МОСКОВСКИЙ ИНСТИТУТ ОТКРЫТОГО ОБРАЗОВАНИЯ

КАФЕДРА «Педагогика начального образования»

Курсовая работа

На тему

«Игра как способ активизации учебной деятельности младшего школьника на уроках окружающего мира»

Исполнитель: студентка II курса

Петрова Наталья

Москва 2010

Содержание

Введение

Глава 1. Теоретические основы проблемы

§1. Психолого-педагогические основы формирования учебной деятельности

§2. Игра как метод формирования обучения

Глава 2. Методика проведения дидактических игр по программе А.А.Плешакова

§1. Возможности курса Плешакова для активизации учебной деятельности младших школьников

§2. Система игр, направленная на формирование учебной деятельности

§3. Опытно-экспериментальная работа и ее результаты

Заключение

Список литературы

Введение

«Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным вот задача первоначального обучения.» К.Д. Ушинский.

Издавна начальная школа была важным звеном в образовании и воспитании молодого поколения. Ребенок младшего школьного возраста податлив на воспитывающее воздействие извне. Психологами (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Л.В. Занков, В.В. Давыдов, Г.И. Щукина и др.) установлено, что для младшего школьника характерно стремление к деятельности, к контактам с людьми, что позволило сделать вывод, что важнейшими развивающими способами являются деятельность и общение. Однако сложившаяся в России в XX веке авторитарная школа тормозила эти факторы, она просто не допускала их к ребенку. Ученик был объектом научения. Преобладающая его деятельность была деятельность по образцу (делай как я, думай как я, говори как я). Самостоятельность ребенка, его творческий потенциал были подавлены. К настоящему времени такой подход уходит из школы. Поэтому очень важно именно сейчас дать учителю в руки «инструмент», с помощью которого он вернет ребенку в учении его природную потребность к самостоятельной деятельности и общению.

В дошкольном детстве основным видом деятельности детей была игра, которая предоставляла им большие возможности для общения. С приходом в школу меняется их деятельность: ведущей становится учебная. Однако не должно быть резкой границы в деятельности ребенка при переходе в школу. Учебная деятельность должна «вырастать» из игровой. Поэтому и на этапе школьного обучения игра должна занимать определенное место.

В.А. Сухомлинский ратовал за то, чтобы чудесный мир природы, игры, музыки, сказки, который окружал ребенка до школы, не закрыли перед ним дверью класса.

Ребенок только тогда искренне полюбит школу, класс, когда учитель сохранит для него те радости, которые он имел раньше. Одним из средств сохранения этой радости является игра, которая не перестает влиять на развитие ребенка и в учебном процессе школы.

Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребенка.

И это закономерно, т.к. учение - ведущий вид деятельности школьников, в процессе которого решаются главные задачи, поставленные перед школой: подготовить подрастающее поколение к жизни, к активному участию в научно-техническом и социальном процессе. Общеизвестно, что эффективное обучение находится в прямой зависимости от уровня активности учеников в этом процессе. В настоящее время дидакты, психологи пытаются найти наиболее эффективные методы обучения для активизации и развития у учащихся познавательного интереса к содержанию обучения.

В данной работе предпринимается попытка рассмотрения и исследования активизации учебной деятельности младших школьников посредством использования дидактических игр, которые выступают как одно из факторов успешного обучения.

Цель исследования: выявить возможности дидактических игр как одного из способов формирования учебной деятельности.

Задачи исследования:

1. Раскрыть суть понятия «учебная деятельность»;

2. Выявить сущность дидактической игры и её место в обучении младших школьников;

3. Проанализировать программу УМК А.А. Плешакова с позиции темы исследования;

4.Разработать систему дидактических игр, направленных на активизацию учебной деятельности.

Объект исследования: учебная деятельность младших школьников;

Предмет исследования: игра как метод формирования учебной деятельности младших школьников.

Гипотеза исследования: если включить достаточное количество разнообразных дидактических игр в учебный процесс, то улучшится качество формирования учебной деятельности.

Методы исследования:

1. анализ педагогической литературы;

2. педагогическое наблюдение;

3. беседа с учителями и учениками начальных классов;

4. анкетирование учителей и учеников начальных классов;

5. опытно-экспериментальная работа.

Глава 1. Понятие учебной деятельности младших школьников

§1. Сущность понятия «учебная деятельность»

Под деятельностью понимается активность субъекта, направленная на познание и творческое преобразование окружающего мира, включая себя самого и условия своего существования.[7.]

Видов деятельности человека — огромное количество. Но во всем их многообразии есть главнейшие, обеспечивающие существование человека и формирование его как личности, генетически сменяющие друг друга и сосуществующих на протяжении всего жизненного пути: игру, учение и труд. Они различаются по конечным результатам (продукту деятельности), по организации, по особенностям мотивации. Хотя виды деятельности не существуют изолированно, в разные периоды жизни человека они имеют неодинаковое значение. Для одного периода жизни ведущей деятельностью является игра, для другого — учение, а для третьего — труд. Таким образом, можно говорить о видах деятельности, которые являются ведущими в тот или иной период развития личности. До поступления ребенка в школу ведущий вид деятельности — игра. Ведущий вид деятельности школьника — учение, взрослого — труд. [7.]

Трудовая деятельность развивает физические силы: способность переносить большие физические нагрузки, мышечную силу, выносливость, ловкость, подвижность. Однако для этого труд должен быть посильным с постепенно возрастающей физической нагрузкой по мере развития сил.

В игре начинается формирование человека как субъекта деятельности, и в этом ее огромное, непреходящее значение. Ребенок, начинающий сознательно действовать в игре, познает окружающий мир. На этой основе у него создаются определенные представления, различные чувства, волевые качества и знания о свойствах предметов и их назначении, о взрослых людях, их взаимоотношениях, достоинствах и недостатках. В игре формируются нравственные качества человека, потому что она отражает общественные отношения, а поэтому каждый участник игры психологически формируется как личность. Это наиболее характерно для детского возраста. Но и игры взрослых (например, спортивные) также активно влияют на развитие их сознания, а учебные игры имеют большое познавательное значение.

Учебная деятельность — является непосредственной подготовкой личности к труду, развивает ее умственно, физически, эстетически и лишь на конечном этапе освоения профессии связано с созданием материальных и культурных ценностей. Процесс учения — это особая деятельность, где преднамеренно устанавливаются цели, содержание, принципы, методы и организационные формы учебной работы, которые наилучшим образом обеспечивают формирование знаний, навыков, умений и способностей учащихся. В учении все подчинено развитию личности. В этом его основное отличие от игры и труда, преследующих ряд других целей.[22.]

Учебная деятельность направлена на овладение способами предметных и познавательных действий, обобщенных теоретических знаний.

Учебная деятельность, как и игра, — производный, исторически выделившийся из труда вид деятельности. Ее выделение обусловлено появлением теоретического знания, содержание которого лишь частично проявляется в отдельных практических действиях и которое, следовательно, не может быть полноценно усвоено в процессе овладения этими действиями.

Сущность учебной деятельности заключается в решении учебных задач, основное отличие которых в том, что их цель и результат состоят в изменении самого действующего субъекта, заключающемся в овладении определенными способами действия, а не в изменении предметов, с которыми действует субъект.

Как любая другая деятельность человека, учебная деятельность полимотивирована. Особое место в системе мотивов учебной деятельности принадлежит познавательному интересу, которй представляет собой специфический, внутренний мотив учебной деятельности, без которого усвоение знаний из конечной цели может превратиться в условие достижения других целей, т. е. деятельность субъекта не приобретает учебного характера (или утрачивает его). Возможности и условия актуализации познавательного интереса в учебной деятельности определяются его направленностью (на результаты или способы познания) и уровнем развития (является ли он ситуационным или устойчивым, личностным). [14.]

При поступлении ребенка в школу учебная деятельность еще не сформирована; он должен научиться учиться. В освоении детьми учебной деятельности заключается одна из основных задач начального обучения в школе.

Формирование учебной деятельности младших школьников тесно связано с содержанием и способами обучения. Учебная деятельность -- это деятельность, имеющая своим содержанием овладение обобщенными способами действий в сфере теоретических знаний. Такая деятельность должна иметь адекватные побудители; ими могут быть только мотивы приобретения обобщенных способов действия, собственного роста и самосовершенствования.

Таким образом, структура учебной деятельности включает следующие элементы (по Б.А. Сосновскому):

1. Учебно-познавательные мотивы; их формирование -- важнейшая задача начального обучения, и от того, насколько уже в первых классах будут сформированы такие мотивы, во многом зависит успешность дальнейшего обучения.

