игр не требуется специального оборудования, они занимают мало времени, но дают хорошие результаты.

Игры - соревнование. Сюда можно отнести конкурсы, викторины, имитации телевизионных конкурсов и т.д. Данные игры можно проводить как на уроке, так и во внеклассной работе.



Сюжетно - ролевые игры. Их особенность в том, что учащиеся исполняют роли, а сами игры наполнены глубоким и интересным содержанием, соответствующим определенным задачам, поставленным учителем. Это «Пресс-конференция», «Круглый стол» и др. В процессе такой игры создаются благоприятные условия для удовлетворения широкого круга интересов, желаний, запросов, творческих устремлений учащихся.



Познавательные игры - путешествия. В предлагаемой игре учащиеся могут совершать «путешествия» на континенты, в различные жанры, и т.д. В игре могут сообщаться и новые для учащихся сведения и проверяться уже имеющиеся знания. Игра - путешествие обычно проводится после изучения темы или нескольких тем раздела с целью выявления уровня знаний учащихся.

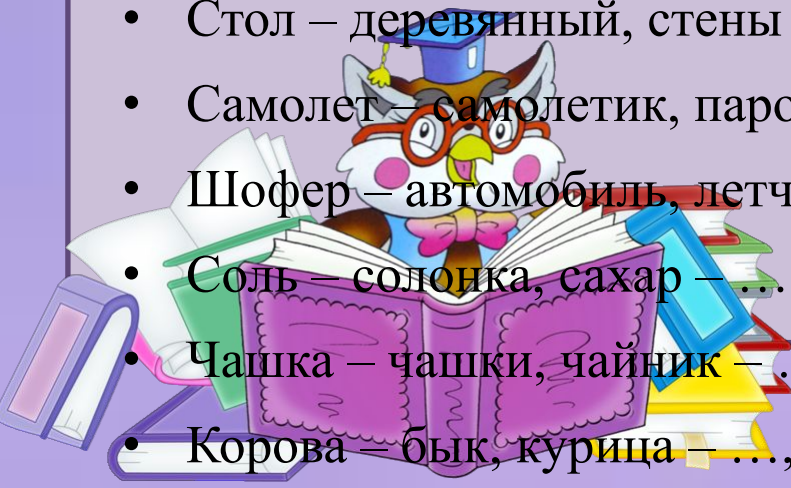


Игры на уроках литературного чтения

«Подбери пару»

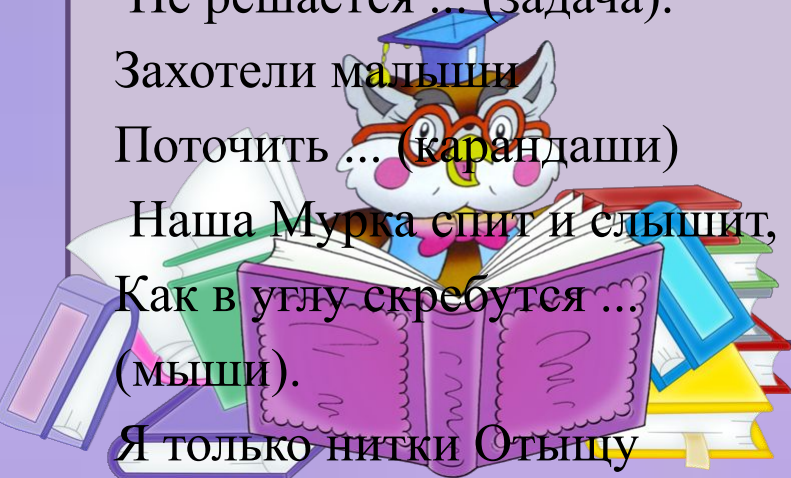
Ученик должен закончить логическую цепочку, ориентируясь на предложенный образец. Варианты заданий можно придумать самостоятельно. Для пояснения приведу несколько примеров:

- Ребенок – дети, человек – ...
- Мать – отец, дочь – ..., бабушка – ...
- Пустыня – верблюд, тундра – ...
- Стол – деревянный, стены – ...
- Самолет – самолетик, пароход – ..., лодка – ...
- Шофер – автомобиль, летчик – ..., космонавт – ...
- Соль – солонка, сахар – ..., хлеб – ..., масло – ...
- Чашка – чашки, чайник – ..., тарелка – ..., кастрюля – ...
- Корова – бык, курица – ..., лошадь – ...



*При изучении темы «Рифма» можно использовать следующие
дидактические игры:
Угадай последнее слово и запиши.*

Ты к обеду положи
Ложки, вилки и ... (ножи).
Не поедет без бензина
Наша быстрая ... (машина).
Стали звездочки кружиться,
Стали на землю ложиться,
Нет, не звезды, а пушинки
Не пушинки, а ... (снежинки).
Я от досады чуть не плачу —
Не решается ... (задача).
Захотели маляшны
Поточить ... (карандаши)
Наша Мурка спит и слышит,
Как в углу скребутся ...
(мышь).
Я только нитки отыщу

