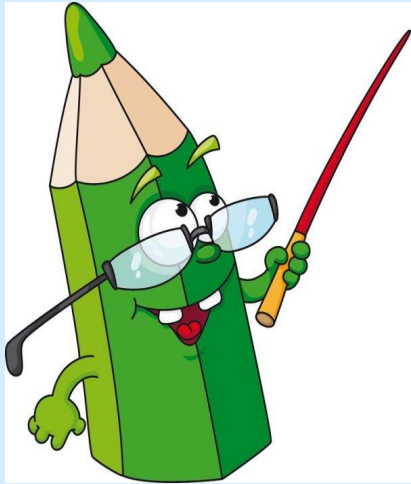


**«Развитие памяти,
воображения, мышления
младших школьников
через использование
дидактических игр»**

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



« Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»

В.А. Сухомлинский

Введение

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

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

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

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

1. Теоретические основы игры как средства обучения.

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

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

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

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

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

2. Характеристика младшего школьного возраста

мышление

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

внимание

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

воображение

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

3. Структура и виды дидактической игры.

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

В младшем школьном возрасте выделяются три класса игр:



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



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

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

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



Виды игр

Игры с фиксированными открытыми правилами

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

Игры с закрытыми правилами

Сюжетно - ролевые

Виды дидактических игр

По содержанию обучения и воспитания

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

По используемому материалу:

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

По виду деятельности учащихся:

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

4. Функции дидактических игр

Функции дидактических игр

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

формирования
устойчивого интереса к
учению

снятие напряжения, связанного с
процессом адаптации ребенка к
школьному режиму

формирования психических
новообразований

формирования
адекватных
взаимоотношений и
освоение социальных
ролей

формирования учебной
деятельности, общеучебных
умений, навыков
самостоятельной учебной работы

функция формирования навыков
самоконтроля и самооценки

Условия для организации и проведения дидактических игр

```
graph TD; A[Условия для организации и проведения дидактических игр] --> B[наличие у педагога определенных знаний и умений относительно дидактических игр]; A --> C[выразительность проведения игры]; A --> D[необходимость включения педагога в игру]; A --> E[сочетание занимательности и обучения]; C --> F[наличие средств и способов, повышающих эмоциональное отношение детей к игре]; D --> G[используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой, доступной и емкой];
```