2. Учебная задача; это не просто конкретное задание, которое выполняет ученик на уроке или дома, а целая, упорядоченная система заданий. В результате их выполнения открываются и осваиваются наиболее общие способы решения класса задач определенной научной области. Самое главное при формировании учебной деятельности -- преодолеть ориентацию ученика на получение правильного результата при решении конкретной задачи и сформировать ориентацию на правильность применения усвоенного общего способа действий.

3. Учебные действия, посредством которых школьники воспроизводят и усваивают образцы общих способов решения задач и общие приемы определения условий их применения.

4. Контроль, функция которого состоит в отслеживании правильности и полноты выполнения учебных действий.

5. Оценка, смысл которой состоит в том, чтобы определить, сколь полно освоен заданный способ действий, соответственно -- оценка относится как к выполнению конкретной учебной задачи, так и к учебной деятельности в целом.

Учеными установлена определенная последовательность формирования учебной деятельности. Ребенок, пришедший в школу, не умеет учиться. Сначала все делает учитель: ставит задачу, демонстрирует образцы выполнения учебных действий, контролирует процесс выполнения каждого действия и оценивает, выполнена ли учебная задача каждым учеником. Лишь постепенно учитель включает учащегося в структуру учебной деятельности для самостоятельного выполнения ее отдельных элементов. В этом смысле, вначале субъектом учебной деятельности является учитель, который учит главному - умению учиться.[12.]

Позже субъектом познания становится ученик. Сам образовательный процесс трактуется не как трансляция научных знаний, их усвоение, воспроизводство, а как развитие познавательных способностей, основных психических новообразований. Развивает не само знание, а специальное его конструирование, моделирующее содержание научной области, методы ее познания.

Субъектная активность ученика (ее направленность, характер проявления) задается способом организации познавательной деятельности. Основным источником становления и развития познавательной активности является не сам ученик, а организованное обучение. Чем лучше будут созданы обучающие условия, тем оптимальнее будет развиваться ученик.

Учебная деятельность должна побуждаться адекватными мотивами. Ими могут быть только мотивы, непосредственно связанные с ее содержанием, т.е. мотивы приобретения обобщенных способов действий, или, проще говоря, мотивы собственного роста, собственного совершенствования. Личные успехи, личное совершенствование приобретает тем самым глубокий общественный смысл.[23.]

Уметь учиться необходимо каждому человеку на протяжении всей своей жизни, ибо, как считает Эльконин, что «раз появившись, та или иная форма деятельности и сотрудничества должна жить, пока жив ее носитель. Зарождаясь, она выполняет функцию ведущей, т.е. определяющей генеральное направление психического развития ребенка. Позднее она продолжает обслуживать тот круг жизненных задач, для решения которых она предназначена, имеет собственную территорию и собственный инструментарий (свои мотивы, цели, предмет, средства)». Так, о человеке, не овладевшем предметно-манинулятивным сотрудничеством говорят, что у него «обе руки - левые», ибо приобретение любой ручной умелости дается ему с трудом. Человек не научившийся или разучившийся играть, страдает бедностью воображения, что ограничивает его творческие возможности. А несформированность учебного сотрудничества ведет к неумению УЧИТЬСЯ, т.е. всю оставшуюся жизнь совершенствовать себя в сфере мышления и деятельности.

Учебная деятельность не развивает те способности, которые в основе своей нерефлексивны - доверчивость, подражательность, фантазирование с нулевым индексом реальности. Эти способности развиваются в других видах деятельности, которые могут быть обогащены через учебную деятельность, но ни в коем случае не заменены ею. Строя школьную жизнь ребенка, разрабатывая учебные программы, планируя урок, проектировщик и педагог должны в должной пропорции сочетать все деятельности в каждый конкретный момент обучения, иначе развитие ребенка может оказаться однобоким.

Учебная деятельность развивает лишь собственные новообразования, а совершенствование всех дошкольных достижений психического развития не должно происходить в учебной форме. Учебная деятельность развивает у младших школьников способность к рефлексии, позволяющей отделять известное от неизвестного и с помощью гипотез относительно неизвестного обращаться к основаниям собственного действия и действиям партнера по совместному решению новых задач (этим партнером может быть и сверстник, и учитель). Умение спрашивать, запрашивать недостающую информацию, готовность к изменению сложившихся способов действия, если они вступают в противоречие с новыми фактами, критичность к действиям и мнениям - собственным и чужим, нежелание что-либо принимать на веру, независимость в оценках и самооценках, привычка искать доказательства и склонность к дискуссионным путям решения любого вопроса - вот поведенческие проявления рефлексивного развития младших школьников как субъектов учебной деятельности.

Полноценное усвоение теоретических понятий происходит в процессе решения школьниками учебных задач, общий смысл которых сходен с задачами, называемыми в дидактике «познавательными».

Учебная деятельность по сути своей связана именно с продуктивным (или творческим) мышлением школьников. Творческие самостоятельные работы в настоящее время организуются в начальных классах при изучении любого из учебных предметов. При выполнении этих работ дети с необходимостью осуществляют самостоятельный поиск пути решения задачи, рассматривают его различные возможные варианты.

Поэтому начальное обучение должно быть направлено на решение этой важной задачи современной школы — формировать у младших школьников творческое отношение к учебной деятельности.

С приходом ребёнка в школу изменяется его ведущая деятельность из игровой превращается в учебную и основным видом деятельности ребёнка должно стать учение. Поэтому в начальной школе необходимо заложить в учащихся основы учебной деятельности. Однако этот процесс осложняется возрастными особенностями младшего школьника: слабой переключаемостью внимания, его неустойчивостью, непроизвольностью памяти и мышления. Для преодоления этого и в учении должны широко использоваться игровые формы активности детей - учебная деятельность младшего школьника должна быть пронизана игровыми моментами. [1.]

§2 Дидактические игры как средство активизации учебной деятельности младших школьников

«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.

Игра - одно из замечательнейших явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. «Игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли». [2.].

Различные исследователи и мыслители обращались к этой прблеме - К. Гросс, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд и другие. Но, при этом, ни одно из определений не отражает, на мой взгляд, полностью феномена игры, не охватывает подлинной ее сущности.

Прежде всего, игра - это осмысленная деятельность, т.е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива. Игра является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности. [3.].

Основное положение, определяющее сущность игры, состоит в том, что мотивы игры заключаются не в утилитарном эффекте и вещном результате, и не в самой деятельности безотносительно к ее результату, а в многообразных переживаниях, значимых для играющего, сторон действительности. [4.]

Игра - это деятельность, занятие детей и занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов, служащее для заполнения досуга, для развлечения. А так же это осмысленная деятельность, т. е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива.

Это два из нескольких определений, которое дает четырехтомный словарь русского языка.

По мнению С.Л.Рубинштейна, в игре совершаются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть.[15.]

Игровая деятельность является ведущей в дошкольном возрасте. Но и, придя в школу, ребенок не может расстаться с ней.

«Он играет, а не учится!» - так часто говорят родители про своих первоклассников.

Это происходит потому, что школьную жизнь первоклвссники воспринимают как новую игру, игру с трудными, но интересными правилами (как поднимать руку, как выходить на перемену, как здороваться с учителем, как складывать, числа, как обозначать мягкость согласных...) Им очень нравится выполнять роль «настоящего ученика». Во-первых, они хотят получать удовольствие от самого процесса занятий. Обещания типа «вот научиться писать ровные палочки, тогда тебе самому будет приятно смотреть на свою тетрадь» не работают. Удовольствие надо получать от самого писания палочек. Поэтому к каждой палочке пририсовывается головка, бантик или цветочек. При этом, все окружающие тоже играют свои роли: и одноклассники и учителя. Ранец, тетрадки, линейка, пенал, ручки и прочие школьные предметы так же являются атрибутами большой игры. Эта увлекательная игра длится несколько месяцев и помогает детям безболезненно освоить социальную роль школьника и социальные нормы школьного поведения. Ведь дети с таким удовольствием в самом деле готовы учиться чему угодно, но предъявляют к процессу обучения собственные законные требования творческих людей.

Увлечение ребенка школой как сложной игрой по правилам надолго заслоняет от него важнейшую интеллектуальную проблему. «Игра является незаменимым средством для того, чтобы все эти математические понятия, правила русского языка и прочие наполнились для ребенка личным смыслом, стали собственной логикой ребенка».[20.]

Игра - один из тех видов детской деятельности, которой используется взрослыми в целях воспитания дошкольников, младших школьников, 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. В школьный период игра приобретает наиболее развитую форму.

