

Горбунова Алевтина Юрьевна

воспитатель группы продленного дня

МБОУ «Многопрофильная школа №181»

г. Казань, Республика Татарстан

Михайлова Татьяна Николаевна

учитель начальных классов

МАОУ «Лицей №121

им. Героя Советского Союза С.А. Ахтямова»

Советского района г. Казани

г. Казань, Республика Татарстан

DOI 10.21661/r-465216

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Аннотация: в статье подробно рассматривается такое средство воспитания и обучения, как дидактическая игра. Авторами обращается внимание на различные функции, структуру и принципы использования дидактической игры, даётся классификация игр, а также приводятся примеры использования игр на уроках и в группе продленного дня.

Ключевые слова: дидактическая игра, принципы работы, структура дидактической игры, игровые моменты, учебный процесс.

Игра. Любимая деятельность детей. Средство познания мира. Игра широко охватывает всю личность ребенка – умственную, эмоциональную, двигательную и волевую сферы. Она способствует всестороннему развитию детей. Игры, которые учитель и воспитатель применяет в учебно-воспитательном процессе, разнообразны. И это требует их классификации. Можно выделить несколько основных групп (таблица 1).

Таблица 1

– дидактические игры;	– настольные игры;
– подвижные игры;	– деловые игры;
– интеллектуальные игры;	– музыкальные игры.

– интерактивные игры;	
-----------------------	--

Включение в урок или занятие игр и игровых моментов делает процесс обучения более легким, интересным и занимательным. Он создает у ребят бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Переходной формой от игры к учебе является *дидактическая игра*. Это одно из эффективных средств привлечения живого интереса ребят к учебному процессу и изучаемому предмету.

Дидактическая игра направлена на решение конкретных задач обучения школьников, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. У нее есть и свои функции:

- функция формирования психических новообразований (устойчивость и произвольность внимания, памяти, развитие мышления и воображения);
- функция формирования устойчивого интереса к учению и снятия напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму и освоение им социальных ролей;
- функция формирования собственно учебной деятельности;
- функция формирования общеучебных и логических действий, действий постановки и решения проблем;
- функция формирования навыков самоконтроля и самооценки;
- функция формирования адекватных взаимоотношений в классе, развитие навыков сотрудничества, совершенствование речевых навыков.

А также она имеет и свою структуру:

- дидактическая задача;
- игровая задача;
- игровые действия;
- правила игры;
- подведение итогов (результат).

Результативность дидактических игр и игровых моментов зависит от методики их применения. Ведь они направлены на решение программных задач конкретного учебного предмета. Также большое значение имеет, когда и как проводится дидактическая игра и игровые моменты. Потому, что их используют не на отдельных уроках или внеурочных занятиях, а во всей системе работы с детьми. Они включаются вместе с другими методами и приемами в учебный процесс на уроке и в различные внеурочные занятия, помогая тем самым обеспечить целесообразную смену деятельности учащихся. Это позволяет поддерживать интерес к изучаемому материалу. А также сосредоточить внимание ребят на выполнении познавательных действий. И, конечно же, избежать гиподинамии. Отложить в дальний угол усталость, вызываемую трудной для ребят интеллектуальной работой.

Не менее важна в использовании дидактических игр и игровых моментов взаимосвязь в работе учителя класса и воспитателя группы продленного дня. Дидактические игры и игровые моменты, проводимые во внеурочное время в целях закрепления, углубления и повторения пройденного, выработке разнообразных умений и навыков, формирования автоматизма, диагностики результативности обучения, усвоения программных знаний непосредственно основываются на том, чему научил ребят учитель. Ряд дидактических игр и игровых моментов, проводимых учителем на уроке в целях активизации усвоения конкретного познавательного материала, формирования умения осознанно пользоваться им и гибко применять в жизни опираются на предварительную работу с ребятами воспитателя группы продленного дня. К таким играм, в частности, можно отнести отгадывание загадок, шарад, ребусов, кроссвордов, головоломок, метаграмм, анаграмм. Воспитатель, в отличие от учителя, строго не ограниченный временем урока, имеет возможность в подходящих жизненных ситуациях, последовательно направляя ребят, научить решать заключенные в них логические задачи.

В своей работе мы придерживаемся нескольких принципов использования дидактических игр и игровых моментов:

1) учитель и воспитатель во время игры должны создавать в классе атмосферу доверия, уверенности ребят в собственных силах и достижимости поставленных целей. Быть доброжелательным и тактичным в отношении ребят. Поощрять и одобрять действия ребят, направленных на достижение своих целей;

2) любая игра и игровые моменты, которые выбирают учитель и воспитатель, должны быть хорошо продуманы и подготовлены. Нельзя для упрощения игры или игрового момента отказываться от наглядности, если она там требуется;

3) учитель и воспитатель должны быть очень внимательны к тому, насколько ребята подготовлены к проведению игры или игрового момента. Уместно ли их проведение в данный момент. Подходят ли они по возрастным, умственным, интеллектуальным показателям ребят;

4) учитель и воспитатель должны помнить, что дидактические игры и игровые моменты кратковременны. Поэтому очень важно, чтобы все это время не снижалась умственная активность ребят, и не падал интерес к поставленной задаче;

5) учитель и воспитатель должны стремиться к тому, чтобы каждый ребенок мог участвовать в игре или игровом моменте. Они должны продумать роль для каждого ребенка (участник, контролер, судья и т. д.);

6) учитель и воспитатель должны помнить, что не следует приучать детей к тому, чтобы на каждом уроке или занятии они ждали новых игр, игровых моментов или сказочных героев. Необходим последовательный переход от уроков насыщенных игровыми ситуациями, к урокам, где игра или игровой момент являются поощрением за работу на уроке или занятии, или используется для активизации внимания.

И еще, о чем хотелось бы сказать. При подготовке к уроку или занятию учитель и воспитатель должны помнить, что игра или игровой момент могут проводиться на любом этапе урока или занятия:

– в начале урока (занятия) цель игры и игрового момента – организовать и заинтересовать ребят, стимулировать их активность;

– в середине урока (занятия) дидактическая игра или игровой момент должны решать задачу усвоения темы урока (занятия);

– в конце урока (занятия) игра или игровой момент может носить поисковый характер.

Ниже мы приводим примеры нашей работы по использованию дидактических игр и игровых моментов.

Как можно сформировать команды, выбрать ведущего, капитана команды или право первого хода для работы на уроке или в группе продленного дня?

Можно использовать считалки. Например:

Мы собрались поиграть.

Ну, кому же начинать?

Раз, два, три.

Начинаешь ты.

Раз, два, три, четыре, пять.

Мы собрались поиграть.

К нам сорока прилетела

И водить тебе велела.

Можно использовать различные жеребьевки. Например:

«В какой руке камешек?», «Какая из палочек короче?».

Можно использовать различные двигательные действия. Например:

Звучит музыка. Ребята в хаотическом порядке передвигаются по классу. Музыка останавливается, и учитель (воспитатель) дает команду: «В пары!». Ребята образуют пары с рядом стоящим учеником, а не бегают по классу в поиске своего друга. Если остался один ученик, то он и становится водящим.

Чтобы образовать команды можно сделать следующие действия.

Учитель (воспитатель) задает ребятам несколько вопросов, на которые они могут быстро ответить (обычно не более четырех). Затем говорит: «В команде столько человек, сколько вопросов я сейчас вам задала». Ребята образуют команду с рядом стоящими учениками, а не бегают по классу в поисках своих друзей.

Еще вариант образования команд.

Звучит музыка. Ребята хаотично передвигаются по классу. Музыка останавливается. Учитель (воспитатель) дает команду: «Замри!». Ребята останавливаются и смотрят на учителя (воспитателя). Он показывает определенное количество пальцев (по очереди), а ребята хором вслух считают (на русском, английском, татарском языках). Затем образуют команды по количеству пальцев, которые показал учитель (воспитатель) с рядом стоящими учениками, а не бегают по классу в поиске своих товарищей.

И еще один вариант образования команд.

Звучит музыка. Ребята хаотично передвигаются по классу. Музыка останавливается. Учитель (воспитатель) дает команду: «Замри!». Ребята останавливаются и смотрят на учителя (воспитателя). Учитель (воспитатель) говорит: «В команде столько человек, сколько букв в слове «стол» или «В команде столько человек, сколько будет 32:4» или «В команде столько человек, сколько колец на олимпийском флаге» и т. д. Ребята вслух не должны говорить ответ. Ответом будет то, когда ребята образуют команды. Команда формируется с рядом стоящими учениками.

А вот некоторые игры, в которые очень любят играть ребята на уроках математики в первом классе.

«Назови соседей»

Цель: закрепить знание ряда чисел и умения называть соседей числа.

Материал игры: резиновый мячик.

Содержание игры. Класс делится на команды по 4 человека. Выбирается (случайным образом) ведущий. Ведущий бросает мяч игроку, называя любое число от 0 до 10. Поймавший мяч должен назвать «соседей» данного числа, т.е. числа на один меньше и на один больше названного, или предыдущее и последующее число и бросить мяч обратно водящему. По команде учителя ведущий меняется. Таким образом, каждый ученик в команде может быть ведущим.

«По местам!»

Цель: закрепление представления о порядковом значении числа.

Материал: разноцветные жетоны с числами.

Содержание игры. По команде учителя ребята разбегаются по всей площадке, собирают на полу разноцветные жетончики с номерами. Учитель произносит команду: «По местам!». Дети спешат занять свои места в команде, согласно тем числам, которые написаны на их жетонах, соблюдая расцветку жетона, по порядку (в порядке возрастания, в порядке убывания; слева – четные, справа – нечетные).

«Микрокалькулятор»

Цель: закрепление знания состава числа первого десятка.

Материал: карточки с примерами, мелкие игрушки.

Содержание игры: Ребята делятся на две команды. Затем произносят слова:

Мы устали от сложения
И тетрадки спрятали,
Дайте нам для ускорения
Микрокалькуляторы.

После того как будут произнесены слова игроки должны решить пример на карточке, пробежать эстафету и взять в конце пути в корзине столько предметов, какой ответ получился при решении примера на карточке. Например, $3 - 2 = 1$, значит, игрок берет 1 предмет.

Примеры на карточках:

Команда №1	Команда №2
$5 - 2$	$8 + 2$
$6 - 4$	$10 - 3$
$8 - 1$	$7 + 2$
$4 + 4$	$8 - 6$
$7 + 3$	$9 - 7$

У каждой команды должно получиться в конце эстафеты по 30 предметов.

«Найди пару»

Цель: развивать умение соотносить плоскостные геометрические фигуры и их контуры.

Материалы: геометрические фигуры разного размера и их контуры.

Содержание игры. Ребята делятся на две команды. Одна команда получает плоскостные геометрические фигуры, другая команда получает их контур. Ребята, держа в руках фигуры, выстраиваются в шеренгу. По команде учителя: «Найди пару!», они ищут себе пару согласно своей фигуре (плоскостная должна соединиться с контурной).

В группе продленного дня ребята любят играть вот в такие игры.

«Угадай, что нарисовано»

Цель: по описанию угадать, какой предмет на картинке.

Материал: картинки с изображением предметов и животных.

Содержание игры. Воспитатель берет коробку с картинками, на которых изображены различные предметы или животные. Затем среди участников нужно выбрать водящего. Он должен подойти к воспитателю, не глядя достать из коробки картинку и, не показывая ее другим игрокам, попытаться описать то, что изображено на рисунке. Задача остальных участников – отгадать, какой предмет нарисован на картинке. Тот, кто первым справится с заданием, назначается водящим.

«Отыщи слово»

Цель: найти «потерянное» слово.

Материал: карточки с «потерянными» словами, секундомер.

Содержание игры. На карточке написан набор букв, среди которых «потеряно» слово (слова). Включается секундомер и ребенок за определенное время должен найти и подчеркнуть «потерянное» слово (слова). Сделать задание более сложным можно, увеличив объем текста. Например:

ВПЫЛОАВРДВЕРЬЕЛОЖУКФНАЖАБАЖЭВАДАРВАЛДР

«Очередь»

Цель: поставить игрушки по порядку.

Материал: детские игрушки.

Содержание игры. Следует взять несколько игрушек (8–10) и поставить их друг за другом. Ребенок запоминает порядок игрушек. После этого воспитатель просит ребенка отвернуться. И в это время меняет несколько игрушек местами.

После чего ребенок поворачивается и должен поставить игрушки в первоначальном порядке.

«Дорисуй предмет»

Цель: дорисовать фигуры так, чтобы получился предмет или животное.

Материал: листы бумаги, где нарисованы геометрические фигуры или просто линии.

Содержание игры. На листе бумаги нарисованы простые геометрические фигуры или линии. Загадывается загадка. Ребенок должен отгадать загадку и дорисовать к данным фигурам детали так, чтобы получился предмет отгадка.

В завершение хочется сказать, что дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей. Она активизирует все психические процессы и вызывает у ребят живой интерес к процессу познания.

Список литературы

1. Жикалкина Т.К. Система игр на уроках математики в 1 и 2 классах четырехлетней начальной школы: Пособие для учителя. – М.: Новая школа, 1996. – 176 с.
2. Кудыкина Н.В. Дидактические игры и занимательные задания для 1 кл. четырехлет. нач. шк. – Киев: Ряданська школа, 1989. – 142 с.
3. Материалы для тренера краткосрочных курсов проекта «Совершенствование качества преподавания в Республике Татарстан» совместно с Сингапурской компанией Educare International Consultancy. – Казань, 2013, 2014, 2015.
4. Педагогический опыт: теория, методика, практика: Материалы IX Международной научно-практической конференции. (Чебоксары, 14 окт. 2016 г.) / Редкол.: О.Н. Широков [и др.]. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016. – №4 (9). – 368 с.