

Дидактическая игра как метод обучения.

Еще древние римляне говорили, что корень учения горек. Но зачем учить с горькими и бесполезными слезами тому, чему можно выучиться с улыбкой? Если интересно построить урок, корень учения может изменить свой вкус и даже вызвать у детей здоровый аппетит. Самонадеянно? Но ведь это только попытка... Возможны ли счастливые лица на скучных уроках? Конечно не только шум безразличия и постоянные "одергивания" учителя. Удивление, окрыленность, азарт, любопытство в глазах детей, когда ручки так и тянутся вверх и невозможно не подпрыгнуть от радости, от сознания, что ты такой умный, сообразительный, - вот что хотелось бы увидеть на своих уроках. Народная мудрость создала дидактическую игру, которая является для ребенка наиболее подходящей формой обучения. Дидактические игры и занятия дают хороший результат лишь в том случае, если ясно представляешь, какие задачи могут быть решены в процессе их проведения и в чем особенности проведения этих занятий на ступени раннего детства. Психологами доказано, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными - мертвый груз.

Ребенок пишет, читает, отвечает на вопросы, но эта работа не затрагивает его мыслей, не вызывает интереса. Он пассивен. Конечно, что-то он усваивает, но пассивное восприятие и усвоение не могут быть опорой прочных знаний. Дети запоминают слабо, так как учеба не захватывает их. Занимательность может быть заданна неожиданной для детей постановкой или формулировкой вопроса, создание проблемной ситуации, необычайной формой ведения урока. Всегда можно отыскать что-то интересное и увлекательное в жизни. Нужно только найти его и подать их детям, что их самих к подобным находкам и открытиям.

Надо только найти золотую середину: не усложнять - дети не поймут и не упрощать, облегчая учение, - дети будут постоянно искать легкие пути, чтобы поменьше трудиться и не преодолевать... Получая пищу для своего ума, ребенок охотно участвует в занятиях, ждет их, радуется им. На занятиях ребенок, приученный слушать взрослого, смотреть на то, что ему показывают, овладевает определенными знаниями. Он многое узнает о разных предметах: об их назначениях, о внешнем виде, свойствах, таких, как форма цвет, величина, вес, качество материала и др.

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.




Авторы УМК «Начальная школа XXI века» под руководством Н.Ф.Виноградовой, использованию дидактической игры в обучении уделяют особое место. Ими разработана система постепенно усложняющихся дидактических игр, в которых последовательно закрепляются все те знания, которые получают дети. Эти игры требуют особого искусства педагога, ведь в них, с одной стороны. Должно быть, правильно и точно передано учебное содержание, а с другой стороны, необходимо придать этому содержанию развлекательный характер, чтобы учебная задача выступала как игровая.

Игровой стиль обучения предполагает изобретательность учителя. Но отнюдь не все педагоги готовы к этому. Чем старше ученики, тем более скромное место игра занимает среди других традиционных форм обучения.

Работая по УМК «Начальная школа XXI века» уже не первый год отмечаем, что **дидактическая игра** это:

- Один из лучших способов мотивации.
- Механизм, развивающий творческие способности учащихся.
- Механизм обучения детей выполнять действия по алгоритму.
- Механизм обучения работе в малых и больших группах
- Механизм определения рейтинга учащихся.
- Механизм осуществления мягкого контроля и т. д.

Существует три типа дидактических игр, используемых педагогами в процессе обучения в начальной школе.

-  Игры - задания (социоигровое приобщение к делу)
-  Игры- разминки (ситуация успеха).
-  Игры - упражнения (художественно - исполнительский результат).

Игры - задания.

В ходе игры выстраиваются деловые взаимоотношения и учителя с классом и учеников друг с другом. Каждый в своё время, каждый на своём месте, каждый после кого-то или перед кем-то. Эти «нехитрые» игровые правила, заимствованные из театральной педагогики и детских народных игр, эффективно сочетаются с работой над любым учебным материалом. Помогают в постановке учебной задачи, решению проблемной ситуации, организации работы в малых и больших группах. Экономичны, продуктивны, работают на достижение основных образовательных целей.

