# План работы

Введение

**Глава I. Использование дидактической игры в учебно-воспитательном процессе.**

§1. Значение игры для младшего школьника

§2. Виды игр

§3. Воспитательный и обучающий потенциал игры

**Глава I. Экспериментальное изучение влияния дидактической игры на эффективность усвоения знаний.**

§1. Организация и проведение дидактической игры на уроках русского языка.

§2. Содержание и анализ опытно – экспериментальной работы по использованию дидактической игры на этапе повторения знаний.

Заключение

Литература

Приложения

**Введение**

В последнее время в педагогике, так же как и во многих других областях науки, происходит перестройка практики и методов работы, в частности все более широкое распространение получают различного рода игры.

С чем же связан повышенный интерес педагогов к применению игровых методов в обучающем процессе?

В первую очередь, внедрение в практику игровых методик напрямую связано с рядом общих социокультурных процессов, направленных на поиск новых форм социальной организованности и культуры взаимоотношений между учителем и учащимися.

Необходимость повышение уровня культуры общения учащихся в дидактическом процессе диктуется необходимостью повышения познавательной активности школьников, стимулирования их интереса к изучаемым предметам.

Не секрет, что в наш быстро переменчивый век, живущий в невероятном темпе, важным звеном общественного развития является система образования в целом, и начальное образование как этап обучения подрастающих членов общества, на котором формируются основные умения и навыки, необходимые в дальнейшем обучении. Темпы роста объемов учебного материала диктуют свои условия к применению методов обучения младших школьников. И методы эти зачастую направлены на количество усваиваемого материала, а отнюдь не на его качество.

Такой подход, естественно, не способствует успешному усвоению программного материала и повышению уровня количества знаний. Наоборот, материал, плохо усвоенный учащимися, не может являться надежной опорой для усвоения новых знаний.

Решение этой проблемы кроется в использовании методов обучения младших школьников, базирующихся на передовых представлениях детской психологии. И здесь на помощь учителям должна прийти игра – один из древнейших, и, тем не менее, актуальных методов обучения.

Задолго до того как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важных средств воспитания и обучения детей.

В самых различных системах обучения игре отводится особое место. И определяется это тем, что игра очень созвучна природе ребенка. Ребенок от рождения и до наступления зрелости уделяет огромное внимание играм. Игра для ребенка - не просто интересное времяпрепровождение, но способ моделирования внешнего, взрослого мира, способ моделирования его взаимоотношений, в процессе которого, ребенок вырабатывает схему взаимоотношений со сверстниками. Дети с удовольствием сами придумывают игры, с помощью которых самые банальные, бытовые вещи переносятся в особый интересный мир приключений.

“Игра, есть потребность растущего детского организма. В игре развиваются физические силы ребенка, тверже рука, гибче тело, вернее глаз, развиваются сообразительность, находчивость, инициатива. В игре вырабатываются у ребят организационные навыки, развиваются выдержка, умение взвешивать обстоятельства и пр.”,- писала Н.К. Крупская [6, стр.203—204.].

Там же она указывала на возможность расширения впечатлений, представлений в игре, вхождения детей в жизнь, о связи игр с действительностью, с жизнью.

Для ребят дошкольного и младшего школьного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них - серьезная форма воспитания.

Игры, способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей, направлены на умственное развитие школьника в целом.

В игре ребенок делает открытия того, что давно известно взрослому. Потребность в игре и желание играть у школьников необходимо использовать и направлять в целях решения определенных образовательных задач. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

Естественно, подготовка и внедрение игровых методик в учебный процесс требует от педагога больших усилий. В процессе подготовки учебной (дидактической) игры учитель сталкивается с проблемами не всегда и не столь зависящими от его личных качеств как педагога, сколько от внешних ограничений. Это и нехватка дидактического игрового материала, недостаток урочного времени на проведение игр с детьми. Часто среди учителей бытует мнение:”Если мы с детьми будем играть во время уроков, когда же мы будем учить с ними правила?”. Однако, нам кажется, что проблемы эти по большей части происходят от недопонимания значимости игры как средства обучения, отношения к игре как к методу разгрузки, а не стимулирования сознания школьников.

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке - игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста и поэтому упор на игру (игровую деятельность, игровые формы, приемы) - это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальных условий жизнедеятельности. В последние годы вопросы теории и практики дидактической игры разрабатывались и разрабатываются многими исследователями: А.П.Усовой, Е.И.Радиной, Ф.Н.Блехер, Б.И.Хачапуридзе, 3.М.Богуславской, Е.Ф.Иваницкой, А.И.Сорокиной, Е.И.Удальцовой, В.Н.Аванесовой, А.К.Бондаренко, Л.А.Венгером. Во всех исследованиях утвердилась взаимосвязь обучения и игры, определилась структура игрового процесса, основные формы и методы руководства дидактическими играми.

Эта работа представляет собой анализ психолого-педагогического материала по проблеме игровых методов обучения, практическое исследование, направленное на выявление эффективности применения данных методов и анализа проведенного исследования.

**Объектом исследования** выступает процесс обучения младших школьников.

**Предмет исследования** – возможности использования дидактической игры на этапе повторения знаний.

Исходя из вышесказанного, **целью исследования** мы поставили изучение влияния дидактической игры на эффективность повторения знаний.

**Задачи исследования:**

1. Проанализировать психолого-педагогическую литературу по данной теме
2. Изучить и подобрать соответствующие игровые методики

3. Апробировать возможности использования дидактической игры на этапе повторения знаний.

**Глава I. Использование дидактической игры в учебно-воспитательном процессе.**

**§1. Значение игры для младшего школьника**

Задолго до того, как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важных средств воспитания детей. Время, когда воспитание выделилось в особую общественную функцию, уходит в глубь веков, и в такую же глубь веков уходит и использование игры как средства воспитания. Особое место игры в различных системах воспитания, видимо, определялась тем, что игра в чем-то созвучна природе ребенка.