Игра одновременно преследует три цели: воспитательную, игровую и учебную. Огромное положительное влияние оказывает игра на учебную деятельность интеллектуально-пассивных детей, на детей, испытывающих трудности в обучении. Такие дети в игре способны выполнить такой объем работы, который никогда не выполнят в обычной учебной обстановке. Очень важна и ситуация переживания успеха для таких детей. Для них нужно подбирать такие задания, с которыми они могли бы справиться, постепенно усложняя их. Возможны, так называемые, сдвоенные задания, где первое подготавливает к выполнению второго. Для младшего школьного возраста учение – новое и непривычное дело. Поэтому при знакомстве со школьной жизнью игра способствует снятию барьера между “внешним миром знания” и психикой ребёнка. Игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младшего школьника страх неизвестности, постоянно внушаемое уважение к премудростям школьной жизни, что мешает свободному освоению знаний. Игры и логические задачи должны быть в начальной школе обязательными структурными элементами урока окружающего мира. Это даст возможность учителю организовывать познавательную активность учащихся начальных классов.

Данилов И.К. в своей статье «Об игровых моментах на уроках математики» предлагает различать два основных типа игр: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами. Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы.Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они — в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит градусник, пассажир не летает в кабине летчика.[6.]

Дидактическая игра - это активная деятельность по имитационному 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 вплетается в игровую и приобретает черты совместной игровой учебной деятельности. Для дидактических игр характерно наличие задачи учебного характера - обучающей задачи. Ею руководствуется взрослые, создавая ту или иную дидактическую игру, но облекают её в занимательную для детей форму. [10.]

Существенный признак дидактической игры - устойчивая структура, которая отличает её от всякой другой деятельности. Структурные компоненты дидактической игры: дидактическая задача, игровая задача, игровые действия и правила.

Наличие дидактической задачи или нескольких задач подчеркивает обучающий характер игры, направленность обучающего содержания на процессы познавательной деятельности детей. Дидактическая задача определяется учителем и отражает его обучающую деятельность. Игровая задача, осуществляемая детьми в игровой деятельности. Две задачи — дидактическая и игровая — отражают взаимосвязь обучения и игры. В отличие от прямой постановки дидактической задачи на занятиях в дидактической игре она осуществляется через игровую задачу, определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка, возбуждает желание и потребность решить ее, активизирует игровые действия.

Дидактическая задача реализуется на протяжении всей игры через осуществление игровой задачи, игровых действий, а итог ее решения обнаруживается в финале.

Игровые действия составляют основу дидактической игры — без них невозможна сама игра. Чем разнообразнее и содержательнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. Игровым действиям детей нужно учить. Лишь при этом условии игра приобретает обучающий характер и становится содержательной. Обучение игровым действиям чаще всего не является прямым, а дается через пробный ход, через показ действия при раскрытии той или иной роли. В игровых действиях проявляется мотив игровой деятельности, активное желание решить поставленную игровую задачу. По своей сложности они различны и обусловлены сложностью познавательного содержания и игровой задачи.

Игровые действия — это не всегда практические внешние действия, когда нужно что-то тщательно рассмотреть, сравнить, разобрать и др. Это и сложные умственные действия, выраженные в процессах целенаправленного восприятия, наблюдения, сравнения, припоминания ранее усвоенного, — умственные действия, выраженные в процессах мышления. В разных играх игровые действия различны по их направленности и по отношению к играющим. В играх, в которых участвуют все дети и выполняют одинаковые роли, игровые действия одинаковы для всех. При разделении детей в игре на группы игровые действия различны. Например, в играх с загадыванием и отгадыванием загадок игровые действия у детей, которые загадывают загадку и у детей, которые отгадывают, разные. Игровые действия не обязательно следуют одни за другими в какой-то системе, последовательности: они по-разному взаимодействуют, сочетаются, подкрепляются одни другими в процессе развития игры и усвоения познавательного содержания.[17.]

Одним из составных элементов дидактической игры являются правила игры. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка и коллектива детей, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями в их развитии и обогащении. Правила содержат нравственные требования к взаимоотношениям детей, к выполнению ими норм поведения. В дидактической игре правила являются заданными.

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.[21.]

Ведущей функцией дидактической игры является образовательная функция, которая становится основой потому, что содержит дидактическую цель. В игровой ситуации дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи. Ученики в период её выполнения усваивают общие принципы работы с учебным материалом и используют эти умения при решении других задач, где эти знания и умения применимы.

Следующая функция - воспитывающая.Она проявляется через воспитание положительного отношения к предмету, трудолюбие и усердие в познании нового. При правильной организации игровой деятельности у учащихся формируется умение вести дискуссию, отстаивать свою точку зрения. В игре получают своё развитие такие качества личности, как сила воли, целеустремленность, активность, динамичность, продуктивность мышления, вера в собственные силы, проявляются такие черты характера, как взаимовыручка и товарищество.

Дидактическая игра выполняет также развивающую функцию. В целом процесс усвоения знаний учащихся является нелёгким и напряжённым трудом, постоянно требующим внимания, хорошо развитой памяти, напряжённых усилий, максимальной интеллектуальной работы. Поэтому для успешного обучения необходимо тренировать эти психические свойства. Таким образом, ребёнок познаёт мир и развивается в специально созданных для этого игровых условиях. Чем увлекательнее организованы эти условия, тем полнее, шире происходит его развитие и совершенствование, т. е. обучение служит не только усвоению знаний, но и развитию учащихся, а это, в свою очередь, способствует повышению эффективности обучения.

Следовательно, дидактическая игра через занимательность, обучающую, воспитывающую и развивающую функции способствует решению дидактических задач процесса обучения - образовательных, воспитывающих и развивающих.

Поэтому игровой метод следует шире применять в процессе обучения, причём систематически, а не от случая к случаю. Лишь систематическое целенаправленное использование дидактических игр может дать определённые результаты как в изменении основных качеств личности ребёнка, так и в результативности учебной деятельности и в обучении в целом.

Большое значение в создании ситуации успеха имеет морально-психологическая атмосфера выполнения заданий, т.к. она снимает чувство неуверенности, страха перед заданием и т.п.

Не стоит забывать и релаксирующее значение игры. В учебной деятельности могут быть использованы игровые моменты, чтобы помочь ученику не только передохнуть, снять чувство давящей напряженности, но решить и какую-то учебную, пусть даже самую простенькую, учебную задачу, а затем с еще большей активностью включиться в учебный процесс.

В дидактической игре создаются такие условия, в которых каждый ребенок получает возможность самостоятельно действовать в определенной ситуации или с определенными предметами, приобретая собственный действенный и чувственный опыт.

Роль взрослого в дидактической игре двойственна: с одной стороны, он руководит познавательным процессом, организует обучение детей, а с другой – выполняет роль участника игры, партнера, направляет каждого ребенка на выполнение игровых действий, а при необходимости дает образец поведения в игре. Участвуя в игре, взрослый одновременно следит за выполнением правил

Дидактическая игра может быть индивидуальной или коллективной. Дидактическая игра является ценным средством воспитания действенной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней охотно дети преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создаёт радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступный ему анализ и синтез, делает обобщения.[16.]

Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других — иные. Четкая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В своей книге Зимний О.В. выделяет следующую классификацию:

игры по сенсорному воспитанию,

словесные игры,

игры по ознакомлению с природой,

по формированию математических представлений и др.

Иногда игры соотносятся с материалом:

игры с дидактическими игрушками,

настольно-печатные игры,

словесные игры,

псевдосюжетные игры.[8.]

Такая группировка игр подчеркивает их направленность на обучение, познавательную деятельность детей, но не раскрывает в достаточной мере основы дидактической игры — особенностей игровой деятельности детей, игровых задач, игровых действий и правил, организацию жизни детей, руководство воспитателя. В книге Газман О.С. и Харитоновой Н.Е. «В школу с игрой» выделяются несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся.

Игры-путешествия.

Игры-поручения.

Игры-предположения.

Игры-загадки.

Игры-беседы (игры-диалоги).

Игры-путешествия. Игры-путешествия способствуют закреплению учебного материала, позволяют устанавливать взаимосвязи. Активизация учащихся так же достигается интересным сюжетом игры, личным участием детей, их устными сообщениями, переживаниями.

Цель игры-путешествия — усилить впечатление, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха. Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно.

Игры-поручения. В их основе лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: "Помоги Буратино определить, с какого дерева упали листья", "Проверь домашнее задание у Незнайки".

Игры-предположения "Что было бы..?" или "Что бы я сделал...", "Кем бы хотел быть и почему?", "Кого бы выбрал в друзья?" и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии "Что было бы..?" или "Что бы я сделал...". Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами. Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: "Кто быстрее сообразит?".