Игры - разминки.

Всеобщие-доступны, азартны, порой смешны, несерьёзны. В них доминирует механизм деятельного и психологически эффективного отдыха. Помогают избавиться от

формалистики, скуки и горьких минут усталости и отчаяния. Работают мостиком от одного вида деятельности к другому, помогают в дозировке трудоёмкой работы, в снятии ситуации затянувшегося ожидания, создают ситуацию успеха, физической разгрузки и снятия психической напряжённости.

Игры — упражнения.

Подразумевают художественно-исполнительский результат. Обладают большой практической значимостью, позволяют добиваться высокого темпоритма и большой насыщенности урока. Участник игры получает возможность применять полученные ранее знания и выходить на результат, который является стимулом для индивидуального и общего развития и участника и наблюдателя. Такие игры можно легко модифицировать и приспособлять к различным условиям. Требуют физической и умственной активности.

Представляем описание некоторых дидактических игр с учетом их типологии, используемых при обучении младших школьников. Данные игры универсальны. Их можно применять не только на учебных занятиях, но и во время занятий группы продленного дня, динамических часов.

Игры – задания

«Видимо - невидимо»

(Игровая форма проведения словарной или терминологической работы по любой теме).

Технология.

1. Ученики разбиваются на 2-3 команды.
2. Учитель вывешивает или располагает на столе плакат, на котором разными цветами, крупными и мелкими буквами, «вдоль» и «поперек» написано 15-20 слов. По истечении времени (40 сек., 1 мин.) плакат снимается (убирается со стола), а команды записывают все запомнившиеся слова
3. Взаимообмен и сверка. Исправление ошибок. Устранение недоразумений, защита записи и т.д. (плакаты могут быть изготовлены детьми дома).

Примеры:

русский язык - непроизносимые согласные; безударные гласные;

парные согласные;

литература - имена героев рассказа, имена и фамилии писателей, пословицы и поговорки;

окружающий мир - растения и животные природных зон; название рек, озер, населенных пунктов;

«Волшебная палочка»

(Форма проведения опроса по правилам или по восстановлению алгоритма действия).

Технология.

1. Ученики сидят на своих местах или стоят по кругу. Это может быть группа учеников, выбранная по жребию или другим способом.
2. Учитель начинает говорить фразу и передает палочку следующему ученику. Ученик продолжает и передает палочку дальше.
3. Палочка передается до тех пор, пока не будет восстановлено правило или алгоритм.
4. Палочка может передаваться и в вопросно-ответном варианте игры.

«Шапка» вопросов

(Вид работы по любому учебному тексту или по личным впечатлениям, требующий общения и взаимосвязи детей друг с другом).

Технология.

1. Ученики бросают в «шапку» записки с вопросами (вопрос, проверяющий знания текста; вопрос, ответ на который я сам не знаю, но хотел бы узнать; вопрос, по выяснению мнения в сравнение со своим).
2. Смысл игры: участники ставятся в позиции проверяющего, советующего, не знающего.
3. Ученики подходят к «шапке» и вынимают вопрос. Отвечают.
4. Идет обсуждение - интересный, не интересный вопрос (ответ).
5. Может быть поставлено условие - выходят только 5 учеников, но они могут пригласить суфлера, если не смогут ответить сами - отвечают через суфлера.

«Разрезанная открытка»

(Ненавязанная жеребьевка, объединение в группы)

Технология.

1. Учитель берет открытку, картинку или карточку с заданием. Разрезает на 5-6 частей и дети выбирают себе часть (открыток должно быть по количеству команд, части перемешиваются).
2. Дети в ходе перемещения и общения находят детей с соответствующими частями и объединяются для решения проблемы, указанной в карточке или садятся друг с другом, чтобы получить задание для совместной деятельности.

«План – карта», «Слепой капитан»

Технология.

