

МБОУ СОШ № 129
2011-2012 гг.
Октябрь, март, декабрь

Педагогическая мастерская

Дидактическая игра как средство
развития познавательных
способностей учащихся начальных
классов

занятие 1

Дидактическая игра как
технология обучения, воспитания
и самореализации личности

занятие 2

Внеурочная деятельность как
условие углубления и
расширения знаний, умений
учащихся в предметных областях

занятие 3

Использование Икт для
активизации познавательной
деятельности через применение
дидактических игр в урочной и
внеурочной деятельности

“Игра – это искра, зажигающая огонек
пытливости и любознательности.”

В.А. Сухомлинский

Игра – учеба

Игра – труд

Игра – серьезная

форма воспитания

Игра - творчество

Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она включается в целостный педагогический процесс.

Дидактическая игра по своей сути – сложное, многогранное явление. Она может выступать в качестве метода обучения, потому что выполняет следующие функции:

- ❖ обучающую,
- ❖ развивающую,
- ❖ воспитывающую,
- ❖ мотивационную.

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР ПО СОДЕРЖАНИЮ

- ❖ игры по сенсорному воспитанию,
 - ❖ словесные игры,
- ❖ игры по ознакомлению с природой,
- ❖ игры по формированию математических представлений,
и другие.

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР ПО МАТЕРИАЛУ

- ❖ игры с дидактическими игрушками,
 - ❖ настольно-печатные игры,
 - ❖ словесные игры,
 - ❖ псевдо-сюжетные игры,
и другие.

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР ПО ХАРАКТЕРУ УМСТВЕННОГО РАЗВИТИЯ

- ❖ исполнительная деятельность (образец),
 - ❖ воспроизведение действий,
 - ❖ изменение ситуации,
 - ❖ поиск и творчество,
и другие.

ПРОВЕДЕНИЕ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

- ❖ дидактическая задача,
- ❖ игровые действия,
- ❖ правила игры,
- ❖ подведение итогов.

