

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Шелеховского района «Начальная школа – детский сад №14»

Районная конференция
«Лучшие педагогические практики в преподавании учебных предметов»

Дидактическая игра на уроках литературного чтения в период
обучения грамоты

Горшкова Ольга Николаевна,
учитель начальных классов
МКОУ ШР «НШДС №14»

Шелехов, 2020-2021 уч.год

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ3

СУЩНОСТЬ ПОНЯТИЯ «ИГРА»3

СТРУКТУРНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ5

ЛИТЕРАТУРА7

ПРИЛОЖЕНИЕ8

Введение

«...без игры (педагогической) на уроке невозможно увлечь учеников в мир знаний и нравственных переживаний, сделать их активными участниками, творцами урока».

Ш.А.Амонашвили

В период обучения грамоте, который является важнейшим этапом в развитии личности ребёнка, закладываются основы знаний о родном языке, формируются главные речевые умения и навыки, складывается определённое отношение к русскому языку, родной речи и литературе.

Л.С. Выготский, рассматривая роль игры в психическом развитии ребенка, отмечал, что в связи с переходом в школу игра не только не исчезает, но наоборот, она пропитывает собою всю деятельность ученика. « В школьном возрасте, - отмечал он- игра не умирает, а проникает в отношении действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде...»

Цель проведения дидактических игр: создать условия, позволяющие каждому первокласснику как можно легче и радостнее вступить в новый этап обучения и развития; поддержать и развить в детях интерес к знаниям; помочь им общаться с новыми сверстниками и учителями.

Задачи:

Для педагога: организовать деятельность на уроках с использованием дидактических игр, направленных на предупреждение рисков адаптационного периода в 1 классе.

Для обучающихся: овладеть навыками и умениями, позволяющими чувствовать комфортно в новых условиях обучения.

Для родителей: овладеть способами адекватной и своевременной помощи первокласснику.

Планируемый результат обучения и развития: снижение уровня школьной тревожности; повышение уверенности в себе и своих возможностях; формирование у детей позитивного отношения к школе, к учителям и одноклассникам как значимые условия успешной адаптации; уверенное овладение знаниями и умениями в период обучения грамоте.

Когда набираешь первый класс, всегда думаешь: как увлечь детей, как сделать обучение интересным и продуктивным? На что обратить внимание при выборе методов и приёмов, средств обучения и воспитания. Как помочь каждому маленькому человеку не испугаться трудностей и зажечь в его сердце огонёк познания. Вот тут-то и приходит на помощь игра! Игры-викторины, игры-путешествия, игры-спектакли, игры-экскурсии – вот далеко не полный перечень того, что позволяет сделать урок интересным, доступным, помогает повысить активность детей усвоить знания. Дети играли дома, в детском саду, игра пришла с ними в школу. Своеобразной формой перехода от игровой деятельности – основного источника знаний в дошкольный период – к учебной, служит дидактическая игра. Она приближает содержание учебного материала и сам процесс обучения к возрастным возможностям детей, тем самым обеспечивает одну из линий преемственности дошкольного и школьного периодов развития детей.

Сущность понятия «игра»

Игра – это вид детской деятельности, который используют учителя и воспитатели в целях воспитания детей, обучая их различным действиям с предметами, способам и средствам общения. В игре ребёнок развивается как личность, у него формируется те

стороны психики, от которых в последствии будут зависеть успешность его учебной и трудовой деятельности, его отношения с людьми. Ребенок, который пришел в 1 класс нуждается в игре!

На уроках следует создать такую ситуацию, которая позволила бы каждому ребенку проявить себя. Такую ситуацию помогает создать игра, которая способствует развитию познавательной деятельности и воспитанию нравственных начал. Несколько игровых моментов, подобранных на одну тему, тесно связанных с материалом учебника, дают большой результат при использовании на уроках. ([Приложение 1](#)) У ребенка в начальной школе фантазия развита настолько хорошо, что позволяет оказываться там, куда приглашает игра, он принимает те условия, которые ставит перед ним учитель, организуя детей. ([Приложение 2](#))

Игровые приемы в школе должны не отвлекать детей от учебного содержания, а, наоборот, привлекать к нему еще большее внимание. При выборе игрового приема следует стремиться к естественности его применения, которая диктуется, с одной стороны, логикой детской игры, а с другой — задачами, решаемыми педагогом.

