

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ УЧАЩИХСЯ МЛАДШИХ КЛАССОВ

Сущность понятия «познавательная активность»

Что же такое познавательная активность? Раскрытие сути этого понятия можно начать с научного определения термина активность. В толковом словаре, активный - энергичный, деятельный; противоположное - пассивный. В некоторых языках деятельность и активность называют одним словом activity.

Проблема активизации познавательной деятельности стояла перед педагогами всегда. Еще Сократ учил своих слушателей умению логически мыслить, искать истину, размышляя. Ж.Ж. Руссо, чтобы ученик захотел узнать и найти новое знание, создавал для него специальные ситуации, вынуждающие к познавательному поиску. Песталоцци, Дистервег и другие педагоги учили так, чтобы школьник не только получал, но и искал знание.

Одна из главных задач современной школы состоит не только в том, чтобы сформировать у учащихся знания и умения, востребованные в различных областях деятельности, но и пробудить у них личностный мотив к познанию, привить интерес к обучению, сформировать и развить познавательную активность. В своих исследованиях Г.И. Щукина, указывает на то, что основная активность младших школьников проявляется в познавательной деятельности в школе, которая является необходимым этапом подготовки молодых поколений к жизни. Педагогическая действительность ежедневно доказывает, что процесс обучения проходит эффективнее, если школьник проявляет познавательную активность.

Сам процесс познания обычно представляют, как последовательную цепь: восприятие - запоминание - сохранение - воспроизведение - интерпретация полученных знаний. Очевидно, что активизация познания может осуществляться на всех последовательных этапах.

Познавательная активность учащихся младших классов - это непрерывный процесс получения новых знаний, формирование интереса к учению, самостоятельную целенаправленную познавательную деятельность с использованием разнообразных форм, методов и средств обучения. Развитие познавательной активности школьников одно из основных направлений совершенствования воспитательного процесса в школе.

Понятие дидактической игры

Игра - великое изобретение человека; она имеет для его биологического, социального и духовного развития большее значение. Игра в любую историческую эпоху привлекала к себе внимание педагогов. В ней заключена

реальная возможность, воспитывать и обучать ребенка в радости. Значение игры в развитии и воспитании личности уникально, так как игра позволяет каждому ребенку ощутить себя субъектом, проявить и развить свою личность. Есть основание говорить о влиянии игры на жизненное самоопределение школьников, на становление коммуникативной неповторимости личности, эмоциональной стабильности, способности включаться в повышенный ролевой динамизм современного общества.

Можно сказать, что игра - это метод познания действительности. Он направляется внутренними силами и позволяет ребенку в короткие сроки овладеть первоначальными, но весьма обширными основами человеческой культуры. Возможно, игра приучает ребенка своим непостижимым многообразием ситуаций, требующих от него активного проявления индивидуальности, сообразительности, находчивости, творчества.

Л.С. Выготский, рассматривая роль игры в психическом развитии ребенка, отмечал, что в связи с переходом в школу игра не только не исчезает, но наоборот, она пропитывает собою всю деятельность ученика.

Педагогический опыт показывает, что одним из средств активизации мыслительной деятельности и развития интеллектуального потенциала младших школьников является дидактическая игра.

В педагогике игра рассматривается с разных сторон:

- ✓ во-первых, как средство воспитательно-образовательной работы, позволяющее дать детям определенные знания, умения, воспитать заранее намеченные качества и способности;
- ✓ во-вторых, как форма организации жизни и деятельности детей - школьников, когда в свободно избранной и протекающей игре, направляемой взрослым, учителем, создаются играющие детские коллективы, складываются между учениками определенные отношения, личные симпатии и антипатии, общественные и личные интересы.

Игра является своеобразным видом деятельности, имеющим большое образовательное и воспитательное значение в жизни человека.