Игры-загадки. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание, рассматриваются как вид обучающей игры. Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Описание это лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться—доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

Игры-беседы (диалоги). В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре-беседе воспитатель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру. Однако игра-беседа таит в себе опасность усиления приемов прямого обучения. Воспитательно-обучающее значение заключено в содержании сюжета—темы игры, в возбуждении интереса к тем или иным аспектам объекта изучения, отраженного в игре. Познавательное содержание игры не лежит "на поверхности": его нужно найти, добыть—сделать открытие и в результате что-то узнать.

Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Все это характеризует активный поиск решения поставленной игрой задачи. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности. Основным средством игры-беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чем-то. Результатом игры является удовольствие, полученное детьми.

Интересный вид дидактической игры выделил Г.К. Селевко. Исходя из игровой методики, он предложил среди прочих видов (предметные, сюжетные, ролевые, имитационные, драматизации) выделять деловую игру .

Деловая игра. Деловая игра -- метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность путем игры, по заданным правилам. Базовый элемент игровой процедуры – сценарий. В нем отображается общая последовательность игры, разбитая на основные этапы, операции и шаги, и представленная в виде блок-схемы.

Этот вид деятельности способствует закреплению системы знаний, развитию творческого мышления, совершенствованию навыков принятия коллективных решений, развитию коммуникативных умений разного рода. Еще один вид классификации дидактических игр: обучающие, контролирующие, обобщающие.[5.]

Обучающей будет игра, если учащиеся участвуют в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причем результат усвоения знаний будет тем лучше, чем четче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании материала.

Контролирующей будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима определенная подготовка.

Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто используются указанные игры, либо в "чистом" виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно-ролевыми и др.[19.]

Обучение в школе направлено на передачу детям определенного объема знаний и навыков. Но традиционное классно - урочное обучение в школе может стать монотонным и однообразным. Монотонность - одна из основных причин снижения мотивации к учению. Шанс изменить сложившуюся ситуацию дает игра.

Итак, дидактические игры могут быть полезны для понимания и осмысления нового материала, усвоения и обобщения, установления связей между понятиями, выражения собственных мыслей и речи.

Они могут помочь:

- активизировать учебную работу в классе, повысить активность и инициативу школьников;

- умение подчиниться правилам

- дать ощущение свободы и раскованность, особенно нервным, слабым и неуверенным в себе детям;

- укрепить дружеские отношения в классе.[23.]

Глава 2. Методика проведения дидактических игр по программе А.А. Плешакова

§1 Возможности курса А.А. Плешакова для активизации учебной деятельности младших школьников

В связи с рассмотрением темы следует проанализироватьпрограмму УМК Плешакова. А.А. Этот курс является интегративным, объединяющим знания о природе, человеке и обществе, об истории России.

Учебный курс “Мир вокруг нас» носит личностно-развивающий характер. Основные цели и задачи данного курса:

создание условий для продолжения разностороннего развития личности ребенка, самостоятельности в получении знаний об окружающем;

последовательное формирование у учащихся целостной картины окружающего мира;

освоение общенаучных и специфических методов познания окружающего мира и разных видов учебной деятельности;

выработка нравственно-этических и безопасных норм взаимодействия с

окружающим миром.

Ведущая идея– экологизация обучения.

Программа содержит несколько блоков знаний: знания о природе, знания об обществе, знания по истории, в каждом из которых привалирует экологическая направленность.

В блок знаний о природе на доступном данному возрасту уровне интегрированы физические, химические, биологические, географические, астрономические и экологические знания, об окружающем мире, что обеспечивает преемственность курса и предметами естественного цикла в основной школе. С целью успешной подготовки к обучению в основной школе учащиеся постепенно начинают осваивать эмпирические и теоретические способы познания окружающего мира, в том числе общенаучные (классификация, анализ, синтез, абстрагирование, обобщение, аналогия, моделирование и др.) и специфические методы познания (наблюдение, экспериментирование и др.). Осваивают и разные виды учебной деятельности: работу с учебным и научно-популярным текстом, с дидактическим рисунком и иллюстрациями, с условными обозначениями, таблицами и схемами, с лабораторным оборудованием, с различными моделями. В курсе предусмотрены разнообразные задания по наблюдению природных и социальных объектов и явлений, по выполнению практических работ и опытно-экспериментальных исследований.

Начиная с первого класса раскрытие тем идет по спиралевидноиму направлению. В первом классе еще не выделены и не структурированы в самостоятельные разделы программы те или иные предметные области действительности(например, живая природа, техника и т.д.) Как говорит Плешаков, «целостный образ окружающего формируется через «мозаику» его компонентов в процессе поиска ответов на детские вопросы «Что?», «Где?», «Когда?», «Почему?»...». Учебное содержание в каждой теме автор выстраивает в основном по единой схеме: мир неживой природы; растения и животные; наше здоровье и безопасность; экология.

В курсе второго класса выделяется несколько содержательных линий.

В качестве первой А.Плешаков выделяет ознакомление с природой. Сюда входят и формирование важнейших природоведческих понятий( живая, неживая природа, дикорастущие и культурные растения, дикие и домашние животные и т.д.), и раскрытие экологических зависимостей, осознание которых необходимо для развития современного экологического мышления.

Вторая содержательная линия, по мнению автора УМК, это знакомство с жизнью общества на примере своего города, села. Учащиеся получают знания об экономике, простейших производственных процессах, культуре образовании людей. Раскрываются взаимосвязи между природой и хозяйством.

В следующую содержательную линию автор включил вопросы здоровья и безопасности жизнедеятельности ребенка, нацеленные на формирование соответствующих навыков и умений.

Еще одна содержательная линия связана с обучением учащихся простейшим способам ориентирования на местности и формированием первоначальных географических представлений (о родной стране, ее столице, некоторых городах).

В третьем классе автор выстраивает содержание следующим образом. В разделе «Эта удивительная природа» последовательно рассматриваются различные природные компоненты, и большое внимание уделяется раскрытию экологических связей. Раздел «Мы и наше здоровье» нацелен на формирование представлений о человеке, как о части живой природы, о его строении и жизнедеятельности его организма.

Логическим продолжением, по мнению А.Плешакова, является следующий раздел - «Наша безопасность», где представлены основы безопасного поведения как в повседневной жизни, так и в экстремальных ситуациях.

Цель следующего раздела «Чему учит экономика» – сформировать представления детей об обществе, его устройстве, взаимосвязях между человеком и обществом, обществом и природой.

Завершается курс третьего класса темой – «Путешествие по городам и странам». Он представлен в виде путешествия по городам России, странам ближнего и дальнего зарубежья. В этом разделе интегрированы знания по истории, географии, экономике, экологии.

В четвертом классе автор сосредотачивает внимание учеников на России. Он открывает курс темой «Земля и человечество», где ученикам предлагается посмотреть на мир с позиций астронома, географа, историка, эколога.

Далее следует раздел «Природа России», в котором дети знакомятся с природными зонами, характерными проблемами.

Логическим продолжением служит тема «Наш край – часть большой страны». Учащиеся изучают формы земной поверхности, полезные ископаемые, водоемы, почвы, природные сообщества, сельское хозяйство, охрана природы края, где они живут.

Следующая тема - «Страницы всемирной истории», по замыслу автора, должна сформировать у детей представления об основных эпохах в развитии человечества.

Далее изучается тема «Страницы истории Отечества». Она предусматривает первоначальное знакомство детей с историей родной страны, наиболее яркими и важными историческими событиями и личностями.

Историческую линию завершает тема «Современная Россия», в которой рассказывается о государственном устройстве, символике, праздниках нашей страны, о многонациональном составе населения России, ее регионах. В этом разделе поднимаются так же вопросы о правах человека и правах ребенка.

В программе автор указывает что должны знать и уметь ученки в конце каждого класса, а так же примерное количество часов на изучение каждого раздела. Предлагаются темы минимального количества экскурсий и практических работ. [13.]

К сожалению, в программе, наряду с экскурсиями и темами практических работ, не указано ни одной игры, рекомендованной учителям для использования на уроках.

Программа реализуется в учебнике. Рассмотрим сначала структурные компоненты учебника, а потом выявим его особенности с точки зрения нашей темы.

В учебниках выделяются два основных блока структурных компонентов: тексты и внетекстовый компонент.

Тестовой аппарат включает основной, дополнительный и пояснительный. Основной текст необходим для передачи информации. В нем излагаются факты, даются описания и определения понятий, раскрывются взаимосвязи и закономерности Основной текст имеет научно-популярный или художественный стиль. Вся информация для изучения дана в доступной младшему школьнику форме. Тексты достаточно сжаты, но интересны.