1. Учитель дает детям план-карту, в котором указан порядок выполнения заданий, действий, входе которых найдется или откроется нечто важное.
2. Такие план-карты дети в последствии могут составлять сами.

«Пишущая машинка»

(Диктант в группе)

Технология.

1. Учитель диктует текст или слова. Дети записывают на листочке поочередно слово за словом или фразу за фразой, передавая листочек по кругу.
2. Взаимообмен листочками. Проверка. Оценивание. Выводы. Устранение недоразумений.

«Ключ»

(Один из видов шпаргалок)

Технология.

1. На карточке дается набор ключевых слов (термины по одной теме, слова с определенной орфограммой, ключевые слова или обороты из текста и т.п.)
2. Ученики соединяют, сопоставляют, добавляют и получают в результате продукт целостный и обоснованный. Доказывают правильность выбора.

«Слухач»

(Словарный диктант)

Технология.

1. Цветовые карточки (слово или предложение разрезается на слоги, слова и отмечается одним цветом).
2. Выходят дети «слухачи» по одному от каждой команды.
3. Каждая команда получает по одной части карточки и проговаривает в слух - вместе эту часть (слово или слог).
4. «Слухач» обходит все группы. Слушает. Воссоздает услышанное, доносит до своей команды и диктует. Дети записывают.
5. Взаимопроверка, обсуждение, оценивание.

Игры-разминки.

«Руки-ноги»

(Развивает внимание, сообразительность, быстроту реакции. Преимущество: крупная смена поз).

Инструкция.

- 1) Один хлопок - команда рукам (их надо поднять или опустить). Два хлопка - команда ногам (нужно сесть или встать)
- 2) Сигналы подаются сначала в медленном темпе, а потом в быстром. Задание уясняется на ходу, идёт моментальное включение.

«Японская машинка»

Инструкция

- 1) 2 хлопка в ладоши,
2 хлопка перекрест по плечам 2 хлопка перекрест по коленям 2 перешагивания, поворот в прыжке (убыстря темп)
- 2) Произносится задание учителя, называется номер ученика (каждый заранее знает свой номер). Ученик выполняет задание и называет другой номер. Пример: одушевлённые существительные № 11.

«Встать по пальцам»

Инструкция.

- 1) Исходное положение - все сидят. Учитель, отвернувшись, поднимает над головой пальцы.
- 2) Дети на каждом ряду должны посчитать, сколько человек должны встать. И молча встают.
- 3) Учитель считает: «Раз, два, три, замри». Поворачивается. На каждом ряду должны стоять показанное количество человек.

«Заводные человечки»

Инструкция.

Это заводные человечки. Они делают зарядку. Каждая поза имеет свой номер. Ученики, глядя на схему, повторяют позы несколько раз по порядку номеров. Потом учитель называет номера вразброс, а дети повторяют позы по названным схемам.

«Эхо»

Инструкция.

- 1) Учитель говорит фразу, строку из стихотворения, строку из правила, делая хлопки в определённом темпе.
- 2) Дети по рядам или всем классом повторяют в том же темпе, с той же интонацией, с теми же логическими ударениями.

Одновременность - высокий показатель согласованности действий в классе.

Совместная работа часто требует умения быть самостоятельным и умения подчиняться. Это важный навык — подчинение общему ритму.

Поддержание дисциплины.

Игра немыслима без правил, а их выполнение есть дисциплина. При грамотном осуществлении традиционных форм они практически становятся игровыми.

Пример: групповая работа. Подходит время сдачи продукта. Шум, перекричать невозможно.

Бубня под нос: кто меня слышит, поднимите правую руку, кто меня слышит поднимите левую руку, кто меня видит — встаньте и т. д. по 2 раза каждую фразу.

Игры - упражнения.

«**Загадки**»(придумывание загадок на определённую тему, по определённому типу, алгоритму).

«**Творческие задачи**»(по теме урока даётся задача, выходящая за рамки учебного материала, решается группой.)

«**Сценки с пропусками**» (Сценка на листе. Учитель читает, а дети воспроизводят действия, которые пропущены или должны соответствовать теме урока - пропущены глаголы или существительные или числа и т.п. Одни дети называют их, а другие - записывают).