Из всего существующего многообразия различных видов игр именно дидактические игры самым тесным образом связаны с учебно-воспитательным процессом. Они используются в качестве одного из способов обучения различным учебным предметам в начальной школе. Особое значение дидактические игры имеют для развития мышления и речи. Содержание и правила игры дают возможность упражнять учащихся в точном и правильном названии и описании предметов, в овладении грамматическим строем речи. Умение выделять среди разных по содержанию предметов общее свойство требует сложной аналитико-синтетической деятельности. Дидактическая игра и

вызывает у школьников такую деятельность - умение анализировать, соотносить разные свойства, обобщать, организовывать практические действия.

Дидактические игры имеют свои функции:

- ✓ Дидактическая игра способствует активизации мыслительной деятельности учащихся, вызывает у школьников живой интерес и помогает им усвоить учебный материал.
- ✓ Игровые технологии развивают познавательные процессы у младших школьников, закрепляют их знания, умения и навыки.
- ✓ Развивающие игры являются формой организации коллективной учебной деятельности класса, которая находится под руководством учителя.
- ✓ В дидактических играх дети наблюдают, сравнивают, сопоставляют, классифицируют предметы по тем или иным признакам, производят доступные им анализ и синтез, делают обобщения; у школьников формируется произвольность таких психических процессов, как внимание и память.
- ✓ Игровые технологии развивают у младших школьников смекалку, находчивость, сообразительность.
- ✓ Игра стимулирует у детей волевые усилия - организованность, выдержку, умения соблюдать созданные правила, подчинять свои интересы интересам коллектива.

Таким образом, основная роль дидактических игр заключается в том, что они используются на уроках в начальных классах в целях обучения, формирования конкретных и обобщенных знаний и применения их в разных условиях и обстоятельствах.

Цели применения дидактических игр

Основными целями, для достижения которых широко используется применение дидактических игр на практике в начальных классах, являются следующие:

- интеллектуальное развитие младших школьников;
- создание подходящих условий для формирования развития каждого ребенка как личности, развитие его творческих способностей;
- приобщение школьников к общечеловеческим ценностям;
- индивидуальный подход к каждому ребенку и применение индивидуальных средств обучения;
- увеличение объема понятий, представлений и сведений, которыми овладевает ученик; они составляют индивидуальный опыт школьника;
- углубление уже усвоенных ранее знаний;
- переход движения от поверхностного отражения, т. е. познания лишь самого явления, к раскрытию законов и закономерностей данного явления;

- приобретение знаниями подвижности и гибкости, превращение их в управляемые самим субъектом.
- превращение знаний в более дифференцированные и точные;
- переход ученика от слитных мало расчлененных понятий и образов к оперированию более точными знаниями, к различению сходных знаний;
- эмоционально-психологическое развитие младших школьников, которому способствует участие в дидактических играх.

Дидактическая игра обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает, дает отдых, и она же пародирует, иронизирует, смеется, публично демонстрирует относительность социальных статусов и положений. Полученные учащимися знания в результате дидактической игры служат основой важнейших умений и навыков, которые должны освоить младшие школьники.

Сущность дидактической игры

Данный вид игры представляет собой сложное, многоплановое педагогическое явление, не случайно её называют и методом, и приемом, и формой обучения, и видом деятельности, и средством обучения. Мы исходим из того, что дидактическая игра - это метод обучения, в процессе которой в игровой ситуации решаются учебно-воспитательные задачи.

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

Во время игры ученик - полноправный участник познавательной деятельности, он самостоятельно ставит перед собой задачи и решает их. Для него дидактическая игра - это не беззаботное и легкое времяпрепровождение: играющий отдает ей максимум энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Познание окружающего мира в дидактической игре облекается в формы, непохожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответов, и новый взгляд на известные факты и явления, пополнение и расширение знаний и умений, установление связей, сходства и различия между отдельными событиями. Но самое важное - не по необходимости, не под давлением, а по желанию самих учащихся во время игр происходит многократное повторение материала в его различных сочетаниях и формах. Кроме того, игра создает атмосферу здорового соревнования, заставляет школьника не просто механически припоминать известное, а мобилизовать все знания, думать, подбирать подходящее, отбрасывать несущественное, сопоставлять, оценивать. В дидактической игре участвуют все дети класса.