Почти в каждом параграфе содержатся дополнительные тексты. Эти тексты близки по содержанию к основным, но могут иметь конкретизирующий, комментирующий или описательный характер. В учебниках «Окружающий мир» эти тексты даются в рубриках «Копилка любопытных фактов», «Для самых любознательных». Это биографии ученых, интересные факты, этимологические справки. К пояснительным текстам относятся словарики, справочные сведения различного характера, примечания и т.д. В учебниках «Окружающий мир» таких текстов мало, В основном это ссылки на материал повышенной трудности и дополнительный материал, изучаемый по усмотрению учителя.

Так же в конце каждой темы даны небольшие по объему тексты (выводы), цель которых – обобщение материала.

Следует отметить, что в учебнике для первого класса основной и дополнительный тексты отсутствуют по причине плохо сформированного навыка чтения у учеников.

Внетекстовый компонент включает в себя аппарат организации усвоение знаний, иллюстративный аппарат и аппарат ориентировки.

Аппарат организации усвоения представлен в виде системы вопросов и заданий. В конце каждого параграфа даны задания, требующий логического осмысления знаний: на сравнение, сопоставление, конкретизация, установление причинно-следственных связей, обобщение, а так же задания , требующие практического применения полученных знаний.[9.] Есть задания типа «Проверь себя», направленные на выявление и закрепление знаний. А также группа вопросов «Подумай!», содержащие задания творческого характера. Особую группу составляют вопросы для организации практических работ, опытов и наблюдений. Дана рубрика «Задания», где среди указанных действий встречаются рекомендации по той или иной дидактической игре.

Примерно половина учебника (а в учебнике первого класса – около 90%) составляют цветные фотографии, рисунки, схемы, карты. Это иллюстративный аппарат. Он так же информативен, как и текстовой. Каждая иллюстрация – источник информации. Они помогают активизировать мыслительную деятельность школьника.

Аппарат ориентировки включает в себя оглавление, шрифтовые вделения, нумерацию страниц. Каждый раздел имеет шмуцтитул, выводы выделены жирным шрифтом, курсивом (или жирным шрифтом) - основные понятия. Так же используются различные шрифты для выделения разных рубрик. Все это делает работу с книгой удобной и интересной.[9.]

Учебник выполняет обучающую, воспитательную и развивающую функции. Но акцент делается на задаче развития. Знания и умения являются не самоцелью, а средством развития интеллектуальной и эмоциональной сфер учащихся, их творческих способностей. Наблюдая, сравнивая, классифицируя объекты и явления окружающего мира, выясняя их закономерности, выполняя различные опыты, делая самостоятельные выводы, воображая и фантазируя, учащиеся осваивают основы естественнонаучного, гуманитарного и практического знания в процессе активной учебно-познавательной деятельности.

С этой целью готовые научные знания преобразованы в такую форму передачи, при которой ребенок, самостоятельно (или с минимальной помощью учителя) действуя с учебным материалом, овладевает различными способами и методами познания окружающего мира, разными видами учебной деятельности. Самостоятельному добыванию знаний способствуют красочные рисунки, увлекательный дополнительный текст, задания - разные по характеру и степени сложности (в том числе и игровые).

Каждый параграф содержит в себе рубрику Задания.

Как правило это рекомендация внести в словарик новые изученыые термины, рассказать о том, что было изучено на уроке, выполнить из пластилина или бумаги модель демонстрирующую пройденный материал., придумать вопросы для одноклассников по пройденному материалу, пользуясь дополнительными источниками информации(энциклопедии, справочники, знания родителей), найти ответы на заданные вопросы.

Система заданий направлена на на закрепление закрепление материала дома и контроля знаний. Она способствует индивидуализации и дифференциации обучения, предоставляет учащимся возможность самооценки, самоконтроля, саморазвития.

В учебниках первого и второго классов содержится достаточно игровых заданий, которые можно выполнить и в классе. Особенно автор рекомендует игры с фишками и кубиками. В учебниках третьего и четвертого классов игровых заданий существенно меньше. К примеру, в разделе «Эта удивительная природа», который включает в себя 19 параграфов, представлена только одна дидактическая игра (первый ученик называет группу животных, а второй - представителей этой группы).

Остановимся поподробнее на нескольких вопросах из учебника 3 класса, по которым проходило исследование для написания данной работы. Это раздел «Мы и наше здоровье» и тема «Золотое кольцо России».

Содержание раздела «Мы и наше здоровье» нацелено на формирование представлений о человеке как о части живой природы, о строении, жизнедеятельности нашего организма как единого целого. Рассматриваются вопросы гигиены и безопасности жизнедеятельности. Необходимое внимание уделяется вопросам экологической безопасности. Все тексты этого раздела имеют научно-популярный стиль, оформлены рисунками строения человеческого организма, фотографиями, мультипликационными рисунками. В качестве дополнительного текста учениками предлагается краткая биография И.П.Павлова и интересные факты по данной теме. К сожалению, в разделе «Мы и наше здоровье», состоящем из 8 параграфов, предложена только одна дидактическая игра (определи продукт по запаху или на вкус).

«Путешествие по городам и странам». Материал представлен в виде заочной экскурсии по городам «Золотого кольца России». В этом теме соединены сведения из области истории, географии, экономике, культуре, экологии. Дополнительных текстов нет. Внетекстовый компонент представлен географической картой Кольца, планом города Кострома, фотографиями городов, портретами их основателей. Игровых заданий нет.

Помимо учебника в УМК входят тетради на печатной основе. Кроме веселых рисунков, заданиями для любознательных, содержится довольно много (по сравнению с учебником) игровых заданий по типу кроссвордов, провести стрелку от одного предмета к другому(или от слова к слову), расскажи по картинке, поставь утверждение (картинки) в правильном порядке, найди лишнее (-ую) утверждение (картинку). Но тем не менее и этих игровых заданий не достаточно для формирования учебных действий школьников, и в основном все они направлены на закрепление полученных знаний.

В УМК входит так же методическое пособие для учителей. Но там мы не найдем большого разнообразия игровых заданий. Почти каждый урок рекомендуется начинать с кроссворда или загадок. Эти задания используются на этапе актуализации знаний.

В связи с этим, соглашаясь с рекомендациями автора, целесообразно предложить новые виды игр.

Система игр будет представлена в следующем параграфе.

§2 Система игр, направленная на формирование учебной деятельности

Таблица № 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ТЕМА УРОКА | ИГРЫ, ПРЕДЛОЖЕННЫЕ АВТОРОМ | ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ |
| Мы и наше здоровье | | |
| 1. Организм человека |  | 1. «Что? Где? Когда?»  Цель: активизация знаний |
| 2.Как мы воспринимаем окружающий мир | 1.Соедини линиями слова из левого и правого столбика  2. Расскажи по картинке | 1. Загадки на заданную тему  Цель: активизация знаний, определение темы урока  2. Деловая игра «Телепередача из цикла «Здоровье»»  Цель: подача нового материала, активизация знаний |
| 3.Надежная защита организма |  | 1. Работа в парах – загадывание друг другу загадок и их отгадывание.  Цель: активизация и проверка знаний |
| 4. Опора тела и движение |  | 1.Деловая игра «Консилим врачей»  2. Отгадай по описанию  Цель: проверка знаний |
| 5.Наше питание | Составь меню | 1. Проверь, правильно ли Буратино соеднил линией витамины и виды продуктов? Цель: проверка знаний  2. Помоги кусочку хлеба пройти по лабиринту пищеварительной системы  Цель: проверка знаний |
| 6. О дыхании, о движении крови и о том, как удаляются из организма вредные вещества |  | 1.Урок-путешествие  «По кровяной речке»  Цель: знакомство с новым материалом  2.Рассмотри картинку с органом и выбери его функцию из предложенного списка.  Цель: проверка знаний |
| 7. Это зависит от тебя | Выбери правильный ответ | 1.Деловая игра «На приеме у врача» Цель: активизация знаний  2. Викторина «Что я знаю о своем здоровье?» Цель: проверка знаний |
| 8.Здоровый образ жизни | 1. Соедини линиями слова из двух столбиков.  2.Зажги «светофор здоровья» | Урок–путешествие в Страну Здорового Образа Жизни  Цель: активизация и закрепление знаний |

Из таблицы видно, что тему «Мы и наше здоровье» можно дополнить множеством разнообразных игр, направленных на активизацию, получение и закрепление знаний.

А теперь проследим, как же на практике обстоит ситуация с применением дидактических игр на уроках окружающего мира в начальной школе и проведем экспериментальную работу, направленную на внедрение дидактических игр в уроки окружающего мира.