«**Замри, запомни, повтори**»(Запоминается ряд слов, понятий, отличий, особенностей, воспроизводится через некоторое время с записью или без записи).

«**Повтори, дополни, отличишь**»

(Один говорит, другой дополняет, добавляет нечто интересное, чего не знает никто).

«**Так и не так**»

(Ученики анализируют два продукта противоположных по изображению, объяснению, написанию и определяют «так или не так». Или сами создают два продукта, которые противоположны и можно сказать «так или не так»).

«**Спец**» (Вариант усложнённого коллективного сочинения).

1) Учитель рассказывает историю, только делает пропуски. В эти пропуски дети должны вставить слова на заданную тему (только глаголы, существительные, прилагательные, словарные слова и т.д.).

2) Главное не ошибаться.

«**Федот, да не тот**»

- 1) Учитель кладет в «шапку» записки с названием предмета, понятия.
- 2) Один ученик тянет записку и опрашивает 3-х по желанию. «На что похоже?»
- 3) После того, как все скажут свою гипотезу. Читается слово в записке. Каждый из 3-х доказывает, что действительно похоже на то, что он сказал.
- 4) Кто не может ответить - Федот, да не тот ищет признак, на что похоже и водит в игре.

«Растеряхи»

- 1) Одна группа готовит текст или правило, или алгоритм с пропущенными элементами по теме или свободные пропуски.

Игра «Выиграй миллион».

Цели игры: Развитие произвольной сферы, умение сосредотачиваться, переключать внимание, усидчивость, умение удерживать знания. Эту игру можно проводить на уроках закрепления или проверки знаний на любом предмете и по многим темам.

Оборудование: карточки.

Играющий берёт карточки по порядку. За каждый правильный ответ даётся бонус.

Условия игры: Выбери верное утверждение

1 карточка : Сколько ног у стрекозы?

2, 4, 6

2 карточка : У каких животных тело покрыто чешуёй?

Птицы

Рыбы

Насекомые

3 карточка : Какие птицы не летают?

Воробей

Голубь

Страус

4 карточка: Чем покрыто тело птиц?

Шерсть

Чешуя

Перо

5 карточка: На что похожа наша планета?

Тарелка Шар Обруч

Все виды тематических пауз: «Летает, не летает», «Хлопни, если услышишь», «Не подведи».

Игровыми могут быть не только ситуации на уроке, но и весь урок в целом. **Занятие**, проводимое **в игровой форме**, требует определенных правил.

1. Предварительная подготовка. Обсуждение вопросов и форма проведения.

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1			Х	Х					Х	
2	Х						Х		Х	
3	Х			Х					Х	
4	Х									
5										
6			Х	Х			Х	Х	Х	Х
7										
8			Х							
9					Х	Х		Х		
10										

Распределение ролей.

2. Оформление кабинета. Подготовка атрибутов.

3. Обязательная констатация результата игры.

4. Определение компетентного жюри.

Например: **МОРСКОЙ БОЙ.**

Интеллектуальная игра по русскому языку.

ПРАВИЛА.

На игровом поле 10 кораблей: 4 – однопалубных, 3 – двухпалубные, 2 – трехпалубные, 1 – четырехпалубные. Команды ходят по очереди. «Мимо» – команда пропускает ход, «ранил», «убил» - команды выполняют задание, очки получает та команда, которая верно выполнила задание. На выполнение задания даётся 1 минута.

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОДНОПАЛУБНЫХ КОРАБЛЕЙ.

1. Составьте «змейку» из словарных слов. Начало следующего слова – это последняя буква предыдущего. Победит та команда, у которой «змейка» будет длиннее.

2. «Предмет – признак». К данным существительным запишите однокоренные прилагательные.