**Цель дидактических игр –
облегчить переход к учебе.**

*Дидактические игры
на уроках обучения
грамоте*

1. Штриховка

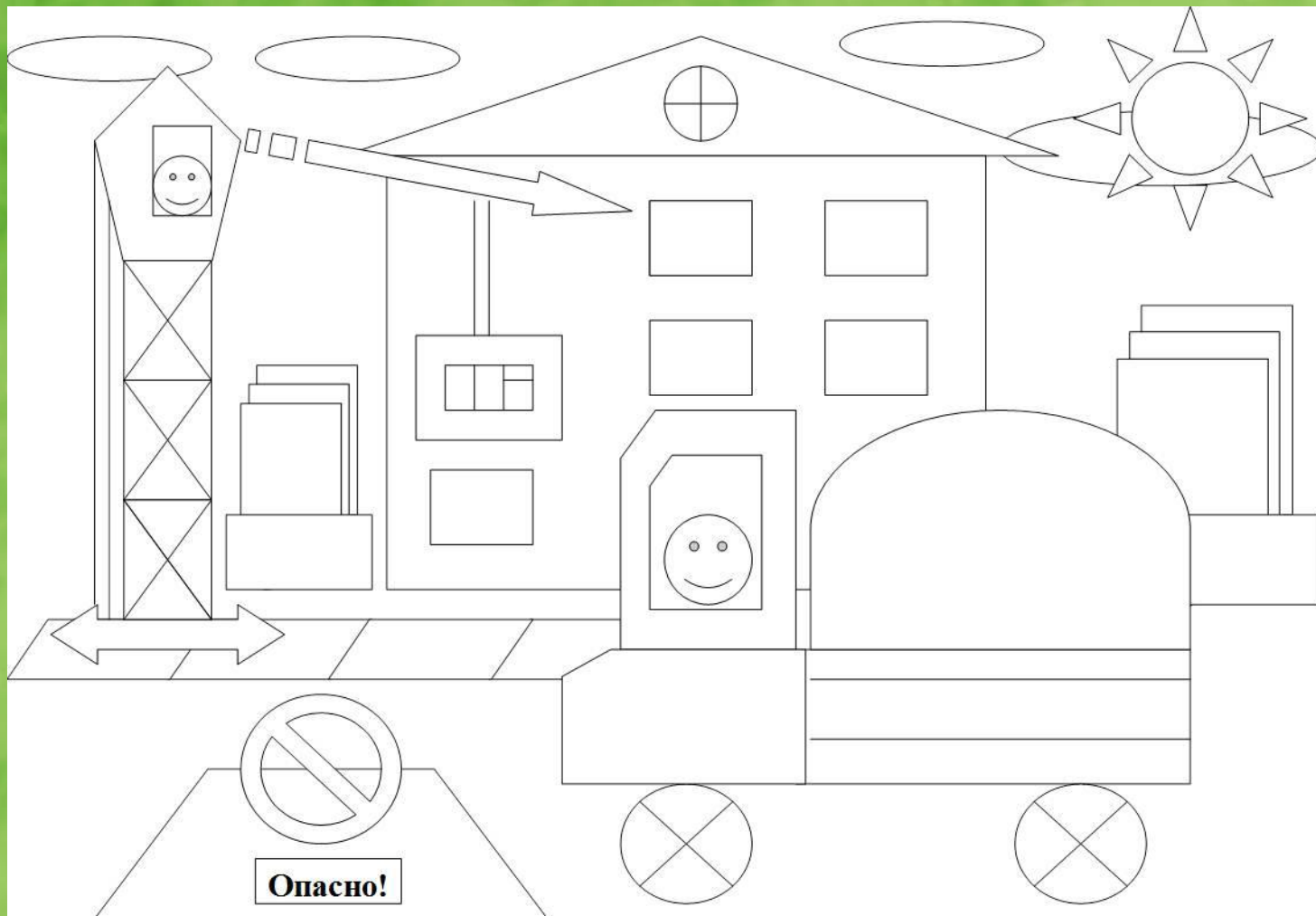
- ❖ Укрепляет мелкие мышцы пальцев и кисти руки;
- ❖ Развивает внутреннюю и внешнюю речь;
- ❖ Развивает логическое мышление;
- ❖ Развивает глазомер;
- ❖ Формирует общую культуру человека;
- ❖ Активизирует творческие способности.

Правила штриховки

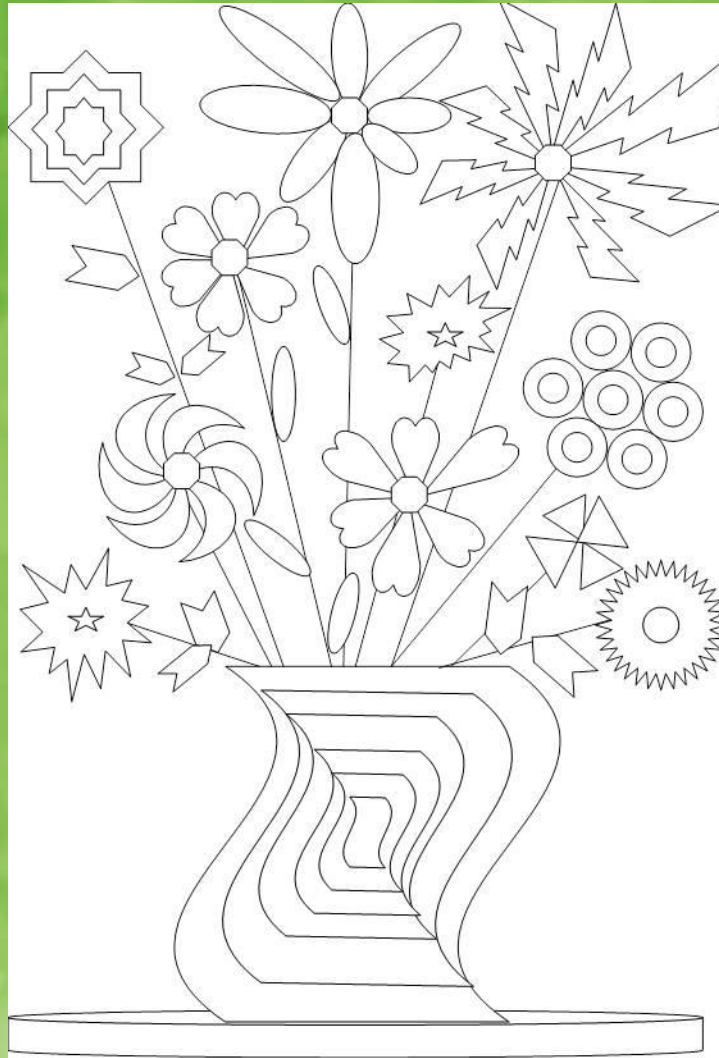
- ❖ Штриховать только в заданном направлении;
- ❖ Не заходить за контуры фигур;
- ❖ Соблюдать одинаковое расстояние между линиями (штрихами);
- ❖ Соблюдать одинаковый наклон линий.