Главнейшим является значение игры для развития мотивационно-потребностной сферы ребенка. Л.С. Выготский [4,стр.41] на первый план выдвигал проблему мотивов и потребностей как центральную для понимания самого возникновения игры.

Ребенок в раннем детстве весь поглощен предметом и способами действий с ним, его функциональным значением. Когда он овладевает какими-то действиями и может производить их самостоятельно, происходит отрыв ребенка от взрослого и ребенок замечает, что он действует как взрослый. Ребенок еще не знает ни общественных отношений взрослых, ни общественных функций взрослых, ни общественного смысла их деятельности. Он действует в направлении своего желания, объективно ставит себя в положение взрослого, при этом происходит эмоционально - действенная ориентация в отношениях взрослых и смыслах их деятельности. Здесь интеллект следует за эмоционально-действенными переживаниями.

Обобщенность и сокращенность игровых действий являются симптомом того, что такое выделение человеческих отношений происходит, и что этот выделившийся смысл эмоционально переживается. Благодаря этому и происходит сначала чисто эмоциональное понимание функций взрослого человека как осуществляющего значимую для других людей и, следовательно, вызывающую определенное отношение с их стороны, деятельность.

Значение игры не ограничивается тем, что у ребенка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачи. Существенно важным является то, что в игре возникает новая психологическая форма мотивов.

П.Я.Гальперин [18,стр.61] выделял следующие этапы формирования умственных действий и понятий:

• этап формирования действия на материальных предметах или их материальных моделях- заместителях;

• этап формирования того же действия в плане громкой речи;

• этап формирования собственно умственного действия.

Эти этапы могут быть названы этапами функционального развития умственных действий. Дж.Брунер [3] высоко оценивает значение игры для интеллектуального развития, так как в ходе игры могут возникать такие комбинации материала и такая ориентация в его свойствах, которая может приводить к последующему использованию этого материала в качестве орудий при решении задач. Здесь идет речь о свободном, не связанном решением какой-либо определенной задачи, экспериментировании материалом, своего рода свободной конструктивной деятельности. В игре же развиваются более общие механизмы интеллектуальной деятельности.

Игра имеет значение и для формирования дружного коллектива, и для формирования самостоятельности, положительного отношения к труду, для исправления некоторых отклонений в поведении отдельных детей и для многого другого. Все эти воспитывающие эффекты опираются как на свое основание, на то влияние, которое игра оказывает на психическое развитие ребенка, на становление его личности.

Мы рассмотрели игру как средство воспитания. Основными аспектами развития личности ребенка в этой связи можно назвать следующие:

**1. В игре развивается мотивационно- потребностная сфера:**

• возникает иерархия мотивов, где социальные мотивы приобретают более важное значение для ребенка, чем личные (соподчинение мотивов)

**2. Преодолевается познавательный и эмоциональный эгоцентризм:**

• ребенок, принимая роль какого- либо персонажа, героя и т.п., учитывает особенности его поведения, его позицию. Это помогает в ориентировке во взаимоотношениях между людьми, способствует развитию самосознания и самооценки.

**3. Развивается произвольность поведения:**

• разыгрывая роль, ребенок стремится приблизить ее к эталону. Воспроизводя типичные ситуации взаимоотношения людей в социальном мире, ребенок подчиняет свои собственные желания, импульсы и действует в соответствии с социальными образцами. Это помогает ребенку постигать и учитывать нормы и правила поведения.

**4. Развиваются умственные действия:**

• формируется план представлений, развиваются способности и творческие возможности ребенка.

Игра нас интересует как принцип поведения, а не как способ развлечься. В игре, как и в межличностном общении, интересы направлены не на заданную цель, а на сам процесс. Игра - это культурная норма, которая позволяет быть свободным, раскованным, иметь власть над реальностью, распоряжаться собой, преодолевать ролевую зависимость, стремление превзойти себя.

**§2. Виды игр**

Игровая деятельность — это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил [15,стр.72].

Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому они имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта. Отсюда и названия игр: познавательные, интеллектуальные, строительные, игра-труд, игра-общение, музыкальные игры, художественные, игры-драматизации, подвижные, спортивные...

Принято 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, аттракционы.

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.

Рассмотрим в самых общих чертах характерные особенности типов игр по классификации О.С.Газмана [14,стр.6-12]

***1.Подвижные игры****—*важнейшее средство физического воспитания детей в дошкольном и особенно в школьном возрасте. Они всегда требуют от играющих активных двигательных действий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах.

Специалисты отмечают, что основные особенности подвижных игр школьников — их соревновательный, творческий, коллективный характер. В них проявляется умение действовать за команду в непрерывно меняющихся условиях.

Велико значение подвижных игр в нравственном воспитании. Они развивают чувство товарищеской солидарности, взаимопомощи, ответственности за действия друг друга.

***2. Сюжетно-ролевые игры*** (иногда их называют сюжетными) занимают особое место в нравственном воспитании ребенка. Они носят преимущественно коллективный характер, ибо отражают существо отношений в обществе. Подразделяют их на ***ролевые, игры-драматизации, режиссерские***. Сюжет могут иметь театрализованные детские праздники, карнавалы, строительно-конструкторские игры и игры с элементами труда.

В этих играх на основе жизненных или художественных впечатлений свободно и самостоятельно воспроизводятся социальные отношения и материальные объекты или разыгрываются фантастические ситуации, не имеющие пока аналога в жизни. Основные компоненты ролевой игры — тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль.

В настоящее время появились, и все более активно используются в обучении компьютерные игры.