Река – <i>речной</i>	Честь – <i>честный</i>	Век – <i>вековой</i>
Радость – <i>радостный</i>	Печь – <i>печной</i>	Ясность – <i>ясный</i>
Вкус – <i>вкусный</i>	Небеса – <i>небесный</i>	Капуста – <i>капустный</i>
Рука – <i>ручной</i>	Мука – <i>мучной</i>	Срок – <i>срочный</i>
Грусть – <i>грустный</i>	Место – <i>местный</i>	Опасность – <i>опасный</i>
Ужас – <i>ужасный</i>	Чудеса – <i>чудесный</i>	Известность – <i>известный</i>
Звук – <i>звуковой</i>	Молоко – <i>молочный</i>	Удача – <i>удачный</i>
Сенокос – <i>сенокосный</i>	Прелесть – <i>прелестный</i>	Звезды – <i>звездный</i>

3. Запиши слова по транскрипции: [дошт’], [т’этрат’], [фарэл’], [тр’эл’], [л’эсн’ица], [бал’эзн’].

(*дождь, тетрадь, форель, трель, лестница, болезнь*)

4. «Наборщик». Из букв слова «ГОСУДАРСТВО» составьте как можно больше слов (имена существительные в именительном падеже).

(*год, гусар, град, грот, город, ода, оса, овраг, сода, сор, сорт, сало, сад, сосуд, суд, удар, угар, устав, удав, утро, ус, дар, дог, дот, дрова, дуст, досуг, дорога, ад, ар, авто, род, рот, ров, рог, рост, руда, рота, тур, враг, вода, вор...*)

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ДВУХПАЛУБНЫХ КОРАБЛЕЙ.

1. Определите, какими частями речи являются подчеркнутые слова.

<p>В поля, не кошених <u>косой</u>, Всё утро дождик шёл <u>косой</u>. Дочь грома капля-егоза, Кончая свой высотный путь, Летела с круч, закрыв глаза, В лицо земли, боясь взглянуть, Скользнув с небесного <u>стекла</u>, В ладонь цветка она <u>стекла</u>.</p>	<p><u>Варкалось</u>. <u>Хливки</u> и <u>шорьки</u> <u>Пыряли</u> по <u>наве</u>, И <u>хрюкотали</u> <u>зелюки</u>, Как <u>мюмзики</u> в <u>мове</u>. О бойся <u>Бармаглота</u>, сын! Он так свиреп и дик, А в гуще <u>рымит</u> исполин – <u>Злопастый</u> <u>Брандышмыг</u>!</p>
---	---

2. Собери пословицу.

<p>1. Монастырь, не, уставом, в, ходят, чужой, со, своим 2. Другому, яму, упадёшь, не, сам, в, неё, рой 3. Один, семь, отрежь, раз, примерь, раз 4. Коню, не, в, дарёному, зубы, смотрят 5. Не, всё, лес, волка, смотрит, как, корми, он, в 6. Погонишься, за, ни, не, двумя, зайцами, одного, поймаешь</p>
--

(В чужой монастырь со своим уставом не ходят. Не рой другому яму, сам в неё упадёшь. Семь раз отмерь, один раз отрежь. Дарёному коню в зубы не смотрят. Как волка не корми, он всё в лес смотрит. За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь.)

3. «Перекрёстки»

а				а	- садовый цветок	<i>(астра)</i>
	а		а		- жвачное млекопитающее	<i>(баран)</i>
		а			- сочетание слов	<i>(фраза)</i>
	а		а		- смотр войск	<i>(парад)</i>
а				а	- одноклеточный организм	<i>(амеба)</i>

(олово) тяжелый металл –

(сокол) хищная птица –

(крона) часть дерева –

(потоп) наводнение –

(озёрo) водоём –

о				о
	о		о	
		о		
	о		о	
о				о

4. Шарады.

Наш первый слог тот отгадает,

Кто ноты хоть немного знает.

Второй и третий – оленя украшают.