наличие у педагога определенных знаний и умений относительно дидактических игр

выразительность проведения игры

необходимость включения педагога в игру

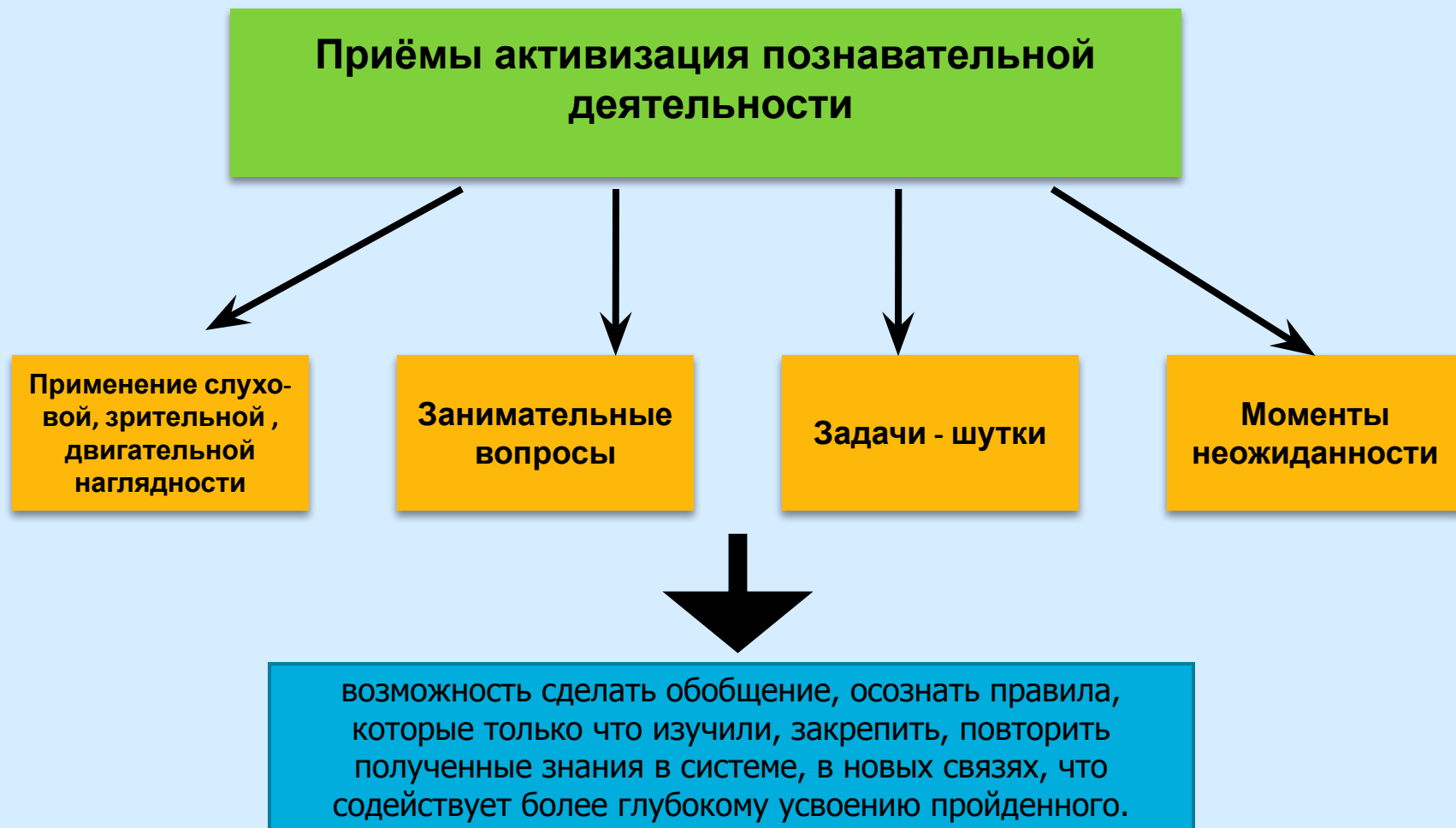
сочетание занимательности и обучения