Победителем чаще бывает не тот, кто больше всех знает, а тот, у кого лучше развито воображение, кто умеет наблюдать, быстрее и точнее реагировать на игровые ситуации.

Структурные элементы дидактической игры

Дидактическая игра содержит три компонента: дидактическую цель, игровое правило, игровое действие.

Дидактическая цель определяется как основная цель проведения игры: что учитель хочет проверить, какие знания закрепить, дополнить, уточнить.

Игровое правило - это условие игры. Обычно они формулируются словами «если, то...». Игровое правило определяет, что в игре можно, а чего нельзя и за что игрок получает штрафное очко.

Игровое действие представляет собой основную «канву» игры, её игровое содержание. Это может быть любое действие (добежать, поймать, передать предмет, произвести с ним какие-то манипуляции), могут быть соревнование, работа на ограниченное время и т.п.

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

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

Какой же вклад вносит дидактическая игра в развитие учебной деятельности?

Игры с правилами всегда имеют учебную задачу, которую нужно решить. В процессе этих игр ребенок усваивает систему эталонов сенсорных, этических, практических и других, уточняет свои знания об окружающем мире, учится применять их в других ситуациях. Игру с учением может объединять один и тот же способ действия, например, классификация, сравнение, анализ и др. Игры с правилами, так же, как и учебная деятельность, обязательно дают положительный результат, развивают самоконтроль и самооценку. Таким образом, компоненты учебной деятельности совпадают со структурой игры с правилами.

Игра с правилами, и, прежде всего дидактическая игра, должна занимать определенное место в начальном образовании, так как она положительно влияет

на развитие ребенка (на его мышление, внимание, речь), способствует формированию новой ведущей деятельности - учебной.

Методика проведения дидактических игр

Организовать и провести дидактическую игру - задача, достаточно сложная для педагога. Каждому педагогу необходимо овладеть методикой проведения дидактических игр.

Грамотное проведение дидактической игры обеспечивается четкой организацией дидактических игр. Прежде всего, педагог должен определить цель игры, ответить на вопросы: какие умения и навыки дети усваивают в процессе игры, какому моменту игры надо уделять особое внимание, какие воспитательные цели преследуются при проведении игры.

Далее необходимо определиться с количеством играющих. По возможности, надо стремиться, чтобы в игре мог участвовать каждый ребенок.

Важным этапом при организации дидактической игры является подбор дидактических материалов и пособий для игры. Требуется четко спланировать временной параметр игры, учесть возможное возникновение незапланированных ситуаций при проведении дидактических игр.

При проведении игры необходимо учитывать:

1. Место игры на уроке. Игра может быть на любом этапе урока. Важно продумать поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке. В начале урока цель игры - организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы; в конце урока игра может носить поисковый характер.

Спокойные игры возможны на любом этапе урока. Оживленные игры целесообразно проводить в конце, так как во время таких игр дети быстро возбуждаются. Начиная игру, учитель должен ясно осознавать, какие знания детей он будет закреплять с помощью этой игры, какие навыки и умения развивать. Большое значение имеет серьезное отношение к игровой деятельности ребенка, необходимо подчеркивать значимость, необходимость, важность того, что он делает. Необходимо, чтобы учитель, начиная игру, настраивал детей на выполнение заданий, условий игры. Объявлять об игре надо кратко: «Сейчас мы проведем игру...», а приглашение, высказанное в виде «Кто хочет ответить...», «Давайте поиграем», не создают у школьников нужного настроения.