§3 Описание результатов эмпирического исследования значимости дидактических игр как средства активизации учебной деятельности младших школьников

В связи с темой данной работы было организовано эмпирическое исследование эффективности использования дидактических игр как средства активизации учебной деятельности младших школьников.

Цель данного исследования проследить, появится ли положительная динамика учебной деятельности младших школьников на уроках окружающего мира, если в уроки будут включены дидактические игры.

Исследование проводилось в три этапа.

Первый этап - это организация констатирующего эксперимента. Констатирующий эксперимент проводился в феврале-марте 2010г. В нем принимали участие 24 ученика младшего школьного возраста, учащиеся 3 «В» класса школы №1214 города Москвы. На этом этапе решались следующие задачи:

-выявить отношение к использованию дидактических игр учителями на уроках окружающего мира;

- выяснить отношение учеников к предмету «окружающий мир»;

- выявить отношение детей к использованию дидактических игр;

- выявить уровень знаний учеников до начала данного раздела.

Методы проведения констатирующего эксперимента – беседа и срез знаний.

Второй этап - организация формирующего эксперимента.

В ходе формирующего эксперимента проводилось включение комплекса дидактических игр в учебный процесс, интерпретация полученных результатов. Использовались игры, которые были занесены в таблицу №1.

Цель выяснить, положительно или отрицательно повлияют дидактические игры на активность детей на уроках окружающего мира.

Экспериментальная гипотеза: использование дидактических игр активизирует учебную деятельность младших школьников на уроках окружающего мира.

Задачи исследования:

- включение в учебный процесс дидактических игр;

- наблюдение за изменениями учебной деятельности учащихся.

Третий этап – контрольный эксперимент. Ставилась задача подвергнуть анализу и сравнить результаты до и после экспериментального воздействия.

Методы проведения: беседа и срез знаний.

В ходе констатирующего эксперимента было проведено анкетирование учителей, которые работают по курсу А.А. Плешакова «Зеленый Дом». Анкета для учителей состояла из вопросов, направленных на установления места дидактической игры в планировании и проведении уроков окружающего мира. В процессе опроса были выявлены следующие данные:

Таблица № 2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Как Вы считаете, какое место занимает игра в формировании учебных умений ребёнка? | самое главное | не самое главное | | второстепенное | | не задумывался над этим | | не знаю |
|  | 57% | 33% | | 10% | | - | | - |
| Как часто вы используете игровой материал во время проведения урока? | очень часто | не очень часто, но достаточно | | только на уроках математики | | от раза к разу | | не знаю |
|  | 10% | 27% | | 50% | | 13% | | - |
| С какими трудностями Вы сталкиваетесь при проведении игр на уроках? | отсутствие в школе необходи-мых условий | мало методичес-ких пособий на эту тему | | равноду- шие детей | | не задумы-вались над этим | | нет |
|  | 31% | 48% | | 14% | | - | | 7% |
| Какими материалами вы пользуетесь, подбирая игры для уроков? | они предложены в методическом пособии в достаточном количестве | | берете из разных книг | | составляете сами | | не использую | |
|  | 13% | | 60% | | 23% | | 4% | |

Вывод: учителя положительно относятся к дидактической игре и хотели бы активно использовать её в своей педагогической деятельности, в частности, на уроках окружающего мира, и не считают игру пустой тратой времени. Однако им приходится затрачивать много времени на подбор и составление игр, так как в методическом пособии к комплекту учебных игр недостаточно. Игровой материал ограничивается в основном загадками и кроссвордами. Нет и специального пособия, где бы была предложена система игр и их проведение на уроке.

В школе также были проанкетированы 24 ученика из 3 класса «В». В анкету были включены вопросы, на правленные на выявление отношения учащихся к предмету «Окружающий мир», отношения применения игр на уроках по данному предмету.

Таблица № 3

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Какие уроки ты больше всего любишь? (допускается несколько ответов) | МАТЕМАТИКА | РУССКИЙ ЯЗЫК | ЧТЕНИЕ | | ОКРУЖАЮЩИЙ МИР | |
| 12 чел. | 15 чел. | 10 чел. | | 10 чел. | |
| МУЗЫКА | ФИЗКУЛЬТУРА | ИЗО | | ИКТ | |
|  | 18 чел. | 20 чел. | 14 чел. | | 10 чел. | |
| Нравится ли тебе урок окружающего мира? | | Да | Нет | | Не очень | |
|  | | 9 чел. | 3 чел. | | 12 чел. | |
| Как часто в вашем классе на уроках окружающего мира бывают игры? | | часто | не очень часто | | редко | нет вообще |
|  | | 1 чел. | 5чел. | | 14 чел. | - |
| Каких заданий хотелось больше на уроках окружающе-го мира? | больше различных игр за урок | больше заданий с использованием схем, таблиц, картин | | больше заданий с учебником | | все устраивает |
|  | 10 чел. | 6 чел. | | 4 чел. | | 4 чел. |
| Как ты думаешь, какая польза от игры на уроке? | очень большая | большая | | не очень большая | | никакой |
|  | 9 чел. | 11 чел. | | 3 чел. | | 1 чел. |

Из всего этого можно сделать вывод: учащимся нравятся те уроки, где много активности различного характера (умственной, физической, эмоциональной), положительно относятся к использованию игры на уроках. Ответы учащихся показывают, что урок окружающего мира не является любимым уроком у большинства учащихся, что занимательные игры и упражнения на уроках окружающего мира почти не проводятся. И практически основная масса детей считает, что игра на уроках необходима, и она может принести большую пользу.

Так же в 3 «В» классе среди 24 учеников было проведено наблюдение за работой учащихся на уроках окружающего мира.

Цель: выяснить, повысится ли активность учеников на уроках окружающего мира, если в уроки будут включены дидактические игры.

Критериями активной работы являлись: частота поднятия руки и при этом правильные ответы.

В графу «активен» заносились данные о работе учеников, которые активно работали на протяжении всего урока, давали быстрые и правильные ответы.

В графу «средне активны» заносились данные о работе учеников, которые работали только над теми заданиями, которые для них были легче и интереснее, поднимали реже руку, чтобы ответить, иногда давали неверные ответы.

В графу «пассивен» заносились данные о работе учеников, которые постоянно отвлекались, не поднимали руку, чтобы ответить, неверно отвечали на вопросы.

Данные о результатах наблюдения занесены в таблицу.

В результате исследования выяснилось, что 22% учащихся активны на уроках окружающего мира, 38% средне активны и 40% пассивны на уроках.

Таблица № 4

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Активны | Средне активны | Пассивны |
| До начала эксперимента | 20% | 38% | 40% |
| Количество человек | 5 | 9 | 10 |

Так же был проведен срез знаний со следующими результатами:

Таблица № 5

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Оценки | | | |
| 5 | 4 | 3 | 2 |
| 3 человека | 10 человек | 9 человек | 3 человека |
| 13% | 41% | 38% | 8% |

Критерии оценки проверки работ:

"5" ("отлично") —отсутствие ошибок как по текущему, так и по предыдущему учебному материалу; не более одного недочета; логичность и полнота изложения;

«4» («хорошо») —наличие 2-3 ошибок или 4-6 недочетов по текущему учебному материалу; не более 2 ошибок или 4 недочетов по пройденному материалу;

«3» («удовлетворительно») — достаточный минимальный уровень выполнения требований, предъявляемых к конкретной работе; не более 4-6 ошибок или 10 недочетов по текущему учебному материалу; не более 3-5 ошибок или не более 8 недочетов по пройденному учебному материалу;

«2» ("плохо") — уровень выполнения требований ниже удовлетворительного: наличие более 6 ошибок или 10 недочетов по текущему материалу; более 5 ошибок или более 8 недочетов по пройденному материалу.[11.]

По данным критериям оценивались работа со следующими заданиями:

1. Какие из данных названий относятся к внутренним органам, а какие к частям тела человека?

а) голова б) легкие в) туловище г) шея д) мозг е) кишечник ж) печень

Таблица № 6

|  |  |
| --- | --- |
| Внешнее строение | Внутренне строение |
| Части тела | Органы |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

2. Назови орган, с помощью которого человек дышит

а) сердце

б)легкие

в) мозг

г) желудок

3. Какую работу выполняет сердце?

а) толкает кровь по артериям

б) передает информацию от органов в мозг

в) помогает пище легко попадать в желудок

г) помогает рукам и ногам совершать различные движения

4. Какой орган помогает пищеварению?

а) печень

б)легкие

в) мозг

г)желудок

5.Зачем люди спят?