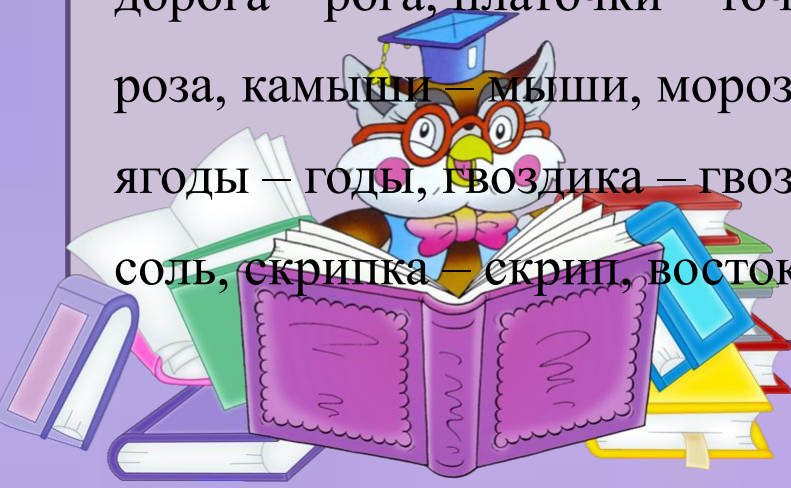


Игра «Слово в слове»

(в каждом слове «спряталось» еще одно слово)

Смородина, хлопوشка, гармошка, ласточки, стрекоза, морозы, тапочки, дорожки, бабочка, буквари, радуга, дорога, платочки, огород, олень, угроза, камыши, морозы, дорога, лесник, ягоды, гвоздика, победа, погода, фасоль, скрипка, восток, забор.

Ответы: смородина – родина, хлопوشка – пушка, гармошка – мошка, ласточки – точки, стрекоза – коза, морозы – розы, тапочки – почки, дорожки – рожки, бабочка – бочка, буквари – буква, радуга – дуга, дорога – рога, платочки – точки, огород – город, олень – лень, угроза – роза, камыши – мыши, морозы – розы, дорога – рога, лесник – лес, ягоды – годы, гвоздика – гвозди, победа – беда, погода – года, фасоль – соль, скрипка – скрип, восток – ток, забор – бор.



*В период обучения грамоте ярко использую
дидактические игры.*

*Приведу примеры использования дидактических игр на
уроках обучения грамоте.*

«Назови слово с нужным звуком». Лучше проводить в конце урока, когда изучен новый звук. Главное – интонационно выделить звук. Например, «ллуна», «коллобок», «столл». Когда словарный запас истощается, называются слова с мягкой парой звука. Если ученик не может придумать слово, нужно помочь ему. Например, спросить, как называется зверь, у которого вместо носа длинный хобот? Или постучать по полу и спросить: «Что у меня под ногами?». Такого ребёнка обязательно надо похвалить, что он сам догадался.



Игра «Как тебя зовут?».

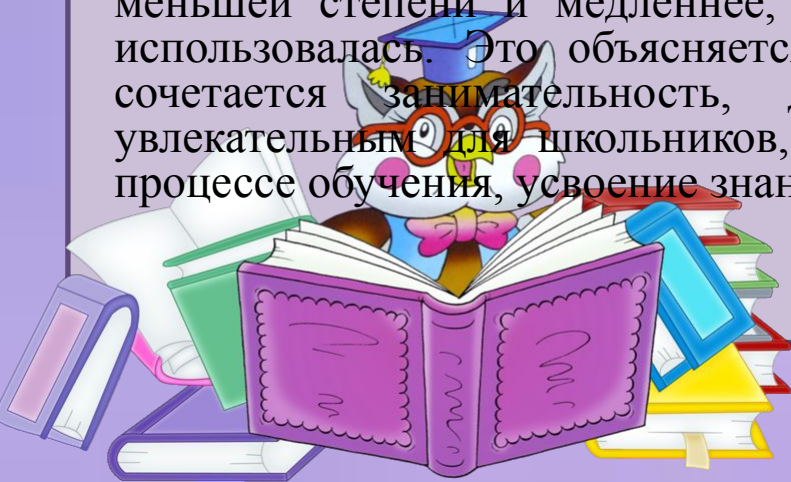
Эта игра проводится для закрепления гласных и согласных звуков. Предложить выйти всех детей, имена которых начинаются с гласных звуков. Имя каждого ребёнка громко называется и определяется, с какого звука оно начинается, гласный он или согласный. На следующем уроке пригласить детей, имена которых начинаются с согласного звука. Дети с удовольствием вслушиваются в свои имена, сравнивают их.



Выводы: В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям и пр. Иными словами, школа чрезвычайно заинтересована в знании об особенностях психического развития каждого конкретного ребенка. И не случайно все в большей степени возрастает роль практических знаний в профессиональной подготовке педагогических кадров.

В связи с этим возникает актуальность в разработках игровых технологий для современной школы.

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. 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.



Дидактические игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения нового материала, закрепление пройденного материала, используя возможности методических приемов, направленных на изучение литературного чтения.

Мной было организовано исследование эффективности использования дидактических игр как средства активизации познавательной деятельности младших школьников.

В исследовании принимали участие учащиеся 4 класса.

Цели данного исследования: выявление эффективности использования дидактических игр как средства активизации познавательной деятельности младших школьников

В ходе реализации исследования были получены следующие данные.



«Какие уроки ты больше всего любишь?» (в %)

«Если бы ты был учителем, чего больше было бы у тебя на уроке?» (в %)

«Как часто в вашем классе на уроках бывают игры?», (в %)

«Как ты относишься к игре на уроке? », (в %)

«Как ты думаешь, какая польза от игры на уроке? », (в %)

Из всего этого можно сделать **вывод**: учащимся начальной школы нравятся все уроки, положительно относятся к использованию игры на уроках. Если бы учащиеся были учителями, то более 67% использовали бы на своих уроках игры. И практически основная масса детей считает, что игра на уроках приносит большую пользу и с удовольствием в них участвуют.

Таким образом, необходимо в каждый урок включать игровые моменты, но не в качестве разрядки обстановки, а с целью активизации знаний детей, развития психических процессов.