***3. Компьютерные игры*** имеют преимущество перед другими формами игр: они наглядно демонстрируют ролевые способы решения игровых задач, например, в динамике представляют результаты совместных действий и общения персонажей, их эмоциональные реакции при успехе и неудаче, что в жизни трудно уловимо. Образцом таких игр могут стать народные сказки и произведения фольклора. В них дети приобретают опыт нравственного поведения в самых разнообразных условиях жизни. Такие игры помогают избежать штампов и стандартов в оценке поведения разных персонажей в разных ситуациях. Дети усваивают практически средства коммуникации, способы общения и выражения эмоций.[25, стр.42]

Все компьютерные программы для детей должны быть положительно нравственно направленными, содержать элементы новизны, но ни в коем случае не должны быть агрессивными и жестокими.

Остановимся подробнее на рассмотрении так называемых дидактических, или обучающих, игр.

***4. 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.

В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следующие типы игр:

* 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.

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.

Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся.

* Игры-путешествия.
* Игры-поручения.
* Игры-предположения.
* Игры-загадки.
* Игры-беседы (игры-диалоги).

***Игры-путешествия*** имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое—через загадочное, трудное — через преодолимое, необходимое — через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия—усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, 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.

Игры-путешествия всегда несколько романтичны. Именно это вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться.

Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно.

Игра-путешествие — игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании.

В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть «зовущие слова», вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность. В игре-путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, радость от ее решения, содержательный отдых. В состав игры-путешествия иногда входит песня, загадки, подарки и многое другое.

Игры-путешествия иногда неправильно отождествляются с экскурсиями. Существенное различие их заключается в том, что экскурсия — форма прямого обучения и разновидность занятий. Целью экскурсии чаще всего является ознакомление с чем-то, требующим непосредственного наблюдения, сравнения с уже известным.

Иногда игру-путешествие отождествляют с прогулкой. Но прогулка чаще всего имеет оздоровительные цели. Познавательное содержание может быть и на прогулке, но оно является не основным, а сопутствующим.

***Игры-поручения*** имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: «Помоги Буратино расставить знаки препинания», «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.*** Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения.

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. Детям нравятся игры-загадки. 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.

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.

Дидактическая игра — явление сложное, но в ней отчетливо обнаруживается структура, т.е. основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Один из основных элементов игры — **дидактическая задача,** которая определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Познавательное содержание черпается из школьной программы.

Наличие дидактической задачи или нескольких задач подчеркивает обучающий характер игры, направленность обучающего содержания на процессы познавательной деятельности детей. Дидактическая задача определяется воспитателем и отражает его обучающую деятельность.

Структурным элементом игры являетсяигровая 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.

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. В дидактической игре правила являются заданными. Используя правила, педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей.

Правила игры имеют обучающий, организационный, формирующий характер, и чаще всего они разнообразно сочетаются между собой. Обучающие правила помогают раскрывать перед детьми, что и как нужно делать, они соотносятся с игровыми действиями, раскрывают способ их действий. Правила организуют познавательную деятельность детей: что-то рассмотреть, подумать, сравнить, найти способ решения поставленной игрой задачи.

Организующие правила определяют порядок, последовательность игровых действий и взаимоотношений детей. В игре формируются игровые отношения и реальные отношения между детьми. Отношения в игре определяются ролевыми отношениями.

Правила игры и должны быть направлены на воспитание положительных игровых отношений и реальных в их взаимосвязи.

Соблюдение правил в ходе игры вызывает необходимость проявления усилий, овладения способами общения в игре и вне игры и формирования не только знаний, но и разнообразных чувств, накопления добрых эмоций и усвоения традиций.

**§3. Воспитательный и обучающий потенциал игры**

Несмотря на различия, все виды детских игр с педагогической точки зрения имеют и много общего. Их воспитывающий потенциал всегда зависит, во-первых, от содержания познавательной и нравственной информации, заключенной в тематике игр; во-вторых, от того, каким героям подражают дети; в-третьих, он обеспечивается самим процессом игры как деятельности, требующей достижения цели самостоятельного нахождения средств, согласования действий с партнерами, самоограничения во имя достижения успеха и, конечно, установления доброжелательных отношений. Игры, таким образом, дают детям очень важный навык совместной работы. Отличительные особенности игровой деятельности обычно усматривают в ее добровольности, в высокой активности и контактной зависимости участников. Но нельзя забывать и другое: игра — едва ли не единственный вид деятельности, направленной на развитие не отдельных способностей (к искусству или технике), а способности к творчеству в целом.

В интеллектуальных играх творческая задача—быстро прими решение в нестандартной ситуации. В сюжетно-ролевых, строительных играх, играх-драматизациях задача другая, но не менее творческая, — вообрази, придумай, изобрази. И вместе с тем во всех групповых играх единая задача—найди способ сотрудничества, взаимодействия на пути к общей цели, действуй в рамках установленных норм и правил.

Нетрудно заметить, сколь важны эти качества—организованность, самодисциплина, творческая инициатива, готовность к действиям в сложной, меняющейся ситуации и т.д*. —* для человека сегодняшнего и особенно завтрашнего дня. Воспитателю, использующему игровую деятельность в качестве педагогического средства, важно понимать и *скрытые механизмы,* благодаря которым происходит ее влияние на развитие личности школьника. Один из подходов к раскрытию такого механизма состоит в следующем.

Представим себе, что в процессе игры у детей возникают три вида целей. Цель первая — наиболее общая — наслаждение, удовольствие от игры. Ее можно было бы выразить двумя словами: «Хочу играть!» Эта цель представляет собой установку, определяющую готовность к любым действиям, связанным с данной игрой.

Вторая цель—это и есть собственно игровая задача, т. е. задача, связанная с выполнением правил, разыгрыванием сюжета, роли. Особенности игровой задачи в том, что она заранее задана: соглашаясь играть, каждый автоматически принимает и игровую задачу, существующую в виде правил, и руководствуется ею в своих действиях. Но если первая цель—«хочу», то вторая цель—игровая задача—существует в виде «надо!». «Надо играть так, а не иначе!» (своеобразная форма осознанной необходимости).