Виды штриховки

«Строительство дома»



«Чудесный букет»



2. «Расколдуй слово»

ХОУПЛ

3. « Шифровальщики »

Играют парами или группами: один выступает в роли шифровальщика, остальные отгадывают. Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Возможности шифрования : перестановка букв в слове, пропуск букв.

ниавд соатт слот лекеор
(диван, тесто, стол, кресло)

жварб тяха амшани кодал
(баржа, яхта, машина, лодка)

4. «Оживи гласные буквы»

— о — а

— о — о — а

— е — о

— о — о — о

— и — о

— а — а — а

— е — а

— о — а — а

с о в а

в о р о т а

л е т о

м о л о к о

к и н о

б а н а н ы

п е н а

с о б а к а

5. «Вышиваем слова»

Слова можно «вышивать крестиком». Для этого ударный слог нужно изобразить большим крестиком, а безударный – маленьким.

Например: *X x – школа, x x X – петушок*

...

Играющие под диктовку обозначают крестиками ударные и безударные слоги в словах.

6. “Крестики - нолики”

Задание. Обозначь в игровом поле:

Х - буквы, которые обозначают гласные звуки

О - буквы, которые обозначают согласные звуки

<i>На доске</i>	<i>Работа учащихся в тетрадях</i>	<i>Правильный ответ</i>																											
<table border="1"><tr><td>Б</td><td>А</td><td>К</td></tr><tr><td>Л</td><td>У</td><td>М</td></tr><tr><td>Д</td><td>И</td><td>З</td></tr></table>	Б	А	К	Л	У	М	Д	И	З	<table border="1"><tr><td>О</td><td>Х</td><td>О</td></tr><tr><td>О</td><td>Х</td><td>О</td></tr><tr><td>О</td><td>Х</td><td>О</td></tr></table>	О	Х	О	О	Х	О	О	Х	О	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td style="text-align: center;">↓</td></tr></table>									↓
Б	А	К																											
Л	У	М																											
Д	И	З																											
О	Х	О																											
О	Х	О																											
О	Х	О																											
		↓																											

7. «Где спряталось ударение?»

Учитель называет слова с ударением на разных слогах. Игроки поднимают карточки с цифрой – порядковым номером ударного слога.

Например: речка – 1

стена – 2

колесо – 3

...

9. «Буква-озорница»

Тащит мышонок в норку
Огромную хлебную Горку.

На полянке весной
Вырос **Зуб** молодой.

У Печки с удочкой сижу,
От рыбы глаз не отвожу.

Усатый **кИт** сидит на печке,
Выбрав тёплое местечко.

Под берёзами, где тень,
Притаился старый **День**.

10. « Подбери слово »

Подобрать слово – ответ с сочетаниями -оро, -оло.

Питательный напиток (**молоко**).

Инструмент для забивания гвоздей (**молоток**).

Драгоценный металл (**золото**).

Птица – тараторка (**сорока**).

Птица с оперением чёрного цвета (**ворона**).

11. «Провокация»

Кто прав?

- Ты знаешь алфавит? – спрашивает учитель мальчика.

- Конечно.

- Тогда скажи, пожалуйста, какая буква следует после А?

- Все остальные.

- Прав ли мальчик?

- Почему вы так думаете?

14. Текст с «хвостами»

УМНАЯ ГАЛКА

Хотела галка пить. На дворе стоял кувшин с водой. Но воды было мало. Галка не могла достать. Она стала кидать в кувшин камешки. Умная птица столько накидала, что вода стала выше. Вот так галка!