В начальной школе игровые приемы или игровое оформление любого вида деятельности - учебной, трудовой или художественной и т.п. используются на уроках и во внеурочное время. Игровая «рубашка» урока обычно создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения и стимулирования мыслительной деятельности школьников. При этом дидактическая цель ставится перед учениками в форме игровой задачи, их учебная деятельность подчиняется общим игровым правилам, введение элементов состязательности и соревнования способствует более успешному переходу дидактических задач в разряд игровых, а учебный материал используется в качестве игрового средства. Наконец, игровым результатом выступает успешное выполнение дидактического задания (заданий). ([Приложение 3](#))

Дидактическая игра - это активная деятельность по моделированию изучаемых систем, явлений, процессов. Главное отличие игры от другой деятельности заключается в том, что ее предмет - сама человеческая деятельность. В дидактической игре основным типом деятельности является учебная деятельность, которая вводится в игровую и приобретает черты совместной игровой учебной деятельности.

Для дидактических игр характерно наличие задачи учебного характера - обучающей задачи. Ею руководствуется учителя или наставники, создавая ту или иную дидактическую игру, но облачают её в занимательную для детей форму.

Главная особенность дидактической игры состоит в том, что в ней учебные задачи выступают перед ребёнком не в явном виде, на первом плане оказываются игровые задачи. Школьник в процессе игры непроизвольно, непреднамеренно выполняет большое число математических действий, упражнений, задач, решает ребусы и расшифровывает «заколдованные» слова. ([Приложение 4](#))

Дидактическая игра, являясь методом обучения, предполагает две стороны: учитель объясняет правила игры, подразумевающие учебную задачу; а учащиеся, играя, систематизируют, уточняют и применяют полученные ранее знания, умения, навыки, у них формируется познавательный интерес к предмету. В начальной школе могут быть игры, в которых дети приобретают знания.

Главным условием для проведения любых игр с правилами является наличие у школьников представлений, необходимых для соблюдения правил игры. Поэтому дидактические игры целесообразно организовывать не в начале изучения темы, когда знания детей ещё недостаточны, а в конце, когда требуется проверить, что усвоено хорошо, а что

требует повторения. Дидактическая игра может использоваться на всех этапах урока, выполняя различные функции. Место игры в структуре урока зависит от той цели, с которой её использует учитель. Например, в начале урока дидактическая игра может применяться для подготовки учеников к восприятию учебного материала, в середине – с целью активизации учебной деятельности младших школьников или закрепления и систематизации новых понятий.

Таким образом, дидактическая игра, во-первых, выполняет обучающую задачу, которая вводится как цель игровой деятельности и по многим свойствам совпадает с игровой задачей; во-вторых, предполагается использование учебного материала, который составляет содержание и на основе которого устанавливаются правила игры; в-третьих, такая игра создаётся взрослыми, ребёнок получает её в готовом виде.

Структурные компоненты дидактической игры

Существенный признак дидактической игры – устойчивая структура, которая отличает её от всякой другой деятельности.

Структурные компоненты дидактической игры:

- игровой замысел (или дидактическая цель, которая определяется как основная цель проведения игры: что учитель хочет проверить, какие знания закрепить, дополнить, уточнить).
- игровые действия (представляет собой основную «фабулу» игры, её игровое содержание. Это может быть любое действие (поймать мячик, передать предмет, произвести с ним какие-то манипуляции, например, подкинуть кубик и определить задание по выпавшим точкам на стороне кубика, могут быть соревнования, работа на ограниченное время т. п.) ([Приложение 5](#))
- правила (это условие игры, обычно они формулируются словами «если, то...»). Игровое правило определяет, что в игре можно, а чего нельзя, и за что игрок получает штрафное очко.

Игровой замысел выражен, как правило, в названии игры.

Например, игровой приём «Волшебный сундучок» - значит будет что-то необычное, волшебное (могут быть ребусы или картинки, загадки и т.п.), и сундучок будем «разбирать», т.е. вынимать из него какие-то вещи или наоборот, в него будем собирать вещи для дальнейшего пути.