Третья цель непосредственно связана с процессом выполнения игровой задачи, а потому всегда ставит перед личностью задачу творческую. Включившийся в игру школьник непременно должен ответить на один из вопросов, выполнить ряд заданий, составляющих сердцевину той или иной игры: «угадай», «найди», «поймай», «спрячься», «перевоплотись», «изобрази». Чтобы справиться с этими заданиями, необходимо мобилизовать максимум духовных и физических (или тех и других) сил: проявить смекалку, сообразительность, способность ориентироваться в обстановке, а во многих играх поступить так, как другие не догадались бы поступить. Тут надо не просто повторить уже известное решение, но из множества возможных вариантов выбрать наиболее удачный или из уже известных составить новую комбинацию. Подобные действия, хотя и в микромасштабах, представляют, по сути, творчество. Они сопровождаются высоким эмоциональным подъемом, устойчивым познавательным интересом, а потому являются наиболее мощным стимулятором активности личности.

Именно в творческой сути игрового действия кроется внутренняя пружина, можно сказать, душа игры. Игра является игрой до тех пор, пока она дает действующим лицам широкий набор способов поведения, пока их действия нельзя заранее предусмотреть. Участники игры и зрители находятся в состоянии игрового напряжения лишь постольку, поскольку никто не знает способа, каким игроки выполняют свою задачу. Отсюда берут начало таинственность и романтика игры, которые привлекают к себе и ребенка, и взрослого.

Сколько бы раз игра ни повторялась, для всех играющих она проходит как бы впервые, так как представляет совершенно новые препятствия.Их преодоление воспринимается как личный успех, победа и даже как некоторое открытие: открытие себя, своих возможностей. Вот почему игра всегда сопровождается ожиданием и переживанием радости: «Я могу!»

*В трехступенчатой мотивации игры—«хочу!»—«надо!» — «могу!» — заключен, очевидно, основной механизм ее влияния на личность, секрет самовоспитания.*

Отсюда легко вывести соответствующие направления педагогического руководства игровой деятельностью:

1. вовлекать детей в игру, использовать особые приемы, побуждающие желание играть («хочу играть!»);
2. помогать действовать по правилам и решать игровые задачи («так надо»);

3) развивать творческие потенции ребенка в процессе игры способствовать появлению адекватной самооценки и чувства «могу!».

**Глава II. Экспериментальное изучение влияния дидактической игры на эффективность повторения знаний.**

§1. Организация и проведение дидактической игры на уроках русского языка.

В современной методике и практике обучения в начальной школе все большое внимание уделяется оптимальному сочетанию различных, форм, методов и средств обучения. Это позволяет более эффективно решать учебно-воспитательные задачи программы.

Одним из важнейших условий активизации познавательной деятельности младших школьников, развитияих самостоятельности, мышления, является дидактическая игра.

Проводить игру, можно на разных этапах учебного процесса:

* при объяснении нового учебного материала (например, педагог может подготовить подсказки, которые косвенно дают представление о новом знании, а дети попытаются в групповом обсуждении найти принцип, по которому учитель подобрал эти подсказки, и найти ключ к правильному решению и т. п.);
* при усвоении и закреплении учебного материала (классической игрой в этом направлении является игра «Кто сделает лучший доклад на заданную тему?». Педагог может ввести критерии, по которым группы будут оценивать доклады друг друга.;
* при повторении пройденного материала (этот этап учебного процесса является одним из наиболее актуальных и нуждающихся в методах и средствах игровой педагогики). Здесь ученик должен уметь применить усвоенные ранее знания на практике, проявить способность их применения в условиях, отличных от стандартных, показать абстрагированность полученных навыков от конкретных ситуаций, рассмотренных ранее на других этапах учебного процесса. Для этого необходимо учебный процесс перестраивать в организационно-деятельностный, где полученные знания смогут учениками преобразоваться в их личные. Здесь необходимо учитывать одно условие: педагог должен знать, чем интересуются дети, что они любят делать, о чем фантазируют, что читают и о чем рассказывают друг другу. Используя знания о возрастной динамике и трансформации потребностей и обогащая их собственными наблюдениями, основанными на реальном ежедневном опыте взаимодействия с детьми, педагог способен спроектировать и провести игру, целью которой было бы повторение пройденного материала.

Зачастую педагоги относятся к этому этапу педагогического процесса как второстепенному, путая либо смешивая его с этапом проверки знаний. Результатом такого “повторения” становятся скучные, сухие диктанты, избитые, набившие оскомину изложения. Ребенку же необходимо поверить, что те знания, которые он должен применить, сейчас ему действительно необходимы в силу каких-либо причин. Не находя этой мотивации в рассказе о времени года или о волке, ищущим себе пропитание или другом типовом диктанте, школьник относится к заданию как к рутинной работе, неведомо кому и зачем необходимой. Естественно не приходится говорить о его качественном отношении к труду.

В противовес этому методу повторения появляются игровые курсы русского языка и литературы по «Незнайке», «Волшебнику изумрудного города» и другим книгам. Дети непременно хотят переписываться с Незнайкой, рассказывать ему о своих придумках, фантазировать вместе с Незнайкой и другими своими одноклассниками. Они придумывают себе дома в Солнечном городе и мечтают о том, как бы они всем классом в таких домах могли здорово жить и заниматься обязательно только любимыми делами, которые бы приносили пользу, с удовольствием пишут сочинения и изложения на эту тему. [16,стр.141].

Помимо чисто образовательной функции такая форма обучения позволяет сплотить детский коллектив, заинтересовав действительно актуальной для них темой.