2. Выбор игры. Он определяется целями урока. Дидактическая игра должна быть доступна для учащихся данного возраста. Очень простое задание воспринимается как развлечение и не влечет за собой желаемого результата, непосильное убивает интерес к игре. Игра должна быть посильной, но в то же

время содержать некоторые трудности, требующие напряжения внимания, памяти, анализа фактов языка.

3. Организация игры. Учитель сообщает задачу и объясняет правила игры, показывает образец выполнения игрового действия.

Предварительно, перед началом игры, учитель сообщает, на каком материале она будет проводиться, предупреждает о возможных затруднениях. Игру нельзя начинать, не убедившись, что все ученики поняли ее правила. В процессе игры учитель помогает при затруднениях, задавая наводящие вопросы и направляя действия играющих.

Учитель осуществляет контроль за соблюдением правил игры, но он должен быть опосредованным. В этом случае играющие почувствуют большую свободу действий, а ведущие проявят самостоятельность, инициативу, овладеют организационными умениями.

4. Проведение игры. Отличительной особенностью игры является ее добровольность, поэтому творческие задания не должны быть обязательными. Обилие замечаний дисциплинарного порядка является недопустимым, так как в игре дети должны чувствовать себя свободно, непринужденно, испытывать удовлетворение от своей самостоятельности.

В процессе игры учитель должен проявлять максимум внимания, такта, доброжелательности к учащимся. Ошибки во время игры исправлять не следует, это отвлекает учащихся, а анализ их следует провести после окончания игры. Подбадривание и поощрение учеников необходимы для успешного протекания игры.

Многие игры можно проводить как соревнования команд. В каждую команду лучше включать школьников с различной подготовкой, чтобы силы команд были равными.

Важно соблюдать темп проведения игры: медленный порождает ожидание своей очереди, скуку, потерю интереса, слишком быстрый вызывает отставания большинства учащихся.

5. Подведение итогов. По окончании игры подводятся итоги, объявляются победители. Необходимо объяснить, почему учитель считает команду или несколько учащихся победителями.

Большое значение имеет коллективный анализ игры, он необходим для выработки навыков самоконтроля, самооценки. Оценивать следует и быстроту, и - главное - качество выполнения игровых действий детьми. Обязательно нужно обратить внимание и на поведение детей, и на проявление других качеств их личности в игре: как проявилась взаимовыручка в игре, настойчивость в достижении цели. Необходимо постоянно демонстрировать детям их достижения.

Результативность дидактических игр зависит от методики их организации и проведения. Б.П. Никитин условно делит дидактическую игру на три этапа. Каждому этапу игры соответствуют и определенные педагогические задачи. На первом этапе педагог заинтересовывает детей игрой, создает радостное ожидание новой игры, вызывает желание играть. На втором этапе учитель выступает не только как наблюдатель, но и как равноправный партнер, умеющий вовремя прийти на помощь, справедливо оценить поведение детей в игре. На третьем этапе роль педагога заключается в оценке детского творчества при решении игровых задач.

Руководя игрой, учитель использует различные средства воздействия на детей и сам выполняет соответствующие роли. Порой он становится прямым участником игры, а иногда через роли, игровые действия, игровое правило незаметно для детей, направляет игру, поддерживает инициативу детей, радуется их победам.

Именно благодаря правилам дидактические игры открывают большие возможности для воспитания у детей умения жить и действовать в коллективе, умение подчинять свое поведение нормам. Необходимость соблюдать правила в условиях коллективной игры побуждает каждого ребенка соотносить свои действия с деятельностью других игроков, способствует возникновению общих интересов, а потому является важным условием формирования общественных черт в поведении детей.

Разнообразие игровых средств создает широкие возможности для того, чтобы учитель мог выбрать именно такую игру, которая наиболее соответствует теме и цели урока. Однако, как показали исследования ученых-психологов и педагогов, игра не обеспечивает устойчивого положительного отношения младших школьников к учебному процессу, если используется эпизодически.