а) чтобы дать возможность пище спокойно перевариться

б) чтобы дать возможность организму отдохнуть

в) чтобы как-то провести время ночью

г) чтобы кровь равномерно разлилась по сосудам

6. Среди перечисленных продуктов найдипродукты животного происхождения (подчеркни одной чертой) и продукты растительного происхождения(подчеркни двумя чертами):

Хлеб, яйца, лук, помидоры, сыр, мясо, яблоки, крупы, горох, сливочное мало, рыба, морковь, сетана, картофель, подсолнечное масло, укроп, кинза, огурцы, йогурт, брынза, молоко, масло.

7. Почему нужно есть много овощей и фруктов?

а) они делают пищу вкусной и вызывают хороший аппетит

б) полезно для зубов

в) необходимы для сохранения и укрепления здоровья

г) способствуют пишеварению

8. Какой признак НЕ является показателем гриппа?

а) головная боль

б) насморк

в) ломота в суставах

г) повышенная температура

Результаты констатирующего эксперимента были учтены при проведении формирующего эксперимента. Его цель - доказать, что использование дидактических игр положительно влияет на формирование учебной деятельности учаников младших классов. В нем участвовали 24 ученика 3 класса «В».

В задачи эксперимента входило следующее:

-выявить результативность системы игр;

- способствовать повышению учебного интереса к уроку окружающего мира;

- провести данные виды дидактических игр в экспериментальном классе.

Дидактические игры проводились как в начале урока, чтобы привлечь внимание детей и подготовить их к усвоению последующего материала, так и в конце урока, подводя итог нового материала, а также игре был посвящен целый урок.

Ниже приведены фрагменты некоторых уроков на которых были использованные различные игры, данные в таблице № 1.

Урок окружающего мира по теме «Опора тела и движение»

Цели: Дать общие представления о скелете человека как опоре организма, о правильной осанке и умении сохранять ее в покое и движении.

Профилактика нарушений осанки, формирование у детей чувства ответственности за сохранение и укрепление своего здоровья.

Воспитать умение владеть своим телом в покое и движении.

Актуализация знаний.

а) Цифровой диктант.

С помощью этого органа мы различаем звуки, шум и шорох.

При помощи этого органа мы узнаем предметы по запаху.

Этот орган расположен в черепе, с его деятельностью связана правильная работа всех внутренних органов.

Орган дыхания.

Что приводит в движение кровь?

Какой орган защищает наше тело от различных повреждений?

Орган, которым мы различаем горькую, сладкую, кислую, соленую пищу.

С помощью этого органа мы видим предметы, воспринимаем их форму, величину, цвет.

На доске:

|  |  |
| --- | --- |
| Головной мозг  Сердце  Язык  Уши  Глаза | Легкие  Кожа  Нос |

Ответ: 4, 8, 1, 6, 2, 7, 3, 5.

Взаимопроверка.

б) Игровая ситуация “Консилиум врачей”.

К нам скорая помощь привезла больного. Вы – врачи первой медицинской помощи. (Надевают шапочки.) Сегодня перед вами предстоит задача: вылечить больного с ушибом правого колена и небольшой ранкой на руке. Посоветуйтесь и окажите первую помощь больному.

(Примерный рассказ учащихся):

1) рану промыть чистой водой, кожу вокруг ранки обработать йодом или зеленкой. Затем нужно перевязать чистым бинтом или приклеить бактерицидным пластырем.

Почему нужно обработать кожу йодом или зеленкой? (Убивают микробов, которые могут проникнуть в организм).

А можно рану обработать йодом или зеленкой? (Нет, получится ожог.)

2) К ушибленному месту нужно приложить холод (лед, грелку с холодной водой, тряпку, смоченной холодной водой).

Работа над новым материалом.

Закрепление полученных знаний:

Игра «Узнай по описанию»:

1. Он является стержнем нашего организма, состоит из 34 кусочнов. Он слегка изогнут. К нему крепятся мышцы, он защищает мозг, от него отходят нервные окончания.(позвоночник)

2. Их у нас более 200, они бывают разные по форме и величине. У детей они мягкие. Они соединены с основным стержнем. Вместе с ним они обеспечивают опору организма. (кости и позвоночник, вместе - скелет)

3. Это часть скелета, состоит из плоских костей, защищает мозг.(череп)

4. Это гибкие связки, они свяэывают кости между собой. Они помогают нам двигаться. Их надо укреплять, чтобы иметь хорошую осанку.(мышцы)

Урок окружающего мира. Тема: "Золотое кольцо России"

Урок-путешествие

Цели:

- познакомить со старинными русскими городами, их

достопримечательностями; - расширить кругозор; - обогащать словарный запас; - развивать умение правильно, чётко и логично отвечать на вопросы; - развивать мышление, память и фантазию; - учиться обобщать и выделять главное; - развивать диалогическую и монологическую речь; - воспитывать любовь к России.

Оборудование:

Плакаты с изображениями достопримечательностей городов, карточки, кубик с буквами.

Ход урока

1.Организационный момент.

2. Новый материал.

Сообщение темы.

- Ребята, у вас в руках путеводные грамоты, чтобы мы совершили путешествие по тем местам, которые с древних времен и поныне называются Золотым кольцом России. Но мы не сможем отправиться в путешествие пока, не узнаем историю названия нашей грамоты. Как вы думаете почему эти места получили название "Золотое кольцо России"?

Беседа

- Ответить на этот вопрос поможет история нашей страны. Наши предки, древние славяне, всегда селились на берегах рек. - Почему? (предположения детей) - А зачем надо было ходить по рекам? - Чем торговали? (плакат )

- Как расплачивались?

- С давних пор золото - символ богатства и знатности, так как это очень редкий драгоценный металл и до сих пор золотой запас казны государства - показатель его силы и могущества.

Чтобы торговля процветала, купцы выбрали самый удобный путь. Он проходил мимо некоторых городов. Форма пути напоминала кольцо, но золотым его назвали не только за богатство товаром. А как вы думаете за что ещё? (плакат )

А теперь пришла пора отправляться (плакат )

Заочная экскурсия.

- После каждой экскурсии на путеводной грамоте закрашиваем кружок около того города, который мы посетили.

- Мы отправляемся из главного города нашего государства. Как он называется? - Почему Москву назвали златоглавою?

1) Из Москвы мы отправляемся в Сергиев Посад - старинный русский город. (плакат )

(Ученик читает материал учебника о данном городе.)

Микроитог: Возвёл Троице-Сергиеву Лавру Сергий Радонежский - монах. Существуют сведения, что именно в этой лавре был благословлен известный вам князь Дмитрий Донской на битву с врагом.

2) Далее мы оказываемся в Переславле - Залесском. (плакат )

(Чтение ученика.)

Микроитог: На берегу Плещеева озера сушатся рыбацкие сети, темнеют на воде рыбачьи лодки…На озере проходили военные учения под руководством самого молодого Петра I. С музеем рядом стоит памятник Петру Великому - основателю военного флота России.

3) А теперь в Ростов. (плакат )

(Чтение ученика.)

Микроитог: Отражаются в воде купола - луковки белокаменных храмов, золотые кресты, терема да башенки. И плывёт над озером перезвон колокольный. Это не просто звон, а настоящая музыка. И, чтобы услышать её, приезжают люди со всех сторон, из дальних мест. У знаменитых ростовских колоколов есть и свои имена. Например, Сысой, Лебедь, Полиелейный.

4) От Ростова Великого недалеко до Ярославля. (плакат )

(Чтение ученика.)

Микроитог: Плыл как-то по Волге - реке князь Ярослав да всматривался вдаль. Смотрит: С одной стороны берега низкие, а с другой - возвышается холм с крутыми склонами. "Хорошее место для крепости," - решает князь и приказывает закладывать город, который был назван его именем - Ярославль.

5) От Ярославля по реке рукой подать до Костромы. (плакат )

(Чтение ученика.)

Микроитог: Город основан князем Юрием Долгоруким как крепость для защиты. Сейчас это крупный промышленный и культурный центр.

6) А теперь побываем в Суздале. (плакат )

(Чтение ученика.)

Микроитог: Среди привольных просторов, полей и лесов, словно сказочный город, сияет крестами и куполами Суздаль. Прошли века, но и сегодня этот удивительный город пленяет нас своей первозданной красотой.

7) Наше путешествие по Золотому кольцу заканчивается во Владимире. (плакат )

(Чтение ученика.)

Микроитог: В прошлом подвергался этот город нападению врагов. Одним из них был хан Батый. Три дня длился штурм города. Мужественны были защитники Владимира. Город был частично созжен. Но Владимир сумел восстать из пепла, подобно сказочной птице Феникс. Поднялись из руин прекрасные храмы, и вновь засияли их купола.