Не стоит, конечно, сбрасывать со счетов такое мощное средство обучения как диктант. Даже только на основе актуального материала, не прибегая к дополнительным игровым средствам, можно подстегнуть заинтересованность ребенка в выполнении задания. Так, в указанной выше работе [16,стр.159] приводится такой пример диктанта:

***«Где поставить запятую?***

*Очень-очень Странный вид:*

*Речка за окном горит,*

*Чей-то дом*

*Хвостом виляет,*

*Песик из ружья стреляет,*

*Мальчик*

*Чуть не слопал*

*Мышку,*

*Кот в очках читает книжку,*

*Старый дед*

*Влетел в окно,*

*Воробей*

*Схватил зерно*

*Да как крикнет, улетая:*

*— Вот что значит занятая!»*

Такой текст не просто требует верной расстановки запятых, выделенных интонациями педагога. Он требует непосредственного анализа текста, заставляет ребенка решать, как должны быть расставлены запятые согласно логичности контекста.

Таким образом, мы видим, что в основе любой игровой методики проводимой на занятиях и внеклассных мероприятиях должны лежать следующие принципы:

* **Актуальность дидактического материала** (интересные тексты диктантов, актуальные формулировки математических задач, наглядные пособия и др.) собственно помогает учащимся воспринимать задания как игру, чувствовать заинтересованность в получении верного результата, стремиться к лучшему из возможных решений. Наиболее ярко этот принцип заметен при применении игрового материала в таких формах повторения пройденного материала как диктант, изложение, контрольная работа, контрольное чтение и др.
* **Коллективность** позволяет сплотить детский коллектив в единую группу, в единый организм, способный решать задачи более высокого уровня, нежели доступные одному ребенку, и зачастую - более сложные.
* **Соревновательность** создает у учащегося или группы учащихся стремление выполнить задание быстрее и качественнее конкурента, что позволяет сократить время на выполнение задания с одной стороны, и добиться реально приемлемого результата с другой. Классическим примером указанных выше принципов могут служить практически любые командные игры: «Что? Где? Когда?» (одна половина задает вопросы – другая отвечает на них), «Брейн - Ринг» (вопросы задает преподаватель), «Умники и Умницы» и любые другие.

На основе указанных принципов можно сформулировать требования к проводимым на занятиях дидактическим играм, приведенные в [14,стр.59-60]:

* Дидактические игры должны базироваться на знакомых детям играх. С этой целью важно наблюдать за детьми, выявлять их любимые игры, анализировать какие игры детям нравятся больше, какие меньше.
* Каждая игра должна содержать элемент новизны.
* Нельзя навязывать детям игру, которая кажется полезной, игра — дело добровольное. Ребята должны иметь возможность отказаться от игры, если она им не нравится, и выбрать другую игру.
* Игра — не урок. Это не значит; что не надо играть на уроке. Игровой прием, включающий детей в новую тему, элемент соревнования, загадка, путешест­вие в сказку и многое другое, … —это не только методическое богатство учителя, но и общая, богатая впечатлениями работа детей на уроке.
* Эмоциональное состояние учителя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует. В отличие от всех других методических средств игра требует особого состояния от того, кто ее проводит. Необходимо не только уметь проводить игру, но и играть вместе с детьми.
* Игра — средство диагностики. Ребенок раскрывается в игре во всех своих лучших и не лучших качествах.
* Ни в коем случае нельзя применять дис­циплинарные меры к детям, нарушившим правила игры или игровую атмосферу. Это может быть лишь поводом для доброжелательного разговора, объяснения, а еще луч­ше, когда, собравшись вместе, дети анализируют, разби­рают, кто как проявил себя в игре и как надо была бы избежать конфликта.

**§2. Содержание и анализ опытно – экспериментальной работы по использованию дидактической игры на этапе повторения знаний.**

Изучив и проанализировав рассмотренные выше методики, попробуем экспериментально выявить обоснованность применения дидактических игр на этапе повторения знаний на уроках русского языка, и их эффективность.

Исследование будем проводить в три этапа. На первом этапе – Констатирующий эксперимент, выявим при помощи среза на уроке русского языка уровень подготовленности учащихся двух параллельных классов по определенной теме, качество усвоения знаний учащимися и проведем анализ полученных результатов эксперимента. На втором этапе – Формирующий Эксперимент, повторение указанной темы в одном из классов будем проводить по стандартным методикам, а в другом – с использованием дидактической игры. На третьем этапе – Контролирующий Эксперимент, проведем еще один контрольный срез, целью которого является сравнение полученных результатов с результатами Констатирующего Эксперимента. Проведем анализ полученных результатов.

**1. Констатирующий эксперимент.**

**Цель:** Выявление реального уровня качества усвоения знаний в контролируемых классах.

**Содержание эксперимента:**

Исследования проводились в классах 3«А» и 4 школы № 3 п.Новорудного.

Эксперимент проводился в форме диктанта по теме «Падежные окончания имен существительных». Текст диктанта был выбран в соответствии со следующими требованиями:

1. Текст диктанта должен быть понятен ребенку, т.е. должен содержать понятную ему лексику;
2. Орфограммы, встречающиеся в диктанте должны быть известны детям;
3. Содержание диктанта должно соответствовать возрастным особенностям детей, быть интересным для них;
4. Текст должен содержать существительные всех родов, представленных в различных падежах.

«Пришла зима.

Рано утром старик вышел из избушки. За одну ночь все в природе изменилось. Низкие облака ползли над самой землей. Они чуть не цеплялись за верхушки ели. Вид был печальный. В воздухе кружилась живая сетка из мягких пушистых снежинок. Избушка показалась старику такой маленькой, точно она вросла в землю. У берега стояла лодка. Старик с собакой в лодке поехал смотреть рыболовные сети. (по Д. Мамину - Сибиряку)».

С целью чистоты эксперимента, оценка результатов диктанта проводилась по грамотности расстановки падежных окончаний имен существительных. Оценка других ошибок, допущенных учениками при написании диктанта, проводилась дополнительно, и не отразилась на результатах эксперимента.