Оптимальные способы использования игровой деятельности в системе уроков следующие:

- весь урок строится как сюжетно-ролевая игра;
- во время урока, как его структурный элемент;
- во время урока несколько раз создаются игровые ситуации (с помощью сказочного персонажа, игрушки, необычного способа постановки задачи, элементов соревнования и т.д.).

Однако существуют некоторые ограничения для проведения дидактических игр:

- не стоит организовывать учебную игру, если ученики недостаточно знают тему;
- не целесообразно внедрять игры на итоговых уроках и экзаменах, если они не использовались в процессе обучения;

- не следует применять игры с тех предметов и программных тем, они не могут дать положительного эффекта.

Если после игры знания, умения и навыки учащихся не растут, это означает, что игра не является эффективной и результаты ее внедрения отрицательные, тогда нужно искать причины негативных последствий. Их может быть две: качество самой игры низкое и не отвечает требованиям, методика проведения игры неправильная.

Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана со всеми сторонами воспитательной и учебной работы в школе. В творческих играх происходит важный и сложный процесс усвоения знаний, который мобилизует умственные способности ребенка, его внимание, память, воображение. Игра способствует всестороннему гармоничному развитию личности.

Таким образом, включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрою, не заметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки.

Использование дидактических игр в начальном образовании

Всем хорошо известно, что начало обучения ребенка в школе - сложный и ответственный этап в его жизни. Дети шести - семи лет переживают психологический кризис, связанный с необходимостью адаптации в школе. У ребенка происходит смена ведущей деятельности: до обучения в школе дети заняты преимущественно игрой, а с приходом в школу начинают овладевать учебной деятельностью.

Основное психологическое различие игровой и учебной деятельности состоит в том, что игровая деятельность является свободной, вполне самостоятельной - ребенок играет тогда, когда хочет, выбирает по своему усмотрению тему, средства для игры, выбирает роль, строит сюжет, и пр. Учебная деятельность построена на основе произвольных усилий ребенка. Он обязан делать то, что ему порой не хочется делать, так как учебная деятельность основана на навыках произвольного поведения. Переход от игровой деятельности к учебной часто навязывается ребенку взрослыми, а не происходит естественным путем. Как же помочь ребенку? Помогут в этом игры, которые создадут оптимальные психологические условия для успешного развития личности младшего школьника.

Игры, которые используются в начальной школе, делятся на две большие группы - ролевые (творческие) и дидактические (игры с правилами). Для ролевых игр существенным является наличие роли, сюжета и игровых взаимоотношений, в которые вступают дети, исполняющие роли. Например, ролевая игра «Встречаем гостей». В начальной школе этот вид игр в последние годы становится все более популярным, так как учитель начинает понимать их

значения в развитии у младших школьников воображения, творчества, навыков общения. Дидактические игры - более привычный для учителя метод обучения и вид игровой деятельности. Они делятся на наглядные (игры с предметами), а также словесные, в которых предметы не используются. Среди дидактических выделяются сюжетные игры, например, «Магазин», «Почта», где в рамках заданного сюжета дети не только решают дидактическую задачу, но и выполняют ролевые действия.

Главное значение этих игр в следующем: значительно повышается познавательный интерес младших школьников к обучению грамоте; каждый урок становится более ярким, необычным, эмоционально насыщенным; активизируется учебно-познавательная деятельность младших школьников; развивается положительная мотивация учения, произвольное внимание, увеличивается работоспособность.

Условия использования дидактических игр в начальной школе

Каждый период жизни и развития ребёнка характеризуется определённым ведущим видом деятельности. Игра - это сложное социально-психологическое явление. К началу младшего школьного возраста игровая деятельность не теряет своей роли, но содержание и направление игры меняется. Задача педагога - сделать плавным, адекватным переход детей от игровой деятельности к учебной. Этому способствует использование игровых технологий.

К.Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащихся для того, чтобы процесс познания был более продуктивным. Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету, наряду с другими методами и приемами, используемыми на уроках, - дидактическая игра.

Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр:

1. Во время игры учитель должен создавать в классе атмосферу доверия, уверенности учащихся в собственных силах и достижимости поставленных целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность учителя, поощрение и одобрение действий учащихся.
2. Любая игра, предлагаемая учителем, должна быть хорошо продумана и подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она требуется.
3. Учитель должен быть очень внимательным к тому, насколько учащиеся подготовлены к игре, особенно к творческим играм, где учащимся представляется большая самостоятельность.
4. Следует обратить внимание на состав команд для игры. Они подбираются так, чтобы в каждой были участники разного уровня и при этом в каждой группе должен быть лидер.

В процессе игр учитель должен постепенно воспитывать ведущих из числа лидеров, а в простых играх предлагать роль ведущего поочерёдно разным учащимся.

Не следует приучать детей к тому, чтобы на каждом уроке они ждали новых игр или сказочных героев. Необходим последовательный переход от уроков, насыщенных игровыми ситуациями, к урокам, где игра является поощрением за работу на уроке или используется для активизации внимания: весёлые шутки-минутки, игры-путешествия в страну чисел или страну знаний.

Даже слаборазвитые, робкие и застенчивые дети охотно включаются в подобные игры. При этом надо чётко представлять себе, какую именно дидактическую нагрузку несёт содержание той или иной игры, и постепенно совершенствовать эту дидактическую основу. В ситуации весёлой, увлекательной дидактической игры дети более успешно усваивают знания, чем в процессе учебных занятий.

Разумеется, обучение нельзя превращать в сплошную игру. И в дальнейшем ученики, когда станут старше, поймут, что учение не игра, а труд, и труд серьёзный и ответственный, хотя по-прежнему радостный и увлекательный.

Младший школьник мыслит наглядно - образно, поэтому необходимо при применении дидактических игр использовать наглядность. Игра должна быть занимательной, интересной для детей, но ни в коем случае нельзя принудительно заставлять детей играть. Это не даст желаемого результата ни в развивающем, ни в образовательном плане.

В игре детям следует предоставлять большую самостоятельность, в то же время на них нельзя возлагать и большую ответственность. Важно, чтобы ребята сами следили за выполнением правил, чтобы каждый участник игры чувствовал ответственность перед коллективом.

Дидактические игры кратковременны (10-20 мин.), и важно, чтобы всё это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче. Особенно важно следить за этим в коллективных играх. Нельзя допустить, чтобы решением задачи был занят один ребёнок, а другие бездействовали. Обычно при таком проведении игры дети быстро утомляются от пассивного ожидания. Другая картина наблюдается, если все играющие включены в решение задачи.

В игре проявляются особенности характера ребёнка, обнаруживается уровень его развития. Поэтому игра требует индивидуального подхода к детям. Учитель должен считаться с индивидуальными особенностями каждого ребёнка при выборе задания, постановке вопроса: одному дать задание надо легче, другому - труднее, одному стоит задать наводящий вопрос, а от другого потребовать вполне самостоятельного решения. Особого внимания требуют дети

робкие, застенчивые: иногда такой ребёнок знает правильный ответ, но от робости не решается ответить, смущенно молчит. Учитель помогает ему преодолеть застенчивость, одобряет его, хвалит за малейшую удачу, старается чаще его вызывать, чтобы приучить выступать перед классом (коллективом).

В ходе игры учащиеся незаметно для себя выполняют различные упражнения, где им самим приходится сравнивать, выполнять арифметические действия, тренироваться в устном счете, решать задачи. Игра ставит учащихся в условия поиска, пробуждает интерес к победе, следовательно, дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдать правила игры.

В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества ребенка. В ходе игры дети учатся оказывать помощь товарищам, считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. У детей развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, характер. Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в освоении учебного материала.

Приемы слуховой, зрительной, двигательной наглядности, занимательные вопросы, задачи-шутки, моменты неожиданности способствуют активизации мыслительной деятельности.