3. Закрепление полученных знаний.

а) Соединить стрелкой город и соответствующую достопримечательность.

|  |  |
| --- | --- |
| Суздаль | Успенский собор |
| Кострома | Музей-заповедник |
| Владимир | Церковь Ильи Пророка |
| Переславль - Залесский | Ипатьевский монастырь |
| Сергиев Посад | Ростовский кремль |
| Ярославль | Троице - Сергиева лавра |
| Ростов | Музей "Ботик Петра I" |

б) Игра "Города Золотого кольца России"

Ученик кидает кубик и на выпавшую букву называет город, входящий в состав Золотого кольца России.

4. Итог урока

5. Домашнее задание

Напишите письмо другу - иностранцу о том, как выглядят современные города Золотого кольца России.

По окончании формирующего эксперимента была проведена повторная диагностика испытуемых посредством тех же методик.

Цель контрольного эксперимента состояла в выявлении результатов использования дидактических игр на урокам окружающего мира.

Для выявления этих результатов были проведены беседа и срез знаний. Данные о результатах анкетирования занесены в таблицу, где можно наблюдать динамику активности учеников.

В результате исследования выяснилось, что на уроках окружающего мира активны стали 30% учащихся, 47% средне активны, а пассивны лишь 23%.

Таблица № 7

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Активны | Средне активны | Пассивны |
| Во время эксперимента | 30% | 47% | 23% |
| Количество человек | 8 | 11 | 5 |
| До начала эксперимента | 22% | 38% | 40% |
| Количество человек | 4 | 6 | 8 |

Так же была дана срезовая работа, оцениваемая по тем же критериям, что и на первом этапе. Ее результаты так же занесены в таблицу. Для сравнения успеваемости были преведены результаты предыдущего среза знаний.

Таблица № 8

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Оценки | | | |
| 5 | 4 | 3 | 2 |
| 3 человека | 10 человек | 9 человек | 3 человека |
| 13% | 41% | 38% | 8% |
| 5 человек | 8 человек | 4 человека | 1 человек |
| 28% | 44% | 22% | 6 % |

Примерные задания:

1. Какая наука изучает строение тела человека?

а) физиология

б) анатомия

в) филология

г) генетика

2. Какой орган защищает внутренние части тела от различных повреждений, бактерий, холода и жары?

а) легкие

б) печень

в) спинной мозг

г) кожа

д) селезенка

3. Полезен ли пот, который выделяет кожа?

а) да, он делает кожу более упругой

б) да, он охлаждает тело и удаляет из организма вредные вещества

в) нет, он загрязняет кожу

г) нет, он вымывает из организма питательные вещества

4. Выбери правильный ответ: Какую работу в организме выполняет скелет?

а)является опорой тела. Защищает внутренние органы

б) передает сигналы от головного мозга к оргам

в) переваривает пищу

г) приводит тело в движение

5. Почему человеку необходимы витамины?

а) они обеспечивают организм энергией

б) являются «строительным материалом для тела человека»

в) необходимы для сохранения и укрепления здоровья

г) они делают пищу вкусной и вызывают хороший аппетит

6. Расположи органы пищеварительной системы в той последоательности, в какой через нее проходит пища:

а) желудок

б) пищевод

в) толстая кишка

г) глотка

д) ротовая полость

е) тонкая кишка

7. откуда в организме берется углекислый газ?

а) лиз воздуха

б) побразуется при работе всех органов тела

в) образуется при переваривании пищи

8. какие болезни называются инфекционными?

а) пищевые отравления

б) простудные заболевания

в) возникающие при заражении человека болезнетворными бактериями или вирусами

Так же было проведено повторное анкетирование учеников, с целью выяснить, повысился ли интересс к предмету «Окружающий мир».

Таблица № 9

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Нравится ли тебе урок окружающего мира? | Да | Нет | Не очень |
| До проведения эксперимента | 9 чел. | 3 чел. | 12 чел. |
| После проведения эксперимента | 17 чел. | - | 7 чел. |

Контрольный эксперимент показал, что у большего количества учеников повысился интерес к урока окружающего мира. Выявилась положительная динамика: повысилась активность работы учеников на уроках, учителя отметили, что материал стал усваиваться легче, меньше времени дети тратили на приготовление домашних заданий по данному предмету, повысилась учебная мотивация у ребят с низким уровнем успеваемости.

Интересен и тот факт, что многие ученики рассказывали, как они пытались повторить некоторые игры дома, вовлекая младших братьев и сестер, а также остальных родственников.

Таким образом, изучение практики использования игр в преподавании окружающего мира показывает, что этот вид деятельности детей используется неадекватно его значимости. Это можно объяснить отсутствием системного описания содержания учебных игр и недостаточной разработанностью методики их применения в данном курсе.

Исходя из итогов экспериментальной деятельночти миожно сделать вывод, что дидактические игры помогли в формировании познавательного интереса, доказали свою эффективность - дети стали активнее и заинтересованнее заниматься на уроках математики. Ученики, которые были пассивны на уроках, теперь с удовольствием вовлеклись в работу, активнее шли на контакт с учителем. Ребята соревновались друг с другом в сообразительности и быстроте ума. Используя дидактические игры, учителю легче работать с отстающими детьми (осуществляется индивидуальный подход) - в игровой обстановке ребенок не боится отвечать, даже если не знает правильного ответа.

Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету. Игра - один из приемов преодоления пассивности учеников. Игра воспитывает у школьников дисциплинированность, ответственность и коллективизм.

Заключение

В процессе работы над темой был проведен анализ психолого-педагогической и методической литературы по данной проблеме. В результате чего был сделан вывод, что вопрос об использовании игры в обучении стоял давно(к нему обращались Ушинский, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Л.В. Занков, В.В. Давыдов, Г.И. Щукина и др.), но в последнее время интерес к этой проблеме сильно возрос со стороны педагогов, авторов УМК.

Тем не менее, не все авторы включают игровой материал в свои учебники, тетради и методические пособия. А.А.Плешаков был первым, кто начал использование игрового материала в своих учебниках и тетрадях. В связи с этим был проведен анализ УМК «Окружающий мир: Мир вокруг нас», в результате чего я пришла к выводу, игровых заданий достаточно много, но они не достаточно разнообразны, и используются не на всех этапах урока(в основном это актуализция знаний в начале урока и закрепление полученного материала дома).

В связи с этим, в ходе исследования, учитывая рекомендации автора, была разработана система игра и занесена в таблицу № 1. Эти игры были апробированы в ходе опытно-экспериментальной работы.

Опытно-экспериментальная работа проводилась в три этапа: констатирующий эксперимент, формирующий эксперимент и контрольный эксперимент. В ходе констатирующего эксперимента было выявлено, что уроки окружающего мира на являются любимыми среди учеников, дидактических игр используется мало, учителя испытывают трудности при подборе игрового материала. Так же был проведен срез знаний, который показал высокий процент оценок «4» и «3», что говорит о невысокой усвояемости знаний.

В ходе формирующего эксперимента дидактические игры были включены в ход уроков и проведено наблюдение за изменением активности учеников на уроках окружающего мира.

Контрольный эксперимент, проведенный после формирующего, показал, что ребята стали более активны на уроках, сами уроки стали интересней, повысилась успеваемость, что показал новый срез знаний (количество оценок «5» увеличилось, а «3» снизилось).

В результате проведенной работы можно сделать вывод, что дидактическая игра имеет большое значение для получения, усвоения и закрепления новых знаний у учащихся начальных классов. 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 следует, что использование игры необходимо при обучении детей младшего школьного возраста на уроках окружающего мира.

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.

В ходе проведения педагогического эксперимента было установлено, что эффективное применение дидактических игр вызывает положительные эмоции к данной дисциплине, повышает интерес и творческую активность, а также способствует повышению качества знаний, умений и навыков.

Дидактическая игра может быть использована как и 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.Таким образом, дидактическая игра - это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир.

Литература

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте дети! – М., 1988., с 202.

2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Москва: "Прогресс", 1987 г. - 316с.

3. Богомолова Н.Н. Ситуационно - ролевая игра, как активный метод социально-психологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии, Москва - МГУ, 1977 г.

4. Вуарен Н. Что такое игра? // Культура, 1982 г., №4.

5. Газман, О.С., Харитонова Н.Е. В школу с игрой. – М.: Просвещение, 1991.- 96с.

6. Данилов, И.К. Об игровых моментах на уроках математики // Математика в школе. – 2005.- №1.- 98с.

7.