ВОПРОСЫ:

1. Почему галка не могла достать до воды в кувшине? Что она придумала?
2. Перечитай текст еще раз. Закрой его листом бумаги. Прочитай текст «с хвостами». Соедини по смыслу начало и конец предложения.

Текст «с хвостами»

Хотела галка

что вода стала выше.

На дворе стоял кувшин

пить.

Но воды было

с водой.

Галка не могла

галка!

Она стала кидать в кувшин

достать.

Умная птица столько накидала,

мало.

Вот так

камешки.

15. «Учёный совет»

Решаются проблемные ситуации.

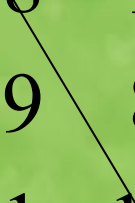
Атрибуты: воображаемые очки.

Дидактические игры на уроках математики



1. «Меткие стрелки»

$4-2+8$	9
$3-3+9$	8
$2+5+1$	10
$3+6-2$	7
$3+1+2$	4
$3-3+5$	3
$8-6+2$	6
$9-8+2$	5
$10-8+0$	2



2. «Быстрый полёт»

Кто быстрее догонит лётчика? Учитель поочерёдно (петлю за петлей) указывает на примеры, а дети быстро (индивидуально или хором) называют ответ.



$$3+7$$

$$2+6$$

$$5-3$$

$$2+4$$

$$9-5$$

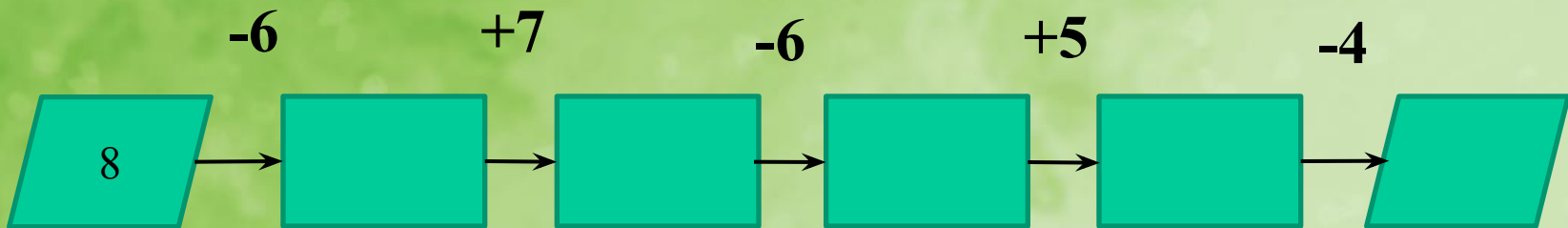
$$2+8$$

7. Дидактическая игра с нематематической информацией

1. Какая птица может ходить по дну водоёма?

- Воробей – 3
- Оляпка – 4
- Сорока – 5

Реши цепочку.



3. Прочитайте текст, озаглавьте.

Оляпка – певчая птичка бурого цвета с белой грудкой. Она может нырять и бегать по дну водоёма, цепляясь за неровности дна, камешки. На дне ловит насекомых, червей и мальков рыб. Пойманную добычу птичка всегда выносит на берег и съедает. Перья у оляпки не намокают, т. к. они обильно смазаны жиром. Спасаясь от врага, оляпка ныряет в воду.

9. Игра «Биржа»

Существует фондовая биржа — это рынок ценных бумаг. А наша «Биржа» интеллектуальная: мы «покупаем акции» и обмениваем свои знания на оценку. На доску вывешивается пособие: название игры, открывающиеся ставни, внутри четыре кармашка, куда вкладываются «акции» (карточки с заданиями).

Карточки-«акции» отмечены кружками разного цвета:

красным — задания для сильных учащихся,
зеленым — средней сложности,
желтым — для слабоуспевающих детей,
ПТ — повышенной трудности.

Игра “Биржа”

Ученики-помощники:

спонсор оказывает помощь, но не подсказывает;

брокер меняет акцию.

В случае выполнения трудного задания можно “купить акцию” – с пометкой ПТ (кроссворд, логическая задача и т.д.)

10. Магические числа.