Проводить игру, можно на разных этапах учебного процесса:

1. 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.);
2. 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;
3. 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.

Таким образом, использование в учебном процессе игр и разных заданий, создание на уроке игровой ситуации приводит к тому, что дети не замечают для себя и без особого напряжения приобретают определенные знания, умения, навыки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Можно сделать вывод, что с одной стороны, познавательная активность зависит от умения педагога создавать у каждого ученика установку на процесс учения. С другой стороны, познавательная активность является показателем познавательных возможностей младшего школьника, уровней развития его мышления, памяти, устойчивости внимания, волевых усилий, наличие ценных мотивов учения. Активность в учении рассматривалась нами не просто как деятельностное состояние ученика, а как качество этой деятельности, в котором проявилась личность самого ребенка.

Таким образом, использование в учебном процессе игр и разных заданий, создание на уроке игровой ситуации приводит к тому, что дети не замечают для себя и без особого напряжения приобретают определенные знания, умения, навыки.

Справившись с поставленной задачей, можно сделать следующие выводы:

- ✓ Игра имеет социальную и историческую природу, а среда выступает как источник развития. Характер игры, её виды и структура определяется обществом.
- ✓ В настоящее время существует множество классификаций игр, все они различаются по основе разделения.
- ✓ Дидактические игры широко используются на различных уроках в начальной школе
- ✓ Дидактические игры имеют огромное значение при обучении детей младшего школьного возраста. Эффективность применения дидактических игр на уроках в начальной школе была доказана опытом многих педагогов и психологов.

Использование дидактических игр при обучении является наиболее эффективным средством повышения качества знаний учащихся начальной школы. Поэтому творчески работать следует каждому педагогу. Самым главным является то, что преподаватель должен обладать творческой деятельностью, умело и методически правильно использовать дидактическую игру, способствуя

приобщению интересов и стремления каждого ученика к знаниям и повышению своей грамотности путём глубокого, осознанного и прочного усвоения языковых знаний.

Если систематически применять дидактические игры в образовательном процессе, познавательная деятельность учащихся активизируется, качество знаний заметно повышается.

Таким образом, проделанная работа, позволяет сделать вывод, что система дидактических игр, используемых в процессе обучения, способствует формированию познавательного интереса и активности учения младших школьников. Использование на уроках дидактических игр создаёт учебную мотивацию, позволяет воспитывать наблюдательность, умение работать в группе, слушать и слышать других, обеспечивает развитие интеллектуальных и творческих способностей детей. Школьники становятся более свободными и независимыми, самостоятельными и ответственными, творческими, активными.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Белкин Е.Л. Дидактические основы управления познавательной деятельностью в условиях применения технических средств обучения. - Ярославль: Верхне-Волжское книжное издательство, 1982. - 243с.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. №6.
3. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. - М., Просвещение, 1990. - 134с.
4. Козлова О. А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников. / О.А. Козлова // Начальная школа. - 2004. - № 11
5. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. - К., 1995.-130с.
6. Удальцова Е.И. Дидактические игры. -- М., 1996.-76с.
7. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике. - М.: Просвещение, 1971. - 153с.
8. Эльконин Д.Б. Психологическое развитие в детских возрастах. - М., 1996. - 132с.
9. Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками. Журнал «Начальная школа полюс до и после» № 8, 2003 год.
10. Белкин, Е.Л. Теоретические предпосылки создания эффективных методик обучения // Начальная школа. - 2001..
11. Губанова О.В., Левкина И.С. Использование игровых приемов на уроках // Начальная школа. - 1997.- №6.- С.25-28.
12. Г.И.Щукина. Проблема познавательного интереса в педагогике. - М., Педагогика, 1971. - 351 с.
13. А.К. Маркова "Формирование мотивации учения" - М.: Просвещение, 1990. - - 192 с.