В качестве показателей качества усвоения знаний учащимися нами были выбраны следующие:

* Средний балл – средняя отметка учащихся, показывающая средний уровень успеваемости в классе;
* Дисперсия (среднеквадратичное отклонение) – величина, показывающая, на какое среднее значение отметка среднего ученика отклоняется от среднего балла.

Результаты тестового обследования приведены в таблицах Т.1 и на диаграммах Д.1, Д.2.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Класс/отметка** | **3 «А» класс** | **4 класс** |
| Количество учащихся | 12 | 14 |
| *Получили отметку 5* | 2 | 3 |
| *Получили отметку 4* | 5 | 4 |
| *Получили отметку 3* | 4 | 6 |
| *Получили отметку 2* | 1 | 1 |
| Средний балл | **3,64** | **3,63** |
| ***Среднее отклонение от среднего балла*** | **0,85** | **0,89** |

Т.1. Результаты констатирующего эксперимента в 3«А» и 4 классах



Д.1. Результаты констатирующего эксперимента в 3 «А» классе



Д.2. Результаты констатирующего эксперимента в 4 классе

**Вывод.**

В ходе проведения эксперимента было установлено:

* В выбранных классах качество усвоения темы “Падежные окончания имен существительных” находится приблизительно на одном уровне;
* Средняя оценка по проведенному срезу в обоих классах близка к 3,6 баллов;
* Разброс подготовленности учащихся вокруг средней (дисперсия) достаточно велик и приблизительно одинаков в обоих классах.

**2. Формирующий эксперимент.**

**Цель:** Проверить влияние дидактической игры на эффективность повторения знаний по теме “Падежные окончания имен существительных” на уроках русского языка в 3-ем классе.

**Содержание эксперимента:**

В ходе данного эксперимента в одном из протестированных классов ( 3“А” ) нами целенаправленно и систематически при повторении темы “Падежные окончания имен существительных” применялись дидактические игры, тогда как в другом классе ( 4 ) эта работа проводилась традиционным способом, без применения игровых методик.

В контрольном классе на уроках русского языка мы подготовили и провели следующие дидактические игры.

1. **Поход в гости.**

**Дидактическая задача:**  Повторить склонения имен существительных.

**Игровая задача:** Посетить все падежи.

**Содержание игры:** Учитель представляет учащимся дом, в котором живут падежи. “Вот домик, в котором живут падежи. Своди слово *стол (окно, доска)* в гости ко всем падежам”

**Материалы:** Дом нарисован на картоне либо на куске ватмана следующим образом (схема)

|  |
| --- |
| Им. |
| **Р.** |
| **Д.** |
| **В.** |
| **Т.** |
| **П.** |

1. **Сбежавший медведь**

**Дидактическая задача:** Повторить падежные окончания имен существительных.

**Игровая задача:** Дополнить рассказ, из которого “сбежал” медведь.

**Содержание игры:** “Посмотрите на этот рассказ. Видите он с пропусками. Вообще-то это рассказ о медведе, но сам медведь из него сбежал. Пожалуйста, верните слово “медведь” в предложения, заменяя окончания по вопросам”.

**Материалы:** “Не каждому охотнику довелось повстречать (кого?) ... . Близко подходить (к кому?) к ... опасно. Я видел (кого?) ... в зоопарке. В лесу можно наблюдать (за кем?) за ... только издали. Лесник рассказал нам много интересного (о ком?) о ...”

1. **Бал**

**Дидактическая задача:** Повторить формулирование уточняющих вопросов и падежные окончания.

**Игровая задача:** Помоги предложениям попасть на Бал.

**Содержание игры:** В королевстве Грамматики сегодня Бал. На него явилось много предложений. Но часовой не пропустит их во дворец до тех пор, пока у каждого существительного из явившихся не будет указано его спряжение. Помоги предложениям попасть на Бал. Какие вопросы задает часовой существительным?

**Материалы:** На доске рисуется таблица, половины которой разделены часовым. Предложение разбирается одним учеником, принимаются подсказки из класса.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| * В мае цветет черемуха * Мама подарила сыну книгу * Ласточки возвращаются из Африки * Заяц кормится корой дерева * Сестра приехала к брату * Саша написал письмо * Лисица спряталась за кустом * и т.д. | Ч  а  с  о  в  о  й | В (чем?) мае цветет (что?) черемуха.  и т.д. |

1. **Найди окончание**

**Дидактическая задача:** Повторить падежные окончания имен существительных.

**Игровая задача:** Найти окончания некоторых слов в поговорках.

**Содержание игры:**  “Окончание – очень изменяемая, подвижная часть слова. Она легко может потеряться. Найди потерянные окончания для этих пословиц”.

**Материалы:** Карточки

* Собирай по ягодк... – найдешь кузовок.
* Капля по капл... и камень долбит.
* Без букваря и грамматик... не учатся и математик...
* и т.д.

**Дидактическая задача:** Повторить склонения существительных.

**Игровая задача:**  Собрать яблоки.

**Содержание игры:** На картонных яблоках пишутся слова разных склонений. Класс разбивается на три команды, каждая из которых отвечает за два склонения. Каждой команде дается корзина. Задание: собрать в корзину яблоки “определенного сорта” (склонений).

Можно усложнить игру, предложив командам текст и пустые шаблоны яблок.

**Материалы:** Любой доступный по сложности текст**.**

1. **Отрицательная наглядность** (по методике Ш.А.Амонашвили)

**Дидактическая задача:** Сформировать умение находить ошибки.

**Игровая задача:** Помочь Незнайке.

**Содержание игры:** Незнайка написал свою историю так. Исправьте её.

**Материалы:** Специально оформленная карточка.

|  |
| --- |
| **Нашел я во дворе камень. Подержал его на своей ладоне, да и подарил дяди. Дядя о моем камни всем рассказал дал подержать всем на ладонях. Ну а мне его не жаль. Я на речки себе много камнев найду.** |

1. **Командная игра-цепочка**

**Дидактическая задача:** Дописать подходящие по смыслу существительные в винительном падеже.

**Игровая задача:** Сделать цепочку как можно длиннее.

**Содержание игры и Материалы:**

* **Слушаю** музыку, маму ...
* **Пишу** диктант, письмо, ...
* **Строят** башню, дом, ...
* и т.д.

1. **Предложения – концентраты.**

**Дидактическая задача:** Повторить падежи существительных.

**Игровая задача:** Составить осмысленные предложения.

**Содержание игры:**  Эти предложения почти готовы к употреблению на слух. Но необходимо “приготовить” их: поставить существительные в нужных падежах и, если необходимо, “сдобрить” предлогами.

**Материалы:**

* недалеко, горка, ребята, устроили, река.
* хорошо, лететь, ледяная, дорожка, санки.
* целый, река, слышны, голоса, день, звонкий, ребята.
* и т.д.

1. **“Хитрый вопрос” (давайте передохнем).**

Как правильно сказать:

* У рыб нет зуб.
* У рыбов нет зубов.
* У рыбей нет зубов.

правильный ответ: “У рыб есть зубы".

Приведем здесь конспект фрагмента урока с использованием дидактических игр.

1. Организационный момент.
2. Приветствие.
3. Игровое целеполагание.

Учитель: - На сегодняшнем уроке мы с вами посмотрим и проверим, как у каждого из нас работает такое важное человеческое свойство как память. Вот ученые, допустим, говорят, что человек ничего не забывает, все, что он когда-либо слышал или видел, записывается в его голове как на пленку магнитофона и никогда не стирается. Нужно только суметь это достать когда необходимо. Сегодня на уроке вам нужно будет “достать” все, что мы учили с вами по склонениям имен существительных.

1. Кто вспомнит, какой стишок мы учили, чтобы запомнить падежи?

Сколько падежей в русском языке?

**И**ван

**Р**одил

**Д**евчонку

**В**елел

**Т**ащить

**П**еленку;

1. “Поход в гости”.

Учитель: Давайте сходим в гости ко всем падежам и сводим к ним в гости такие существительные: Девочка, Хулиган, Мышь.

(Используется наглядность – красиво нарисованный шестиэтажный домик, в котором “живут падежи”. Один у доски – все хором повторяют.)

1. “Собери лукошко”.

Учитель: Вы знаете, что падежи существительных – хорошие друзья с предлогами. Некоторые предлоги характерны только для одного падежа, другие для нескольких. Так как мы собираемся в гости к падежам, неплохо было бы принести им гостинец. Дорога наша лежит через лес, давайте поищем здесь предлоги для падежей. У нас и падежные корзинки найдутся (используются 6 корзинок с наименованиями падежей, грибки с предлогами на шляпках). Но собирать предлоги нужно тщательно и положить падежам только его предлог.

И.П. -;

Р.П. – от, до, из, без, у, для, около, с;

Д.П. – к, по;

В.П. – в, на, за, через, про;

Тв.П. – с, за, под, над, между, перед;

П.П. – о, в, на, при.

Учитель: - Какая корзинка осталась пустая? (Им.П.)

* А какая всегда будет полной? (П.П.)

7. Падежи гостей любят, тем более что вы им подарки принесли, но без дела в их доме не сидят, они вам обязательно какую-нибудь игру придумают.

(5-6 человек из класса получают индивидуальные карточки)

“Хорошо (птичка) в золотой (клетка), а еще лучше на зеленой (ветка). Мне приходилось ездить на (автомобиль), на (трамвай), на (лошадь).” И другие предложения.

Задание: - Есть у падежей предложения-полуфабрикаты, но чтобы они стали настоящими существительные в них надо разморозить, и поставить в нужном падеже.

Учитель: - А остальным, чтобы не скучали, падежи предложат поиграть в них самих. Они даже свои именные обручи вам приготовили. Кому какой падеж нравится, берите и надевайте обруч с его названием. (Используются бумажные обручи на голову с наименованиями падежей.)

Каждый ученик надевает обруч какого-то падежа. Теперь он будет сам называть ключевое слово в этом падеже, когда оно встретится в тексте.

Учитель объясняет, что будет читать текст про ЛИСУ. Пред словом ЛИСА, он будет останавливаться, и это слово должен будет сказать тот ребенок и в той форме кокой этого требует контекст.

“Все знают хитрую … ЛИСУ. Во многих сказках рассказывается о … ЛИСЕ. Вот угощает … ЛИСА Журавля, и смеемся мы над журавлем и … ЛИСОЙ. А вот едет … ЛИСА на волке без хвоста. Волк поверил … ЛИСЕ и опустил хвост в прорубь, хвост и примерз. Да, русской сказки без … ЛИСЫ не представишь”.

**3. Контрольный эксперимент.**

**Цель:** Сравнить результаты среза с результатами, полученными в ходе констатирующего эксперимента.

**Содержание эксперимента:**

Контрольный срез проводился в форме диктанта по теме «Падежные окончания имен существительных»:

«Елка

Вечером большую пушистую елку внесли в комнату. В комнате хорошо запахло смолой. Мама внесла коробки с игрушками. На верхушке елки заблестела большая красная звезда. Красиво закачались бусы, хлопушки, звездочки, флажки. На каждой веточке висели блестящие нити дождя. В школе у нас тоже будет елка. На уроках труда мы делали игрушки для елки. Шили костюмы и маски для выступления на школьном празднике елки».

Форма и требования к проведению контрольного среза совпадают с указанными для констатирующего эксперимента.