А игровой прием «Кто в домике живет?» подразумевает, что будет поиск определенных слов, подходящих по условиям. Игровые действия способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможности проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры. Правила помогают направлять игровой процесс. Они регулируют поведение детей и их взаимоотношения между собой. Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Она выступает прежде всего в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся в освоении знаний или в их применении.

Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой и отсутствие любого из них разрушает игру.

Структурные компоненты дидактической игры представлены в виде схемы. [\(Приложение 6\)](#) На схеме наглядно отражена органическая взаимосвязь в дидактической игре учебной и игровой деятельности. Важной стороной проведения дидактической игры является оснащение её наглядностью, раздаточным материалом.

Дидактические игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей младшего школьного возраста. Благодаря играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных учеников. Вначале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения.

Таким образом, дидактическая игра – это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир. Проанализировав свою работу, я выявила, что дидактическая игра позволяет не только активно включить учащихся в учебную деятельность, но и активизировать познавательную деятельность детей. Игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме. Отсюда можно сделать вывод о том, что использование игры необходимо при обучении детей младшего школьного возраста на данном конкретном уроке. Дидактический материал, который я использую на уроке литературного чтения также можно использовать на уроках математики или окружающего мира. А сами карточки изготовить вместе с обучающимися на уроках ИЗО или технологии. Это доставляет детям большую радость!

В ходе обучения детей я сделала вывод, что дидактическая игра может быть использована как на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Она должна в полной мере решать, как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов учащихся. [\(Приложение 7\)](#).

В процессе работы над темой, на основе рассмотренной мной психолого-педагогической и методической литературы по данному вопросу, по опыту своей работы я пришла к выводу, что в педагогической работе большое внимание необходимо уделять дидактической игре на уроке, потому что отлично прослеживается её существенное значение для получения, усвоения и закрепления новых знаний у учащихся начальных классов.

Таким образом, дидактическая игра – это игра только для детей. Для учителя – это эффективный способ обучения, воспитания и развития. Она создаёт «зону ближайшего развития» для каждого ученика, совершенствует его познавательные процессы (внимание, память, мышление, воображение и т. д.), формирует произвольность в поведении, адаптирует интеллектуально- пассивных детей в учебной деятельности, даёт ощущение свободы и раскованности слабым и неуверенным в себе детям. Не стоит забывать и релаксирующее значение игры - возможность ученику передохнуть, снять чувство давящей напряжённости.

Главное – уважение к личности ученика, не убить интерес к работе, а стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

Конфуций писал: «Учитель и ученик растут вместе». Игровые приемы работы на уроке в полной мере позволяют расти как ученикам, так и учителю.

Литература

1. Акиньшина А.А., Жаркова Т.Л., Акиньшина Т.Е. Игры на уроках русского языка- М.: Рус.яз., 1990.
2. Блехер Ф. Н. Дидактические игры и занимательные упражнения в первом классе. – М., Просвещение, 2000
3. Зеньковский В. В. Психология детства. – М., 1996.
4. Психолого – педагогические особенности дидактических игр. Под. Ред. Акшиной А., Акшиной Т., Жарковой Т. М., 1990
5. Труднев В. П. Считай, смекай, отгадывай. – М.: Просвещение, 2000.

Приложение

Приложение 1.

В добукварный период. *«Путешествие Пчелёнка».*

Пчелёнок может собирать нектар только с тех цветов, которые начинаются на согласный.

По дороге к Лунтику Пчелёнок встречает светлячков Тима и Дину и помогает им раскрасить нужным цветом фонарики для определения звука в начале слова (синий, зеленый или красный).

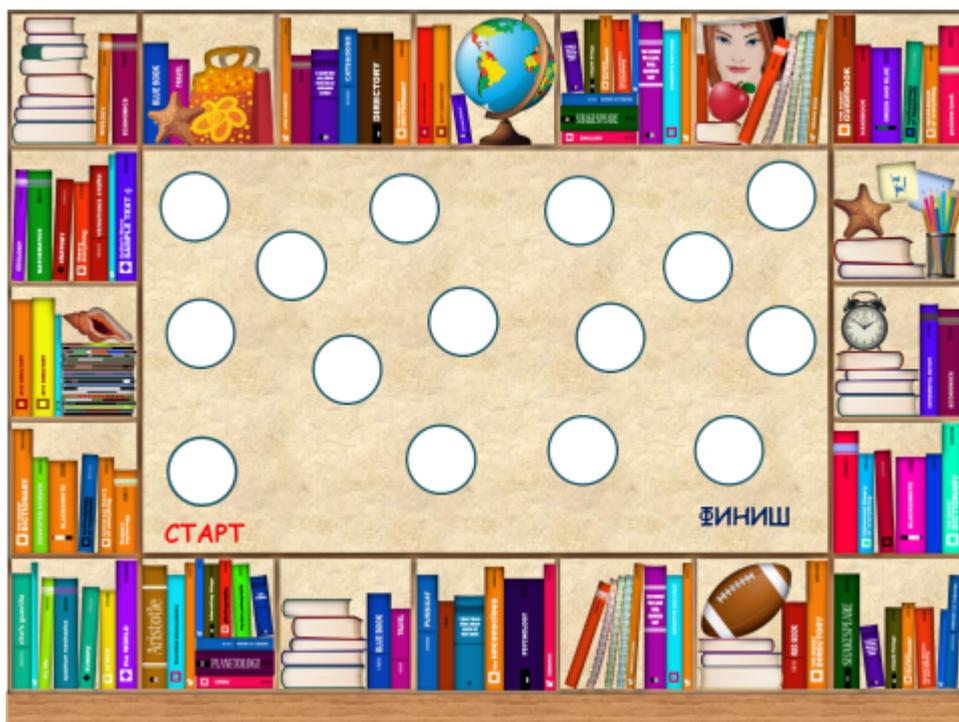
Собрав нектар, Пчелёнок отправился к Лунтику и Миле, чтобы поиграть – построить песочный замок из блоков. На блоках записаны буквы с «потерянными элементами», а на блоках целые буквы. Необходимо их соотнести.

Приложение 2.

Игры в букварный период.

Игра «Путешествие по книжной полке».

Игра представляет собой игровое поле (на фоне книжных полок) с пустыми кружками, в которые нужно вписать слова так, чтобы каждое новое слово начиналось с последней буквы предыдущего. Например, сок – кот – том- мир и т.п. По правилам игры все слова должны быть из 3 или 4 букв и т.п.



Игра «Угадай кто?»

Игра проводится после прочтения текста. Учитель задаёт вопросы, загадывая персонаж, а дети поднимают нужную карточку с рисунком.

Приложение 3.

Игра «Загадки Петрушки»

Учитель читает письмо, которое пришло от Петрушки: «Дорогие ребята! Я, ваш друг Петрушка, сейчас отдыхаю за городом, на даче. Здесь я гуляю в лесу, собираю грибы и ягоды — нынче их очень много. Отгадайте, какие грибы я собрал, если в их названии есть звук [р]

(рыжики, сыроежки, боровики), звуки [с] и [с'] (сыроежки, маслята, лисички).

Отправляю фото банок варенья из ягод. Угадайте, какой звук есть в названии всех ягод, из которых я наварил варенье. (звук [а] - черная смородина, красная смородина, ежевика, клубника, вишня, малина)?

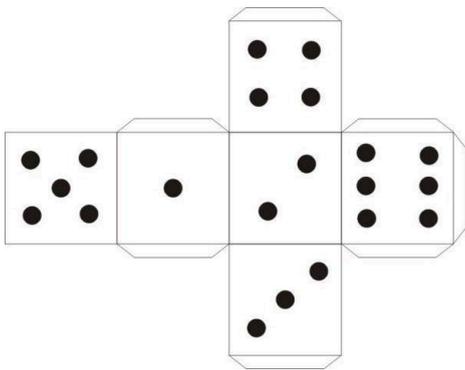


Приложение 4.

Ребусы. Могут быть разнообразными: тематическими и т.п.

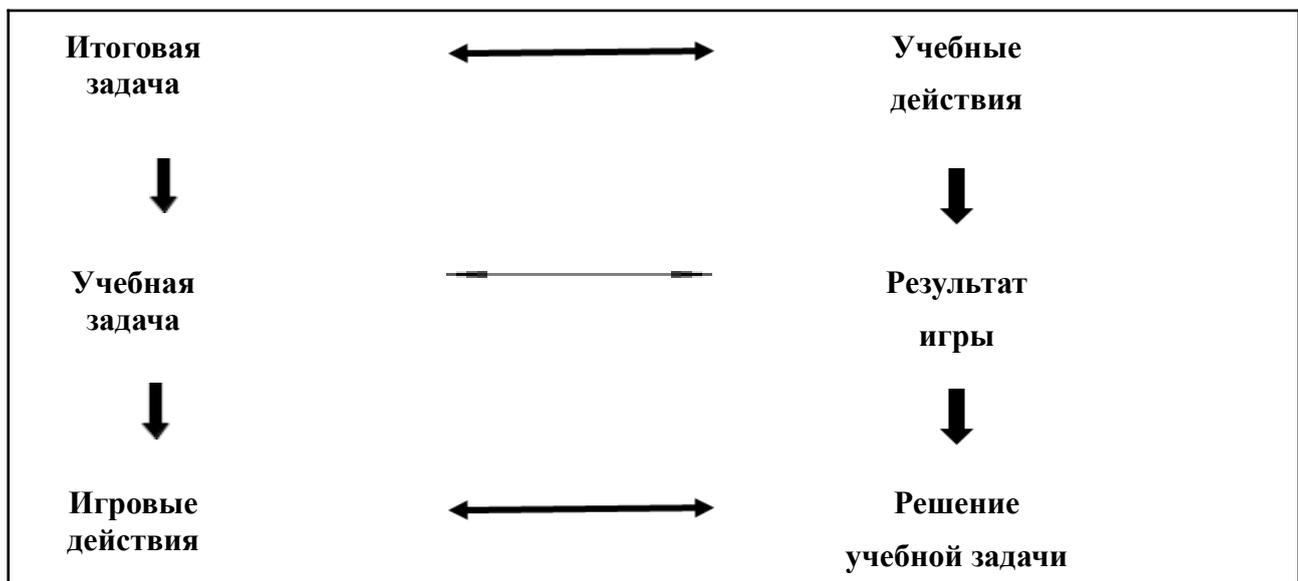


Приложение 5.
Развертка кубика.



Приложение 6.

Структурные компоненты дидактической игры



Приложение 7.

У кого хороший слух?

Оборудование: предметные картинки.

Педагог показывает картинки и называет изображенные на них предметы. Дети должны хлопнуть в ладоши, если услышат в названии предмета звук, заданный учителем в начале игры.

Кто в домике живет?

Оборудование: набор предметных картинок; домик с окошками и кармашком для вкладывания картинок.

Педагог предлагает детям рассмотреть набор картинок и назвать изображенных на них животных. Далее он говорит, что в домике могут жить только те животные, в названиях которых есть звук [с] ([л], [к], [р] и т.д.). Детям необходимо найти таких животных на картинках и поселить их в домик.

Продолжай!

Ученики делятся на две команды. Педагог называет несколько слов, которые начинаются с определенного звука, например, со звука [а] — *астра, армия, Анна*. Представители команд по очереди продолжают подбирать слова, начинающиеся с этого же звука. Повторять уже названные слова нельзя.

Побеждает команда, придумавшая последнее слово.

Весёлый кубик

Оборудование: кубик, на гранях которого разное число точек: две, три, четыре, пять, шесть; одна грань пустая.

Дети по очереди бросают кубик и называют слова, в которых число звуков равно числу точек на верхней грани кубика. Если выпадает нуль, игрок пропускает ход и передает кубик следующему игроку.

Какие животные спрятались в чемоданах?

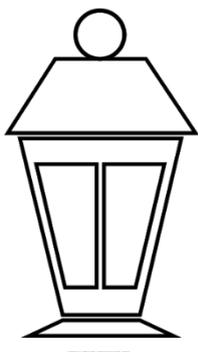
Педагог на доске схематически рисует чемоданы, на которых пишет буквы: *о, к, а, к, ш, е, у, т, п, х* и др. Дети должны прочитать названия животных, «спрятавшихся» в чемоданах.

Выигрывает тот, кто быстрее всех даст правильный ответ.

Зажги фонарик

Оборудование: синие, красные и зелёные кружки для каждого игрока. На уроке технологии обучающиеся вырезают самостоятельно по 3 фонарика и раскрашивают их в 3 цвета.

Педагог произносит звук, ученики повторяют его, поднимая правильный кружок.



Твердый — мягкий

Дети делятся на две команды. Каждая команда придумывает себе название: у одной оно начинается на мягкий согласный звук, у другой — на твердый.

Первая команда называет слова, начинающиеся на мягкий согласный, вторая команда — на твердый. За каждое правильно названное слово команда получает фишку.

Выигрывает команда, набравшая большее число фишек.

Кто быстрее?

Оборудование: слова, написанные на доске в два-три столбика (по числу рядов-команд).

Игроки каждой команды по одному выходят к доске и отмечают цифрой в своем столбике напротив каждого слова число слогов в нем. За каждое правильно указанное число слогов

ряд получает очко. Дополнительные очки могут насчитываться за найденные у соперника ошибки.

Поможем зверям

Оборудование: картинки животных с подписями: слон, лев, тигр, обезьяна, гепард, волк, жираф, медведь, белка, заяц, кабан, енот, пантера, еж, носорог, шакал, рысь, хорь, антилопа и др.

Учитель говорит: «Собрались в лесу звери, решили устроить концерт. Каждому хотелось выступить первым. Стали звери спорить. Обезьяна предложила выступать в порядке алфавита. И все звери согласились. Но только они не знали алфавита. Поможем им, ребята?»

Учитель называет букву, а дети поднимают карточки с картинками.

Скажи наоборот

Оборудование: мяч.

Примерный материал: шум — тишина, день — ночь, храбрость — трусость, война — мир, радость — грусть, враг — друг, молодость — старость, доброта — злость, правда — ложь, счастье — горе, находка — потеря, труд — безделье.

Педагог объясняет детям правила игры: «Я произнесу слово и брошу кому-нибудь из вас мяч. Тот, кому брошен мяч, должен поймать его, назвать слово, противоположное по значению, и вернуть мяч мне. Например, я говорю слово "вперед". Какое слово нужно произнести в ответ?» (*Назад.*) Учитель заранее подбирает слова, потому что игра должна идти в быстром темпе.

Словесная эстафета 4 на 4 (5 на 5 и т.п.)

Класс делится на несколько групп по четыре человека. Для каждой группы учитель называет первую букву слова. Первый ученик группы записывает слово из четырёх букв и потом передает лист товарищу, тот дописывает еще одно слово и т.д. В результате должно получиться слово.

Выигрывает группа, которая первой правильно написала слово.

Буквенная эстафета

Класс делится на несколько групп по четыре человека. Для каждой группы учитель называет первую букву слова. Первый ученик группы записывает букву и дописывает еще одну, потом передает лист товарищу, тот дописывает еще одну букву и т.д. В результате должно получиться слово.

Выигрывает группа, которая первой правильно написала слово.

Один — много

Оборудование: мяч.

Ведущий (педагог или ребенок) бросает мяч кому-либо из детей и называет один предмет. Ученик, поймавший мяч, должен назвать слово, обозначающее много таких предметов, и бросить мяч учителю.

Вставь слова

Оборудование: карты с предложениями, в которых пропущены слова, и карточки-вклады, на которых написаны недостающие слова. В картах с предложениями имеются разрезы, а на карточках-вкладках — заостренные уголки. Все карты разного цвета. Цвет вкладок соответствует цвету карт.

Карта 1. Сережа ... не боится Игорь ... наблюдал Витя ... нарвал букет Иванова ... возвратилась с Юра ... принес пять

Вклады для карты 1: Васильков, васильков, Морозов, морозов, Горшков, горшков, Поля, поля, Муравьев, муравьев.

Карта 2. Лева ... делал домик для Олег ... был у Андрюша ... любил слушать рассказы ... Толя ... привез много У ... в руках

Вкладки для карты. 2: Скворцов, скворцов, Рыбаков, рыбаков, Арбузов, арбузов, Пастухов, пастухов, Кости, кости.