наличие средств и способов, повышающих эмоциональное отношение детей к игре

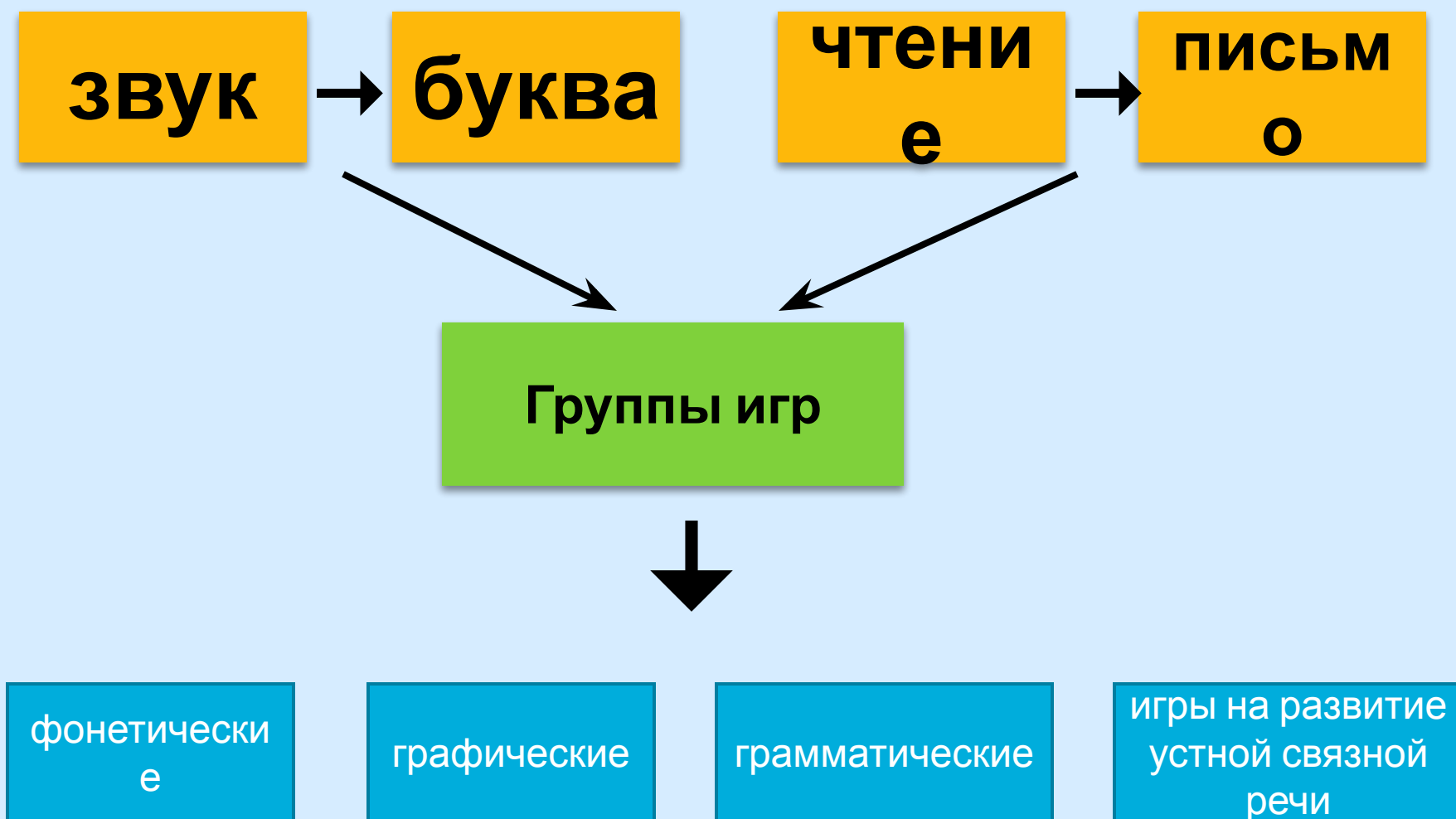
используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой, доступной и емкой