Результаты тестового обследования приведены в таблицах Т.2 и на диаграммах Д.3, Д.4, Д.5.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Класс/отметка** | **3 «А» класс** | **4 класс** |
| Количество учащихся | 13 | 15 |
| *Получили отметку 5* | 4 | 4 |
| *Получили отметку 4* | 7 | 4 |
| *Получили отметку 3* | 2 | 7 |
| *Получили отметку 2* | 0 | 0 |
| Средний балл | **4,2** | **3,8** |
| ***Среднее отклонение от среднего балла*** | **0,66** | **0,83** |

Т.2. Результаты контрольного эксперимента в 3«А» и 4 классах



Д.3. Результаты контрольного эксперимента в 3 «А» классе



Д.4. Результаты контрольного эксперимента в 4 классе

Д.5. Результаты контрольного среза в 3 «А» и 4 классах.



**Результаты.**

В ходе проведения опытно – экспериментальной работы по использованию дидактической игры на этапе повторения знаний было установлено:

* В 3 «А» классе, где наряду со стандартными методиками обучения использовались и игровые, средний балл по результатам контрольного эксперимента увеличился на 0,6 балла по сравнению с результатами констатирующего эксперимента;
* Разброс подготовленности учащихся вокруг средней в указанном классе снизился на 0,19 балла, что наряду с увеличением среднего балла, говорит о лучшем усвоении материала большинством учащихся;
* Успеваемость в классе, где игровые методики не применялись, увеличилась на 0,2 балла, а разброс подготовленности учащихся вокруг средней остался на прежнем уровне;
* Сравнительный анализ полученных результатов показывает, что учащиеся усваивают и применяют усвоенные во время игры знания намного лучше, чем их ровесники, обучение которых проводилось по стандартным методикам.

**Вывод.**

##### Основываясь на результатах проведения опытно – экспериментальной работы по использованию дидактической игры на этапе повторения знаний можно с уверенностью утверждать, что применение указанных методик в процессе обучения, и в частности – на этапе повторения знаний, не только обосновано, но и необходимо с целью большей эффективности усвоения знаний учащимися, повышения количества и качества подготовленности младших школьников, актуализации интереса к дидактическому процессу.

##### **Заключение.**

В данной работе рассмотрена проблема эффективности применения дидактических игр на этапе повторения знаний. Теория и практика использования дидактической игры в учебно-познавательном процессе является одной из самых актуальных тем современной педагогики начального обучения.

Проведенный в работе анализ психолого-педагогической и методической литературы позволил выявить различные подходы признанных мастеров педагогического творчества к указанной проблеме, и выработать собственную систему применения игровых методик на этапе повторения знаний, собрав воедино опыт знаменитых педагогов.

Основываясь на проведенных исследованиях и разработав систему игр для актуализации этапа повторения знаний на уроках русского языка в 3-х классах, нами было проведено опытно-экспериментальное исследование, с целью выявления эффективности применения указанных выше методик. Результаты и выводы опытно-экспериментального исследования приведены во второй главе данной работы. Они неоднозначно указывают на то, что применение дидактических игр на этапе повторения знаний не только обосновано, но и необходимо с целью стимулирования познавательного интереса младших школьников к изучаемой теме, и, как следствие этого, роста количественных и качественных показателей подготовленности учащихся, их успеваемости.

Методики, использованные нами на практике, хорошо зарекомендовали себя даже при кратковременном применении (порядка 2-х недель). Есть основание полагать, что при постоянном их использовании на этапе повторения знаний, и в учебно-воспитательном процессе вообще, эти методики будут иметь еще большую эффективность, формируя устойчивый интерес учащихся к изучаемой теме и учебному процессу в целом.

Мы рекомендуем использование дидактических игр учителям начальных классов общеобразовательных школ России.

Также рекомендуем литературу, использованную нами при проведении данной работы и указанную в списке литературы.

**Литература:**

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети!—М., 1983.
2. Бёрн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в

игры.; Лениздат, 1992

1. Брунер Дж. Психология познания /перевод под ред. А.Р.Лурия/; М. Прогресс, 1977
2. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка//Вопросы психологии.—1966.—№6.
3. Горький М.0 детской литературе. М., 1968
4. Крупская Н. К. О дошкольном воспитании. М., 1973
5. Леонтьев А. Н. К теории развития психики ребенка/ Избр. психол. произв.—М., 1983.
6. Макаренко А. С. Соч. М., 1957, т. **IV**
7. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду.; М.Просвещение, 1982
8. Сухомлинский В.А. О воспитании.; М. 1985
9. Эльконин Д.Б. Психология игры.; М. 1978
10. Венгер А. Л. Домашняя школа мышления.—М., 1985.
11. Газман О.С., Харитонова Н.Е. В школу - с игрой; М.1991
12. Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание; М.1988
13. Гобова Е.С. Зачем ходить в школу?; М.1997
14. Казанский О.А. Игры в самих себя.; М., 1995
15. Минский Е. М. От игры к знаниям.—М., 1982.
16. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Как играть с ребенком.—М., 1990.
17. Панфилова М.А. Игротерапия общения. /Методическое пособие для воспитателей и методистов дошкольных учреждений/.; М., 1995
18. Сидоркин А.М. Парад предрассудков.; «Педагогика и психология»,1992/2
19. “Бартер и Торговля (деловая игра)” – «Начальная школа», 1994/3
20. “Игра как нестандартная форма учета знаний” – «Начальная школа», 1994/12
21. “Игры и игровые задания на уроках природоведения” – «Начальная школа», 1994/3
22. “Использование игровых приемов при изучении слов с непроверяемым написанием” – «Начальная школа», 1995/1
23. «Компьютерные игры на урока» - «Начальная школа», 1999/4
24. Психология и педагогика игры дошкольника (материалы симпозиума) /Под ред. А. В. Запорожца и А. П. Усовой. М., 1966
25. “Счастливый случай” – «Начальная школа», 1996/4
26. “Творческая игра по русскому языку” – «Начальная школа», 1994/10