

Дидактическая игра в начальной школе

Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету, наряду с другими методами и приемами, используемыми на уроках, - дидактическая игра. Еще К.Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащихся для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.

В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества ребенка. В ходе игры дети учатся оказывать помощь товарищам, считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. У детей развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, характер.

Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в освоении учебного материала.

Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, усиливает интерес детей к предмету, к познанию ими окружающего мира.

Как заставить младшего школьника задуматься, начать размышлять над математическими заданиями, вопросами, задачами? Интерес и игра – вот средства, которые способны организовать детей на активную умственную деятельность, вовлечь в поиск, приобщить его к творческой работе на уроке. Игра помогает ребенку быть успешным, смелым, усидчивым, любознательным, смекалистым.

Загадки, ребусы, кроссворды, расшифровки, экскурс в прошлое математики вызывает большой интерес к математике в целом. Цель этих мероприятий не только привлечь внимание детей и вызвать у них удивление. Но и сделать интерес к математике достаточно стойким, помочь овладеть математическими умениями не только сильным ученикам, но и тем, для которых данный школьный предмет является наиболее сложным.

Очень многие дидактические игры, которые я использую в своей практике, включают в себя вопрос, задание, призыв к действию, например, "Кто быстрее?", "Не зевай!", "Отвечай сразу.", "Кто вернее?" «Угадай число» и так далее.

Значительная часть игр дает возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, закрепить повторить полученные знания в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного.

Например, при закреплении учащимися знания таблицы сложения с переходом через десяток я часто использую игру "Поймай рыбку".

На доске висит таблица, на которой изображен аквариум с рыбками. На каждой рыбке записан один из следующих примеров: $7+8$ $9+3$ $9+6$ $14-6$ $9+7$ $15-7$ $16-8$ $18-9$ $13-6$ $8+5$

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.

Для закрепления знаний таблиц сложения и вычитания в пределах 10 можно использовать игру "Самый быстрый почтальон".

Учитель раздает пяти ученикам по одинаковому числу карточек, на обратной стороне которых записано выражение на сложение и вычитание. Дети, сидящие за партами, изображают дома с номерами (они держат в руке разрезанные цифры, обозначающие числа от 0 до 10).

Почтальоны должны быстро определить на конверте номер дома (найти значение

выражения) и разнести письма в соответствующие дома (отдать детям, у которых карточки с цифрами, обозначающие ответы выражений, записанных на конвертах).

Кто быстро и правильно разнесет письма по назначению, тот самый быстрый почтальон.

Цель игр «Веселый счет», «Угадай-ка» - закрепление последовательности натурального ряда чисел. Формировать навыки сложения, вычитания, умножения, деления помогают игры «Молчанка», «Цепочки», «Математическая рыбалка», «Лучший летчик» и другие.

Эти игры простые, и их можно использовать и при изучении таблицы умножения и деления. Они позволяют в игровой форме повторить таблицы, внести в урок элемент соревнования, что еще более способствует активизации деятельности учащихся, обязывает их быть более четкими, собранными, быстрыми.

Многие и упражнения можно строить на материале различной трудности - это дает возможность осуществлять индивидуальный подход, обеспечивать участие в одной игре учащихся с разным уровнем знаний. Например, можно дать самостоятельную работу в виде игры "Кто первый добежит до финиша?". А раз это игра, учащиеся чувствуют себя свободно, поэтому уверенно и с интересом приступают к работе. Каждый получает карточку с заданием - задачей. Задача у всех одна и та же, но степень помощи к ее решению для каждого ученика разная.

Например, хорошо подготовленным учащимся предлагается решить задачу по краткой записи, составив по ней выражение. Слабо успевающим ученикам - составить задачу по краткой записи и закончить ее решение. Тот, кто решит задачу быстро и правильно, может считать себя спортсменом.

На таких уроках ставится цель привить любовь к математике учащимся с разными математическими способностями. Все стараются выполнить задания, все хотят быть спортсменами. В завершении задания на доске пишутся фамилии учащихся справившихся с задачей. А тем, кому не удалось решить задачу, дается индивидуальная помощь, чтобы в следующий раз смелее приступали к работе.

Следовательно, включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрою, не заметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки по математике.

Однако игра не должна быть самоцелью, а должна служить средством развития интереса к предмету, поэтому при ее организации следует придерживаться следующих требований:

- 1) Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными. Материал игры должен быть посилен для всех детей.
- 2) Дидактический материал должен быть прост по изготовлению, и по использованию.
- 3) Игра интересна в том случае, если в ней участвует каждый ребенок.
- 4) Подведение результатов игры должно быть справедливым и четким.

Исходя из естественной логики обучения детей грамоте: звук - буква, чтение - письмо, все дидактические игры разделены соответственно на четыре группы: фонетические, графические, грамматические, игры, развивающие связную устную речь.

Учебной задачей проведения игр в первом классе в период обучения грамоте ставится формирование фонематического слуха в различных его проявлениях:

- 1) Установление изучаемого звука в словах ("Чей голосок"), определение места звука ("Где спрятался звук?").
- 2) Придумывание слов на заданный слог в определенной позиции.
Ра ма По ра Ра на Ко ра
- 3) Составление схем слогов - слияний с использованием цвета: синего (твердый согласный), зеленого (мягкий согласный), красного (гласный). А также обратное задание: по данной схеме назвать слог.
- 4) Игра "Живые буквы". Детям выдаются буквы, они должны найти пару, причем так, чтобы получился слог (по опорной согласной или гласной).

- 5) Составление слогов по картинкам с выделением первых звуков, последних, вторых от начала слога. Например, даны картинки, на которых изображены тигр, олень. Дети составляют слог по первым звукам (Т), (О), придумывают слова с данным слогом топор, то - варищ. Затем меняют картинки местами, выясняют, какой теперь получился слог (слог от).

Дети вспоминают слова с этим слогом: ответ, отдых - в начале слова, кот, пот - в конце. Далее проводится работа со словом. Детей знакомят с понятием "слово". Слова бывают короткие и длинные. Самые короткие -союзы и предлоги, состоящие из одной буквы У, И, К, В, С. Для уяснения лексического значения слова даются разные задания.

- 1) Подбор нужного слова к смысловому ряду: по опорным признакам -пушистая, рыжая, хитрая... (лиса).
- 2) Обобщение понятия: какое слово лишнее и почему? (лето, осень, неделя).
- 3) Добавление нужного слова (Пальто, шапка, шарф...).
- 4) Называние общего слова (стол, стул, шкаф-...).

Деление слов на слоги, подсчет количества слогов в слове выделение ударного слога. Простукивание двух слогов, выделяя ударный слог громким стуком. Дети подбирают слово с таким же количеством слогов и с ударением на том же слоге: весна, зима, лето, осень.

Подбор слов к заданным схемам с гласными буквами:
а а а о о о о а
рак ра ма мо ло ко о са

Составление слова из данных слогов (слоги даны в рассыпную).

Исключение лишнего слова: гусь, гусенок, гусыня, гусак, гусеница.

Подбор к данному слову родственных слов: снег, снежок, снежная, снеговик, снегоход, снегозадержание.

Замена в слове одного звука (буквы) для получения нового слова: пора, кора, нора, гора.

Чтение слов в обратном порядке: сон, шалаш.

Игра "Кто быстрее, кто больше?". Из каждой буквы данного слова придумать другие слова: ослик, оса, слон, лось, иволга, корова.

Игра "Кто больше придумает слов из данного слова, используя только эти буквы?". Например, грамотей (герой, море, тема, март, гора, рот, маг, торг, гам).

Подбор синонимов, антонимов, анонимов.

- 1) Труд, работа;
- 2) День-ночь, высокий - низкий, далеко - близко, бежать - ходить.
- 3) Лисичка гриб, лисичка животное.

Игра "Сложи словечко". Какие два слова спрятались в одном? Самолет (сам летает), листопад (листья падают), пылесос (пыль сосет).

Таким образом, использование в учебном процессе игр и разных заданий, создание на уроке игровой ситуации приводит к тому, что дети не заметно для себя и без особого напряжения приобретают определенные знания, умения, навыки.

Учитывая вариативность отдельных игр, исходя из возможностей работы класса и отдельных учеников, учитель может выбрать необходимые для урока упражнения. Такие как: "На что похожа буква", "Учимся, играя", "Занимательный материал (скороговорки, загадки, пословицы и так далее)", "Словарь (крылатые слова и выражения, происхождение слов)".

Чтобы дети лучше запоминали букву можно предложить им пофантазировать, на что она похожа, выложить ее из счетных палочек, выщипать из бумаги, вырезать из вдвое сложенного листка, преобразуя уже известные буквы (например, ж(жук) получается из к, ф - из р, т - из г), найти букву в кассе букв, а затем и среди других, разбросанных или перевернутых на фланелографе или написанных несколько иным шрифтом. Ученики дописывают недостающие элементы букв, играя в "Поставь буквы правильно". "Полубуковка". Можно напечатанные на доске буквы закрыть полоской бумаги. Для лучшего запоминания

буквы полезно дать каждому ребенку карточку с наклейной буквой, вырезанной из наждачной бумаги (черной - обозначающей гласный звук, серый - согласный). Дети водят по ней пальчиком в направлении письма. Этот метод предложенный М. Монтессори, применялся уже много десятков лет тому назад. Перед работой в "Прописи", разобрав все элементы изучаемой буквы дети пишут ее "в полный рост" на листе бумаги, потом складывают лист пополам пишут на половине, затем на четверти листа, на восьмой его части и так далее, пока размер ее не приблизится к требуемому. Это дает возможность учителю увидеть все недочеты и ошибки в написании особо трудных букв.

"Звуковые" игры ("Кто внимательнее?" -на выделение и определение звука, "Кто больше?" -на составление слова с изученным звуком и так далее) развивают фонематический слух ребенка, формируют умение сознательно выполнять звуковой анализ слова, развивают память, внимание, наблюдательность. В играх типа "Доскажите словечко" малыши не только интересуются звуковой стороной слова (поиски ритма, красоты звучания), но и серьезно задумываются над его смыслом, выразительностью. В играх "Том - Тим" (или "Камень-Вата") дети стараются безошибочно выполнять задание по различению твердого или мягкого согласного. Можно провести игру "Переключка", предлагая вставить только тем детям, в имени или фамилии которых есть изучаемый звук. Это будет одновременно и маленькой физкультминуткой.

Игры со словами, которые очень важны для малышей, почти не включаются, к сожалению, в школьную программу, мало разработаны и зачастую просто игнорируются начальной школой. Они должны стать на мой взгляд, частью предметного обучения, помогая воспитывать у ребенка его природное звуковое чутье, подготавливая его к восприятию сложных поэтических форм, которые изучаются в 5-6 классах. Любовь к языку можно воспитать только через интерес к нему.

Каждый учитель знает, что приходится иногда помногу раз повторять с учащимися один и тот же материал по грамматике и все же он остается не усвоенным.

Дети как будто знают правила, умеют их формулировать, приводят примеры, но в диктантах - ошибки, не говоря уже о том, что в самостоятельной работе не умеют орфографически правильно и толково изложить свои мысли. В чем же причина? Почему дети так безграмотны?

Одна из причин просматривается особенно хорошо. Ребенка не научили видеть опасность. Отправляя его в плавание по безбрежному океану слов, желая, чтобы он выжил в этой стихии, надежда по-прежнему на авось. Почему не использовать на уроках рифмованные упражнения, грамматические сказки? Ведь дети так чутки к слову, к образу, им все интересно. Почему бы не проводить устной или наглядной этимологический анализ слов? Иногда сведения из истории слова помогают учителю объяснить и лексическое значение изучаемых слов. Вообще при изучении слова, правил хорошо использовать и слух, и зрение, и руку (т.е. письмо).

Стихотворная форма словарного материала (веселые стихи, рифмованные упражнения, правила в стихах и так далее) благотворно влияют на выработку оптимального темпа и ритма речи, исподволь развивая интерес к стихам, к поэзии, русской речи, языку.

Развивать детям фонематический слух и память, как важно правильно произносить каждый звук в слове, помогают скороговорки. Надо тренироваться в произношении звуков, заучивать скороговорки, проговаривая их сначала медленно и громко, потом тише и быстрее, почти шепотом. На каждом уроке дети должны выучить одну две скороговорки. Используя скороговорки, чистоговорки, считалки, веселые стихи, учитель закрепляет правильное произношение детьми звуков, отбатывает дикцию, способствует и развитию голосового аппарата, темпа речи.

Очень любят первоклассники слушать сказки приключения букв, сочинять свои. Сказочная форма позволяет вести необычные сказочные ситуации. Через сказочные элементы учитель может найти путь в сферу эмоций ребенка. Встреча детей с героями сказок не оставляет их равнодушными. В гости к детям приходят,

предлагая интересные игры, сказочные персонажи, например, при изучении буквы А - Айболит, Б - Белоснежка, В - Винни Пух, Г - Гномики и так далее, или Веселые человечики: Петрушка - умный и находчивый, замечательный актер и весельчак; Мурзилка, приносящий в своем портфеле занимательный материал в виде ребусов, кроссвордов, шарад. Приходит в гости к ребятам и веселый Карандаш, умеющий рисовать волшебные картинки, которые оживают с помощью детей. Кроме того, у него всегда много интересных историй, сказок про буквы. Иногда приходит и Незнайка, озорной, смешной, он шалит, ленится и не хочет заниматься, делает ошибки.

Желание помочь попавшему в беду герою, разобраться в сказочной ситуации - все это стимулирует умственную деятельность ребенка, развивает интерес к предмету, наблюдательность, воссоздающее воображение, способность к сопереживанию, образную память, чувство юмора, формирует умение овладевать оценочной терминологией (хитрый, глупый, жадны и так далее), рождает умение удивляться, видеть в обычном необычное.

Дидактическая игра - это средство познания мира: через игру ребенок изучает цвет, форму, свойства материалов, изучает растения, животных. В игре у детей развивается умение наблюдать, расширяется круг интересов, выявляются вкусы и запросы. Продумывая задачи и содержание игр с правилами, необходимо постепенно усложнять их. Нельзя шаблонизировать дидактической игры, необходимо давать простор детской инициативе и творчеству. В самостоятельных играх не следует навязывать содержание дидактической игры. В жизни ребенка дидактическая игра имеет такое же значение, как для взрослого работа, служба. В игре воспитываются те физические и психологические навыки, которые будут необходимы для работы: активность, творчество, умение преодолевать трудности и др. Эти качества воспитываются в хорошей игре, в которой есть "рабочее усилие и усилие мысли", а "дидактическая игра без усилия, игра без активной деятельности — всегда плохая игра".