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

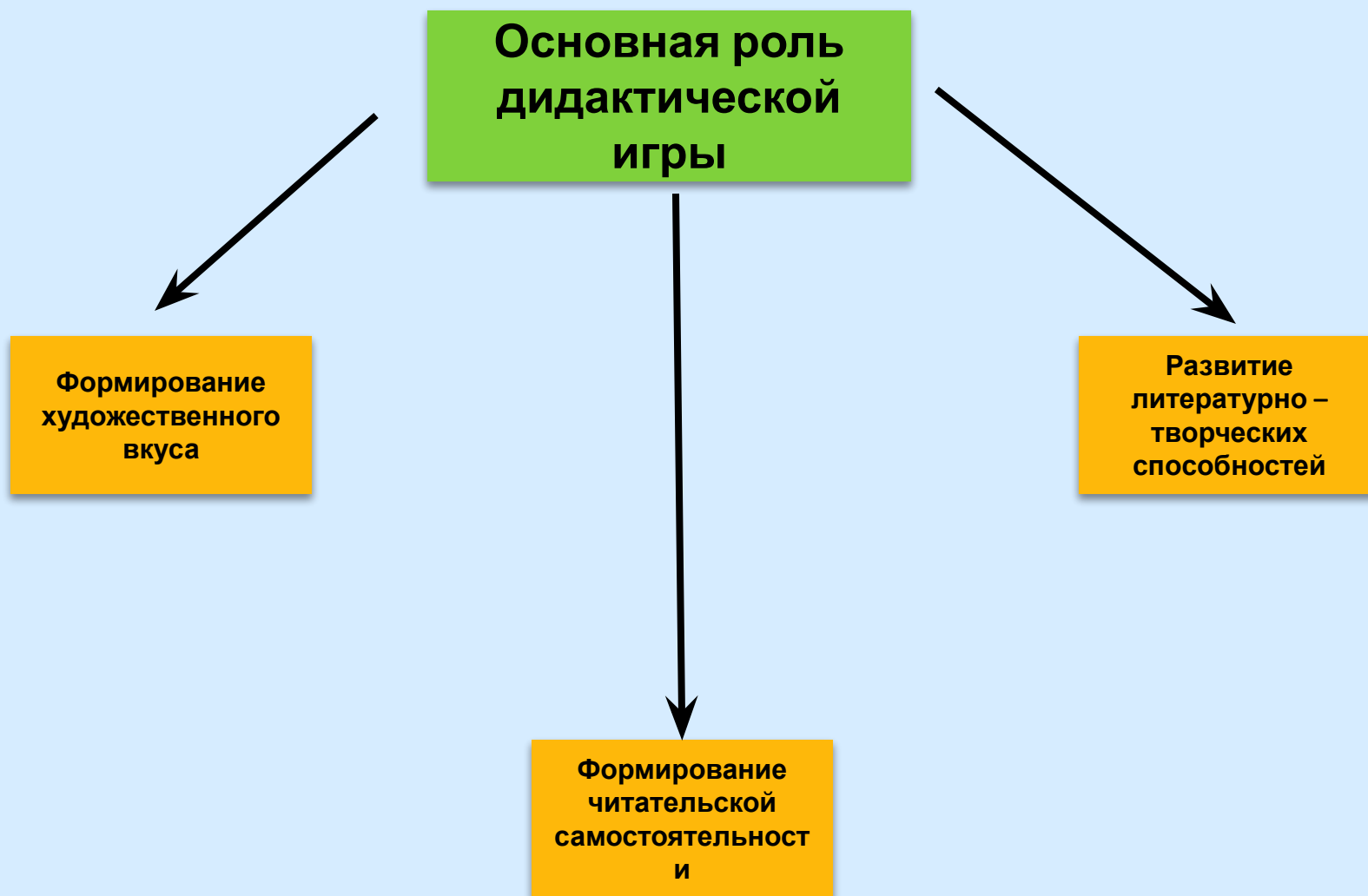
5.1. Дидактические игры на уроках математики.



5.2. Значение дидактических игр и заданий при обучении грамоте.



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



Примеры дидактических игр



МАТЕМАТИКА

“Поймай рыбку”

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

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

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

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

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

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

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

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

«Незадачливый математик»

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

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

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

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

Примеры дидактических игр на уроках обучения грамоте, русского языка

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



«Живые слова»

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

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

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

«Найди пару»

Цель: Закрепление учебного материала невербальными средствами.

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

четверо – с существительными
и четверо – с прилагательными.

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

Литературное чтение, окружающий мир

«Живая сказка»

Цель: развитие внимания, творческих способностей

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

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

«Цитаты- оборвыши»

Цель: развитие памяти

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

Задание: продолжить цитату из сказки, другого литературного произведения

«Бегает, прыгает, летает»

Дидактическая задача: знать основной способ передвижения животного.

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

«Овощи, фрукты»

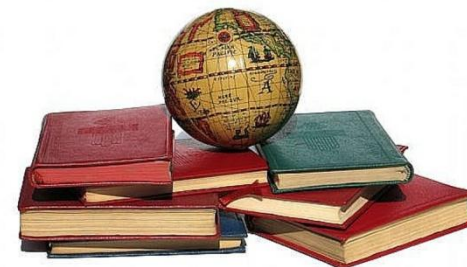
Дидактическая задача: знать овощи и фрукты.

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

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

Список литературы

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



Использованные интернет – ресурсы

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

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

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

http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola

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

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

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