А целое – нередко сил лишает. *(до-рога)*

Моё начало – буква алфавита,

Она всегда шипит сердито,

Второго корабли боятся,

А целое весной летает и жужжит,

То сядет на цветок, то снова улетит. *(ш-мель)*

Первое на земле валяется,
Второе в Волгу вливается,
А целое – птицей называется. *(сор-ока)*

Первое – нога,
Второе – то же,
А целое на боб похоже. *(фа-соль)*

Начало – голос птицы,
Конец – на дне пруда,
А целое в музее
Найдете без труда. *(кар-тина)*

Первое – предлог.
Второе – летний дом.
А целое порой
Решается с трудом. *(за-дача)*

5. «Дружная семейка». На каждую букву написанного по вертикали слова подберите дружную семейку.

Л	-	прилагательное,	<i>(Лесной)</i>
И	-	союз,	<i>(И, или)</i>
Т	-	существительное,	<i>(Тигр)</i>
Е	-	глагол,	<i>(Ездить)</i>
Р	-	прилагательное,	<i>(Речной)</i>
А	-	существительное,	<i>(Арбуз)</i>
Т	-	местоимение,	<i>(Ты, тот)</i>
У	-	предлог,	<i>(У)</i>
Р	-	глагол,	<i>(Рычать)</i>
А	-	союз,	<i>(А)</i>

6. «Лесенка». Составьте лесенку слов на букву «м», чтобы каждое последующее слово было на одну букву больше предыдущего.

7.

М											<i>Мы</i>
М											<i>Мир</i>
М											<i>Мозг</i>
М											<i>Мешок</i>
М											<i>Молоко</i>
М											<i>Морошка</i>
М											<i>Музыкант</i>
М											<i>Мороженое</i>

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ТРЁХПАЛУБНЫХ КОРАБЛЕЙ.

1. Отгадай слово

корень в слове снежинка

приставка в слове подъехали

суффикс в слове лесник

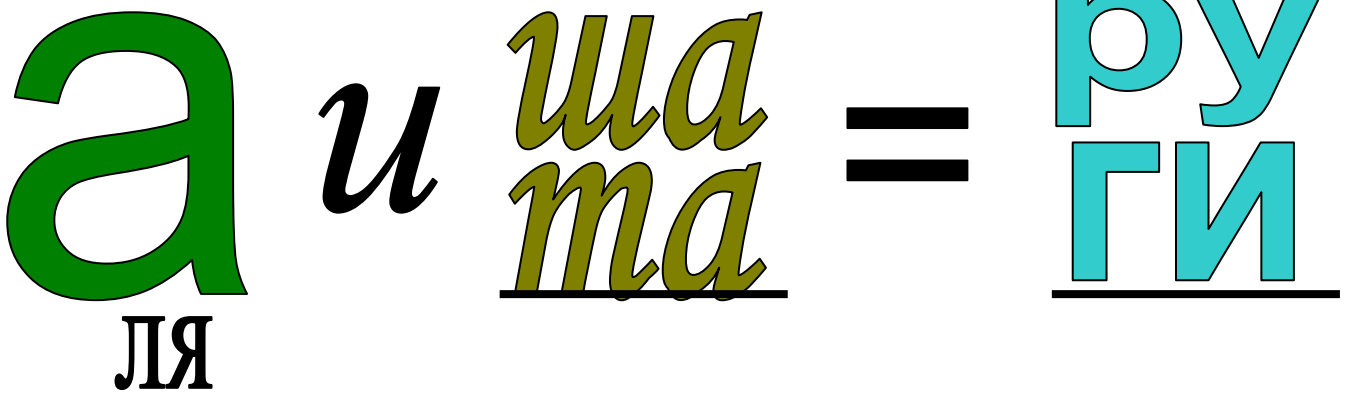
окончание в слове ученики *(подснежники)*

приставка в слове посмотрел

корень в слове дороженька

суффикс в слове лыжник *(подорожник)*

2. Ребус. Прочитайте предложение



(Валя и Наташа – подруги.)

3. Прочитай слова и найди лишнее.

Ныстачй частный
Лыдовой ледовый
Мучезанный замученный
Горазвор разговор

4. Переставьте буквы, так чтобы получились новые слова.

<i>Ложа – жало</i>	<i>Теплица – петлица</i>	<i>Коршун – шнурок</i>
<i>Трепак – паркет</i>	<i>ТЬма – мать</i>	<i>Цоколь – кольцо</i>
<i>Вобла – обвал</i>	<i>Товар – отвар</i>	<i>Укор – урок</i>
<i>Пион – пони</i>	<i>Халва – хвала</i>	<i>Ропот – топор</i>
<i>Числа – силач</i>	<i>Кобура – уборка</i>	<i>Мазок – замок</i>
<i>Планка – клапан</i>	<i>Шпала – лапша</i>	<i>Образ – забор</i>
<i>Конус – сукно</i>	<i>Кулон – уклон</i>	<i>Зарница – разница</i>

5. Запишите, какие получатся слова, если прочесть их от конца слова к началу, учитывая звуки, а не буквы.

ЛОГ, ПАРК, КУЛЬ.

(кол, краб, люк)

6. Собери слова.

СЛЕД	СОЛЬ
ЗАЛ	ДОК
ГАЗ	ЕЛЬ
ФА	РОТ
ГРАД	ЕЖИ
ОСА	ОПЫТ
ШТУКА	ТУР
БАНК	КОН
БУЙ	ВОЛ
БАЛ	УС

(следопыт, залежи, газель, градус, осадок, штукатур, банкрот, буйвол, балкон).

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ЧЕТЫРЁХПАЛУБНЫХ КОРАБЛЕЙ.

1. Буриме. По рифмам сочините за одну минуту стихотворение.

_____ звонок
_____ сто ног
_____ смех
_____ не могу
_____ всех
_____ бегу
_____ перемена
_____ Лена
_____ друг
_____ вокруг

1. Фразеологизмы. Замените фразеологизмы близкими по смыслу словосочетания.

Яблоку негде упасть. Слышно, как муха пролетит. Сел в галошу. Как рыба в воде. Сидеть, как на иголках. Комар носа не подточит. Родился в рубашке.

(Очень тесно; очень тихо; попал в неловкое положение; очень уверено себя чувствует; волноваться, переживать; качественно сделано; удачливый, везучий)

2. Собери текст.

И хвост оторвался от головы и пополз вперед.

Голова сказала: «Разойдёмся!»

Но только что он отполз от головы, попал в трещину и провалился.

Голова сказала: «Ты не можешь ходить спереди, у тебя нет глаз и ушей».

Змеиный хвост заспорил с головой о том, кому ходить впереди.

Хвост сказал: «А зато во мне сила, я тебя двигаю: если захочу да обернусь вокруг дерева, ты с места не тронешься».

(Змеиный хвост заспорил с головой о том, кому ходить впереди. Голова сказала: «Ты не можешь ходить спереди, у тебя нет глаз и ушей. Хвост сказал: «А зато во мне сила, я тебя двигаю: если захочу да обернусь вокруг дерева, ты с места не тронешься. Голова сказала: «Разойдемся!» И хвост оторвался от головы и пополз вперед. Но только что он отполз от головы, попал в трещину и провалился.)

3. Отгадайте пословицы по двум ключевым словам.

Свет – тьма;

Труд – лень;

Встречают – провожают;

Погибай – выручай.

(Ученье – свет, а не ученье – тьма. Труд кормит, а лень – портит. Встречают по одежке, провожают по уму. Сам погибай, а товарища выручай.)

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

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

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

1. Амонашвили Ш.А. В школу – с шести лет. М., 1986
2. Бочек Е.А. Игра-соревнование “Если вместе, если дружно” //Начальная школа №1, 1999
3. Виноградова Н.Ф. Дидактическая игра как метод обучения. Методические рекомендации. М. Вентана – Граф. 2002
4. Кукушин В.С. Современные педагогические технологии. Начальная школа. Ростов-на-Дону, 2004.
5. Попова В.И. Игра помогает учиться. //Начальная школа №2, 1987
6. Перокова О.И., Сазанова Л.И. Раз, два, три – отвечай. М., 1993