1	32	4
8	16	2

*Дидактические игры
на уроках окружающего
мира*

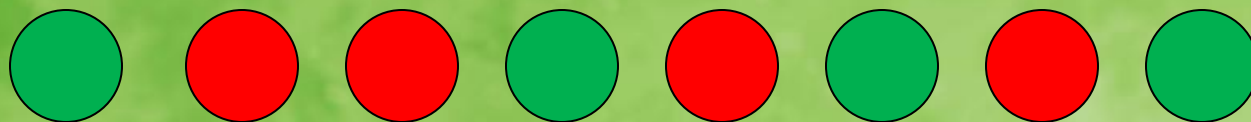


2. «Правила вежливости в лесу»

Нет -  Да - 

1. Ветки не ломайте, деревья не качайте, ни травинку, ни лист зря не рвите.
2. В лесу можно поиграть: листьями побросаться, венки плести, букеты нарвать. Подумаешь, много зелени ещё вырастет.
3. Наконец-то в лесу можно пошуметь, покричать, поаукать и, главное, никому не помешать! Ведь людей нет.
4. Старайтесь не шуметь, а то лес испугается, затаится, и вы не узнаете ни одной тайны.
5. Пучеглазую лягушку, ползучего ужа, неповоротливую жабу, противных гусениц можно прогнать, а лучше бы совсем их не было.
6. Звери всякие нужны – звери всякие важны. Каждый из них в природе делает своё дело. Не пугайте животных!
7. Пришёл на луг, нарви большой букет цветов.
8. Не ловите бабочек, они так нужны цветам!

У учеников на листочке 8 кружков
красного или зелёного цвета:



3. «Найди дерево»

Экскурсия в парк, сквер.

Описание дерева: размер, цвет, форма листьев, семена и плоды.

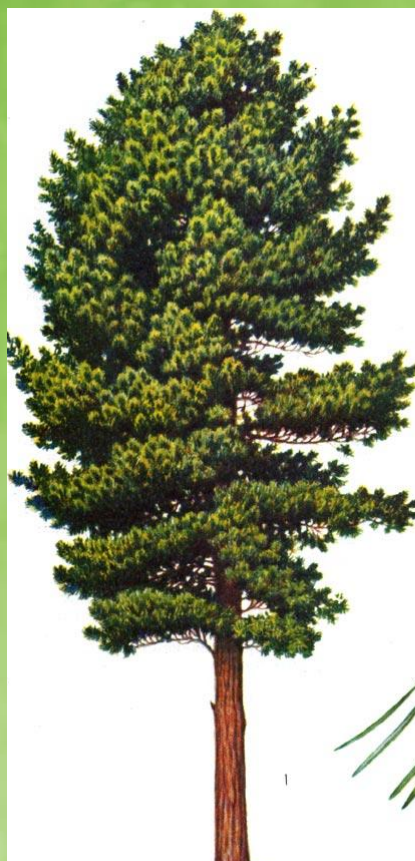
Учащиеся **определяют** дерево.

На счет: «Раз, два, три – беги!» - ребята **бегут к намеченному дереву**.

Игра повторяется несколько раз.

Отмечаются внимательные и наблюдательные.

4. «Какое дерево лишнее?»



Стихотворение Юнны Мориц

Попрыгать-поиграть

1. **Стоит в лесу избушка** (смыкают руки над головой «домиком»)
2. **А в нём живёт Петрушка** (большой палец правой руки к носу, а левой к мизинцу правой)
3. **К нему идёт зверюшка** (шагают на месте)
4. **Попрыгать – поиграть** (подпрыгивают три раза – хлопки в ладони)

- 5. Олени** (изображают рога)
- 6. Носороги** (кулаки к носу)
- 7. Медведи из берлоги** (переваливаются, изображая медведей)
- 8. Приходят друг за дружкой** (шагают на месте)
- 9. Попрыгать - поиграть** (прыжки, хлопки)
- 10. Косули и еноты** (руками показывают рога, сгибая руки в локтях, опустив кисти)
- 11. Ежи** (растопырив пальцы-иголки)

ИКТ

+

Дидактические игры



Урок-путешествие
«Путешествие в страну знаеведов»

Урок-КВН
«Осень – природа готовится к
зиме»

Урок-игра
«Сказочные цветы»

Игры имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта.