|  |  |
| --- | --- |
| **Оглавление** |  |
| Введение | 3 |
| Глава 1. Теоретические основы использования дидактической игры для расширения знаний младших школьников о родном крае. | 7 |
| 1.1. Изучение природы родного края в начальном курсе естествознания. | 7 |
| 1.2. Психолого-педагогические основы использования игры в процессе обучения | 10 |
| Глава 2. Использование дидактической игры в учебно-воспитательном процессе. | 14 |
| 2.1. Сущность дидактических игр. | 14 |
| 2.2. Значение игры для младшего школьника. | 19 |
| Глава 3. Изучение опыта учителей начальной школы по использованию дидактических игр на уроках естествознания | 22 |
| Заключение | 25 |
| Список литературы | 27 |
| Приложение | 29 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Введение.**

Сегодня, как никогда широко осознается ответственность общества за

воспитание подрастающего поколения. Преобразование общеобразовательной и профессиональной школы нацеливает на использование всех возможностей, ресурсов для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса. Далеко не все педагогические ресурсы используются в сфере воспитания и развития ребенка. К таким мало используемым средствам воспитания относится игра.

Проблема заключается в том, что не все учителя понимают важность использования дидактических игр, не все владеют методикой применения игры на уроке. Этим объясняется ***актуальность нашего исследования.***

В свете требований к школе, когда перед учителем стоит задача научить каждого ребенка самостоятельно учиться, особое значение приобретает вопрос о формировании их познавательных интересов, активного деятельного отношения к учебному процессу. При этом не менее важным требованием является снижение психических и физических перегрузок школьников[8, 23]. Дидактическая игра содержит в себе реальную возможность решения этих задач.

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.  
Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, усиливает интерес детей к предмету, к познанию ими окружающего мира.

В последние годы вопросы теории и практики дидактической игры разрабатывались и разрабатываются многими исследователями: В.П. Шашина, Н.Я. Чутко, А.П. Усова, А.К. Бондаренко и другими.

Педагогика и психология видят в игре такие важныеособенности как:

Полифункциональность – возможность предоставить личности позицию

субъекта деятельности вместо пассивного «потребителя» информации, крайне важные для эффективности учебно-воспитательного процесса.

Игра относится к косвенному методу воздействия: ребенок не ощущает себя объектом воздействия взрослого, является полноправным субъектом

деятельности.

Игра – это такое средство, где воспитание переходит в самовоспитание.

Игра теснейшим образом связана с развитием личности, а именно в период

её особенно интенсивного развития в детстве, оно приобретает особое

значение.

Игра – первая деятельность, которой принадлежит особенно значительная

роль в развитии личности, в формировании свойств и обогащении его

внутреннего содержания.

В игре у ребенка формируется воображение, которое заключает в себе и

отлет от действительности, и проникновение в неё. Способности к

преобразованию действительности в образе и преобразованию её в действии,

её изменению закладываются и подготавливаются в игровом действии, и в игре прокладывается путь от чувства к организованному действию и от действия к чувству. Словом, в игре, как в фокусе, собираются, в ней проявляются и через неё формируются все стороны психической жизни личности в ролях, которые ребенок, играя, принимает на себя, расширяется, обогащается, углубляется сама личность ребенка.

В игре в той или иной мере формируется свойства, необходимые для учения

в школе, обуславливающие готовность к обучению.

На разных этапах развития детям свойственны разные игры в закономерном

соответствии с общим характером данного этапа. Участвуя в развитии ребенка,

игра сама развивается.

Игра, являясь простым и близким младшему школьнику способу познания окружающей действительности, является наиболее естественным и доступным путем к овладению теми или иными знаниями, умениями и навыками. Игра обучает, воспитывает, развивает, социализирует, развлекает, дает отдых. В игре выявляется характер ребенка, его взгляды на жизнь, его идеалы. Детство без игры и вне игры ненормально. Лишение ребенка игровой практики – это лишение его главного источника развития: импульсов творчества, признаков и примет социальной практики, богатства и микроклимата коллективных

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

***Объектом исследования*** выступает процесс расширения знаний у младших школьников о родной природе.  
 ***Предмет исследования*** – методика использования дидактических игр как средства расширения знаний о родном крае.

Изучение практики работы школы показало, что учителя положительно

относятся к применению на уроках игры как средства занимательности, но

испытывают их острый недостаток. Таким образом, нами выявлено противоречие между большой значимостью игры в развитии ребенка, потребностью практики в наличии материалов с содержанием игр и методикой их применения на уроках по разным предметам, в том числе по естествознанию и недостатком таких материалов.

Для решения поставленных задач был использован метод изучения и теоретический анализ психолого-педагогической и методической литературы.

Цель: на основе теоретического исследования разработать методические рекомендации по использованию дидактических игр на уроках естествознания.

Задачи исследования:

* + - 1. Изучить опыт использования игр в обучении младших школьников;
      2. Проанализировать дидактические игры, которые помогут расширить знания по предмету, а также методику их применения.
      3. Исследовать психолого-педагогическую литературу с целью выявления психофизиологических особенностей младших школьников, позволяющих судить об их готовности к восприятию дидактических игр.

Дидактическая игра — не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания. Игру не нужно путать с забавой, не следует рассматривать ее как деятельность, доставляющую удовольствие ради удовольствия. На дидактическую игру нужно смотреть как на вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной работы.  
В термине «дидактическая игра» подчеркивается ее педагогическая направленность, отражается многообразие применения. Поэтому есть основания утверждать, что использование игры на уроках естествознания позволит расширить знания младших школьников о родной природе.

В проделанной работе над курсовым проектом было изучено около 30 литературных источников, в том числе психолого-педагогическая литература (Мухина В.С., Пидкасистый П.И., Подласый И.П. идр.) и периодическая печать (ж. «Начальная школа» и «Начальная школа +/-).

**Глава 1. Теоретические основы использования дидактических игр для расширения знаний младших школьников о родном крае.**

**1.1. Изучение природы родного края в начальном курсе естествознания.**

В последние годы в связи с изменением целей начального образования произошло обновление содержания и методов преподавания всех образовательных областей. В Базисном учебном плане, введенном в действие в 1998/99 учебном году, две образовательные области – естествознание и обществознание на уровне начального звена объединены в один образовательный компонент “Окружающий мир”, реализующий содержание, которое является пропедевтическим для последующего изучения в основной школе биологии, физики, химии, географии, обществознания и истории.

Что же представляет собой образовательный компонент “Окружающий мир” в современной четырехлетней начальной школе?

Во-первых, следует сказать о том, что в российской начальной школе накоплен достаточно богатый опыт начального естественнонаучного образования. Учителя хорошо знакомы с предметом “Природоведение”, который начал преподаваться в школах с 1972 года. В последние годы произошло осознание высокой развивающей и воспитательной значимости данной образовательной сферы. Сегодня содержание природоведения – это часть содержания образовательного компонента “Окружающий мир”. Само название говорит о том, что содержание данного компонента стало гораздо шире. Основу его составляют три группы знаний: человек, природа, общество. Таким образом, происходит интеграция естественно-научного и обществоведческого знаний с целью формирования у детей младшего школьного возраста целостного взгляда на окружающий мир и место в этом мире человека.

Во-вторых, – это, прежде всего, мировоззренческий курс, который формирует основы мировоззрения ребенка, а также представляет самые широкие возможности для развития его личности. Изучая данный курс, младшие школьники получают научные знания, у них формируется научный взгляд на окружающий мир. Учащиеся приходят к выводу, что этот мир реально существует, развивается, его можно познать.

В-третьих, при изучении содержания курса ставится задача не только ознакомления ребенка с ближним и дальним природным окружением, но и обогащения его социального опыта, опыта коммуникативного взаимодействия с окружающими. Таким образом, данный курс решает крайне важную для начальной школы задачу социализации ребенка.

Вряд ли нужно сегодня доказывать кому-либо остроту экологических проблем и необходимость природоохранной деятельности человека. Поэтому в настоящее время усилена экологическая направленность содержания всех курсов, что вызвало необходимость увеличения сведений о многогранной значимости природы для человека, о положительном и отрицательном влиянии его на природу, о взаимосвязях в природе, о природе как едином целом. Усилено также внимание к вопросам прикладной экологии – вопросам охраны природы.

Для традиционной начальной школы разработано для всех четырех классов пять курсов: “Зеленый дом”, автор А.А.Плешаков (М.: Просвещение); “Природа и люди”, автор З.А.Клепинина (Смоленск: Ассоциация “ХХI век”); “Окружающий мир”, авторы Н.Ф.Виноградова, Г.Г.Ивченкова, И.В.Потапов (М.: Просвещение); “Мир и человек”, авторы А.А.Вахрушев, А.С.Раутиан (М.: Дрофа); “Окружающий мир”, авторы О.Т.Поглазова, В.Д.Шилин (М.: Инпро-Рес). Эти курсы представлены авторскими программами и обеспечены учебниками, учебными пособиями и методическими разработками для учителя.

В процессе изучения курса осуществляется систематизация и расширение представлений детей о предметах и явлениях природы и общественной жизни, развитие интереса к их познанию, обогащение нравственного опыта учащихся, воспитание у них любви к своему городу (селу), к своей Родине. Курс нацелен на формирование бережного отношения к богатствам природы и общества, навыков экологически и нравственно обоснованного поведения в природной и социальной среде. При этом средствами учебного предмета обеспечивается существенное воздействие на развитие у учащихся речи и познавательных процессов (сенсорное развитие, развитие мышления, внимания, памяти, воображения), а также эмоциональной сферы и творческих способностей.

Содержание курса охватывает весьма широкий круг вопросов: от элементарных правил личной гигиены до знаний о нашей планете, о странах и народах мира. При этом человек, природа и общество рассматриваются в их неразрывном, органичном единстве. Это позволяет уже на самом раннем этапе школьного обучения начать формирование у детей целостного представления об окружающем мире, о месте в нем человека. В курсе раскрываются доступные пониманию учащихся взаимосвязи, существующие в природе и общественной жизни. Идея связей как бы цементирует разнообразные элементы содержания курса, значительно усиливая его воспитательный и развивающий потенциал.

В процессе обучения используются разнообразные методы и формы. Учащиеся ведут наблюдения явлений природы и общественной жизни с помощью учителя, воспитателя группы продленного дня, выполняют практические работы и простейшие опыты. Проводятся беседы, дидактические игры. Эта деятельность дополняется раскрашиванием, рисованием, конструированием, просмотром диапозитивов и видеофрагментов.

Для успешного решения задач курса важны экскурсии и учебные прогулки, встречи с людьми различных профессий. Занятия могут проводиться не только в классе, но и на улице, в лесу, парке, музее и т.д.

**1.2. Психолого-педагогические основы использования игры в процессе обучения.**

Проблемы методов обучения сегодня приобретают всё большее значение. Этой проблеме посвящено множество исследований в педагогике и психологии. И это закономерно, т.к. учение- ведущий вид деятельности школьников, в процессе которого решаются главные задачи, поставленные перед школой: подготовить подрастающее поколение к жизни, к активному участию в научно-техническом и социальном процессе. Общеизвестно, что эффективное обучение находится в прямой зависимости от уровня активности учеников в этом процессе. В настоящее время дидакты пытаются найти наиболее эффективные методы обучения для активизации и развития у учащихся познавательного интереса к содержанию обучения. В связи с этим много вопросов связано с использованием на уроках занимательного материала. И среди них особое значение уделяется играм. Основная цель игры - поднять интерес учащихся к учёбе, и тем самым повысить эффективность обучения. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям, оценить роль знаний и увидеть их применение на практике, ощутить взаимосвязь разных наук. Игра стимулирует лучшее запоминание и понимание изучаемого материала, а также способствует повышению мотивации и позволяет обучаемому комплексно использовать органы чувств при восприятии информации, а также самостоятельно и неоднократно воспроизводить её в новых ситуациях. Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения на уроках, усматривает в них возможности эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса.

Принято различать два основных типа игр:

- игры с фиксированными и открытыми правилами;

- игры со скрытыми правилами.

Примером игр первого типа является большинство познавательных,

дидактических и подвижных игр, а также развивающих (интеллектуальных,

музыкальных, игры-забавы, аттракционы).

Ко второму типу относятся игры, в которых на основе жизненных или

художественных впечатлений свободно и самостоятельно воспроизводятся

социальные отношения или материальные объекты.

Обычно выделяются такие типы игр:

1.подвижные игры - разнообразные по замыслу, правилам, характеру

выполняемых движений. Они способствуют укреплению здоровья детей,

развивают движения. Дети любят подвижные игры, с удовольствием слушают музыку и умеют ритмично двигаться под неё;

2.строительные игры – с песком, кубиками, специальными строительными

материалами, развивают у детей конструктивные способности, служат своего

рода, подготовкой к овладению в дальнейшем трудовыми умениями и навыками;

3.дидактические игры – специально разрабатываемые для детей, например,

лото для обогащения естественнонаучных знаний, и для развития тех или иных

психических качеств и свойств (наблюдательности, памяти, внимания);

4.сюжетно-ролевые игры – игры, в которых дети подражают бытовой,

трудовой и общественной деятельности взрослых, например, игры в школу,

дочки-матери, магазин, железную дорогу. Сюжетные игры, помимо

познавательного назначения, развивают детскую инициативу, творчество,

наблюдательность.

Сюжетно-ролевые игры уже давно были выделены психологами и педагогами

из других видов игр. Это игры, в которых дети берут на себя какие-либо роли

и разыгрывают различные события из жизни людей, изображают их деятельность и взаимоотношения - и тем самым творчески отражают действительность.

Творческая ролевая игра школьников имеет свое содержание, свои внутренние правила. Стремясь воплотить в игре реальную жизнь, школьники действуют по соответствующим правилами этой жизни, которые становятся для них внутренними правилами игры. Поэтому содержание игры заставляет школьников стремиться максимально приблизить её к обстоятельствам реальной жизни, внести в неё действительные трудности, в которых будут реально проявляться (тренироваться, воспитываться) лучшие человеческие качества. Среди игр, содержащих большие воспитательные возможности, можно выделить несколько видов:

*Игры драматизации*

Подразумевают исполнение какого-либо сюжета, сценарий которого не

является жестким каноном в отличие от спектакля.

*Игры «на преодоление этапов»*

Определяются этапы («пункты», «станции»). На каждом этапе выполняется

определенная задача трудового, познавательного, спортивного и т.п.

характера.

*Игровой тренинг (для старших подростков)*

Игровым тренингом мы условно называем систему игровых упражнений по

обучению общения. Цель его – психотерапевтическая. Эти игры проводятся по особой методике. Главное здесь в том, какую установку в каждом игровом упражнении даёт руководитель.

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:

1. игры по сенсорному воспитанию,
2. словесные игры,
3. игры по ознакомлению с природой,
4. по формированию математических представлений
5. и др.

Иногда игры соотносятся с материалом:

1. игры с дидактическими игрушками,
2. настольно-печатные игры,
3. словесные игры,
4. 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.

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

* **Актуальность дидактического материала** (актуальные формулировки математических задач, наглядные пособия и др.) собственно помогает детям воспринимать задания как игру, чувствовать заинтересованность в получении верного результата, стремиться к лучшему из возможных решений.
* **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).

**Глава 2. Использование дидактической игры в учебно-познавательном процессе.**

**2.1. Сущность дидактической игры.**

Советская педагогика внесла большой вклад в разработку проблемы игры. Она совершенно по-новому подошла к этой проблеме: выдвинула на первое место социальную сущность игры, придала исключительное значение содержанию игры, признала настоятельной необходимостью руководство детской игрой.

Из всего существующего многообразия различных видов игр дидактические игры используются в качестве одного из способов обучения. Дидактическая игра – это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. «Двойственная природа игры – учебная направленность и игровая форма- позволяет стимулировать овладение в непринуждённой форме конкретным учебным материалом. Дидактическая игра имеет свою устойчивую структуру, которая отличаете от другой деятельности»[22,15]. Основными структурными компонентами дидактической игры являются: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат игры. В отличие от игр вообще дидактическая игра обладает существенным признаком- наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровой замысел – первый структурный компонент игры - выражен, как правило, в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить в учебном процессе. Игровой замысел часто выступает в виде вопроса, как бы проектирующего ход игры, или в виде загадки. В любом случае он придаёт игре познавательный характер, предъявляет к участникам игры определённые требования в отношении знаний.

Каждая дидактическая игра имеет правила, которые определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игры, способствуют созданию на уроке рабочей обстановки. Поэтому правила дидактических игр должны разрабатываться с учётом цели урока и индивидуальных возможностей учащихся. Этим создаются условия для проявления самостоятельности, настойчивости, мыслительной активности, для возможности появления у каждого ученика чувства удовлетворённости, успеха. Кроме того, правила игры воспитывают умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива. Существенной стороной дидактической игры являются игровые действия, которые регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры. Очень часто игровые действия предваряются устным решением задачи.

Учитель, как руководитель игры, направляет её в нужное дидактическое русло, при необходимости активизирует её ход разнообразными приёмами, поддерживает интерес к игре, подбадривает отстающих.

Основой дидактической игры, которая пронизывает собой её структурные элементы, является познавательное содержание.

Познавательное содержание заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы, поставленной игрой.

Оборудование дидактической игры в значительной мере включает в себя оборудование урока. Это наличие технических средств обучения, кодопозитивов, диапозитивов и диафильмов. Сюда также относятся различные средства наглядности: таблицы, модели, а также дидактические раздаточные материалы.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Он выступает прежде всего в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся или в усвоении знаний, могут или в их применении.

Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой и отсутствие основных из них, разрушает игру. Без игрового замысла и игровых действий, без организующих игру правил дидактическая игра или невозможна, или теряет свою специфическую форму, превращается в выполнение указаний, упражнений. Поэтому при подготовке к уроку, содержащему дидактическую игру, необходимо составить краткую характеристику хода игры (сценарий), указать временные рамки игры, учесть уровень знаний и возрастные особенности учащихся, реализовать межпредметные связи.

Сочетание всех этих элементов игры и их взаимодействие повышают организованность игры. Её эффективность, приводят к желаемому результату.

Ценность дидактических игр заключается в том, что в процессе игры дети в значительной мере самостоятельно приобретают новые знания, активно помогают друг другу в этом

При использовании дидактических очень важно следить за сохранением интереса школьников к игре. При отсутствии интереса или угасании его ни в коем случае не следует принудительно навязывать игру детям, т.к. игра по обязанности теряет своё дидактическое, развивающее значение; в этом случае из игровой деятельности выпадает самое ценное – эмоциональное начало. При потере интереса к игре учителю следует своевременно принять действия, ведущие к изменению обстановки, этому служить эмоциональная речь, приветливое отношение, поддержка отстающих.

При наличии интереса дети занимаются с большой охотой, что благотворно влияет и на усвоение ими знаний.

Очень важно проводить игру выразительно. Если учитель разговаривает с детьми сухо, равнодушно, монотонно, то дети относятся к занятиям безразлично, начинают отвлекаться. В таких случаях бывает трудно поддерживать интерес, сохранять желание слушать, смотреть, участвовать в игре. Нередко это и совсем не удаётся, и тогда дети не получают от игры никакой пользы, она вызывает у них только утомление. Возникает отрицательное отношение к занятиям. Учитель сам должен в определённой степени включаться в игру, иначе руководство и влияние его будут недостаточно естественными. Умение включаться в игру - тоже один из показателей педагогического мастерства. Интересная игра, доставившая детям удовлетворение, оказывает положительное влияние и на проведение последующих игр. При проведении дидактических игр забавность и обучение надо сочетать так, чтобы они не мешали, а, наоборот, помогали друг другу. Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач.

При организации дидактических игр с предметным содержанием необходимо продумывать такие вопросы методики:

1. Цель игры. Какие умения и навыки в области естествознания школьники освоят в процессе игры? Какому моменту игры надо уделить особое внимание? Какие другие воспитательные цели преследуются при проведении игры?
2. Количество играющих. Каждая игра требует определённого минимального или максимального количества играющих. Это надо учитывать при организации игр.
3. Какие дидактические материалы и пособия понадобятся для игры?
4. Как с наименьшей затратой времени познакомить ребят с правилами игры?
5. На какое время должна быть рассчитана игра? Будет ли она занимательной, захватывающей? Пожелают ли ученики вернуться к ней ещё раз?
6. Как обеспечить участие всех школьников в игре?
7. Как организовать наблюдение за детьми, чтобы выяснить, все ли

включились в работу?

1. Какие изменения можно внести в игру, чтобы повысить интерес и

активность детей?

1. Какие выводы следует сообщать учащимся в заключение, после игры (лучшие моменты игры, недочёты в игре, результат усвоения знаний, оценки отдельным участникам игры, замечания по нарушению дисциплины и др.)?

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.

**2.2. Значение игры для младшего школьника.**

Для младших школьников учение - новое и непривычное дело. Поэтому при знакомстве со школьной жизнью игра способствует снятию барьера между «внешним миром знания» и психикой ребенка. Игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младшего школьника страх неизвестности, постоянно внушаемое уважение к школьной премудрости, что мешает свободному освоению знаний. Кроме, того установка на выполнение учебной работы у детей еще не сформирована. Поэтому основным типом дидактических игр, используемых на начальных этапах, являются игры, формирующие устойчивый интерес к учению и снимающие напряжение, которое возникает в период адаптации ребенка к школьному режиму. Игра является одним из средств формирования психологических образований, крайне необходимых для учебного процесса, - мышления, внимания, памяти и т.д. [23,18]

Так как ведущий тип деятельности младших школьников - учебная деятельность, дидактические игры должны обеспечивать формирование навыков учебной работы и формирование собственно учебной деятельности. В процессе игры создаются условия для освоения социальных ролей и той среды, в которой происходит обучение ребенка (роль учителя, роль контролера, роль оценщика результатов учебной работы и т.д.).

Как правило, игра направлена на решение не одной задачи, а целого круга задач, причем ведущая функция игры определяется ее дидактическими целями. Например, функция освоения социальных ролей может реализовываться в большинстве игр, так как дидактические игры чаще всего носят коллективный характер и предполагают то или иное разделение ролей.

В теории и практике применения игр в учебном процессе придается большое значение этой форме организации деятельности детей.

Прежде всего игра для ребенка - важный источник информации об окружающем мире. Кроме того, игра, поскольку это порождение деятельности, посредством которой ребенок пытается преобразовать действительность, изменить мир, помогает формированию и проявлению потребности ребенка воздействовать на окружающий мир, стать субъектом, «хозяином» своей деятельности. Разрешение какой-то определенной задачи в игре связано с умственным напряжением, с преодолением трудностей, что приучает ребенка к умственному труду.

Одновременно развивается логическое мышление. В игре дети учатся наблюдать, сравнивать, классифицировать предметы по тем или иным признакам; упражнять память, внимание; проявлять сообразительность, находчивость, а главное - обретают вкус к учебной деятельности.

При проведении игр следует отметить:

- ребенок, прошедший в школьном детстве через игры, более подготовлен к творческой деятельности;

- игра, ее форма должна быть доступна детям по содержанию, соответствовать их уровню развития;

- яркая наглядность способствует проведению игры;

- игровой и занимательный материал должен быть разнообразен, иметь

тесную связь с изучаемым материалом по теме.

Игры развивающего характера эффективны в использовании в учебной и

внеурочной деятельности в начальной школе. В игре ребенок раскрывает себя и делает первые шаги к установлению взаимоотношений с педагогом и

сверстниками; закрепляет нормы общения в коллективе; играя, ребенок

вступает в мир человеческих действий и отношений, приобретает необходимые знания, умения и навыки.

Игру можно считать выполняющей свои функции на уроке в том случае,

если она обеспечивает:

1. Не только освоение ребенком конкретных учебных умений, но и

воспитание у школьника умения учиться;

2. Осознание школьником своих занятий в классе не как игры в школу, а

как учение; ребенок должен сознательно прийти к учебной ориентации

на овладение способами учебных действий.

Понимая, какие функции должна выполнять игра в школьном обучении,

учитель может проверить, удачно ли он использовал игру на уроке в том или

ином конкретном случае.

Игра способствует свободному развитию личности ребенка в целом,

обогащает его внутренний мир, определяет направление его интересов.

Неоценима роль игр в сенсорном развитии учащихся. Они способствуют

развитию наблюдательности, творческих способностей, изобретательности,

самоутверждения, настойчивости, стремления к успеху. Особая роль игр

заключается в возможности безболезненного перехода ребенка из игровой в

учебную деятельность, что и является ведущей задачей начального этапа

обучения.

Занимательность вообще и игры в частности дает учителю возможность не

только по-новому преподнести научные знания, но и значительно расширить

средства для формирования и развития представлений и понятий учащихся о тех или иных природных явлениях, развития у учащихся интереса к изучению

природоведения. Она дает возможность детям в увлекательной, яркой, игровой

форме усваивать новый материал, обогащать ранее полученные знания. Уроки с применением игр становятся радостными, увлекают учеников, подталкивают к поисковой деятельности, ставят перед задачей решить проблемную ситуацию, найти самостоятельное решение. Систематическое включение занимательного материала в уроки, помогает не только обогатить, разнообразить учебно-воспитательный процесс, но и заставляет детей по-другому взглянуть на окружающий мир. Это взгляд любознательной, ищущей, пытливой личности.

**Глава 3. Изучение опыта учителей начальной школы по использованию дидактических игр на уроках естествознания**.

Очень многие учителя начальных классов используют дидактические игры. С помощью игр учитель воспитывает в ребенке бережное отношение к природе.

Учителя рекомендуют часто использовать дидактические игры на уроках естествознания для лучшего усвоения материала. Также в играх развиваются все психические процессы. Приведем пример урока с использованием дидактической игры.

Тема: «Игра-путешествие «По Зимней Стране», спланированная в соответствии с темой «Зима». Изменения в живой и неживой природе».

Оборудование: Плакат-карта Зимней Страны, плакат для игры «Фотоглаз»,

ребус, жетоны, наборы открыток: «Птицы России», «Птичий двор», «Кошки».

Цель: дать младшим школьникам основы знаний по естествознанию, развивать

чувство ответственности и бережного отношения к природе, окружающему миру, действительности в целом. Поставить ребенка в ситуацию самостоятельного поиска правильных решений в данной ситуации.

Краткое описание.

Ребята получают письмо от Сороки-Белобоки и Старичка-Лесовичка с

просьбой о помощи, которое определяет необходимость и важность предстоящего путешествия. Письмо знакомит ребят с героиней игры - Зимней Страной и ее противницей - Снежной Королевой, чары которой нужно преодолеть.

В игру участвуют три команды, которые совершают путешествие по Зимней

Стране, спешат на помощь к Старичку-Лесовичку и Сороке-Белобоке, которые,

сражаясь со Снежной Королевой, жаждут освободить Красавицу Весну,

путешествуя в соответствии с указаниями на карте и маршрутных листах,

учащиеся выполняют задания Снежной Королевы. В этом им помогают знания по предмету, умение логически мыслить, самостоятельные наблюдения за природой, сообразительность, находчивость.

Поэтапное описание.

1. Подготовительный этап заключался в систематизации знаний, полученных на предыдущих уроках.

2. Игровое действие:

Первая станция на пути «В гостях у непогодушки»:

а) перечислите изменения в неживой природе с приходом зимы.

Определите ваши представления о неживой природе.

б) обрисуйте характер нынешней зимы:

- температуры воздуха,

- осадки,

- как часто дули ветры.

в) В чем основные отличия зимней погоды от осенней?

Вторая станция «Снег и лед»:

а) Загадка: «Бел, да не сахар,

«Ног нет, да идет».

Каким бывает снег зимой?

(Снег белого цвета, непрозрачный, рыхлый, сыпучий, под

действием тепла превращается в воду.)

б) Назовите, в каких состояниях бывает снег?

(Поземка - снег лежит на земле, пороша - первый

выпавший снег, крупка - небольшой снег в виде крупок, изморозь - белый

пушистый снег, хлопья - сросшиеся слитки, единые кусочки снега.)

в) Где можно видеть лед зимой? Какой он?

(Бесцветный, прозрачный, хрупкий, под действием тепла превращается в воду.)

Третье препятствие - игра «Фотоглаз»:

а) Сфотографируйте глазами как можно больше снежных слов и запомните:

Снег Пороша Иней

Снеговик Крупка Хлопья

Поземка Снежинка Сугроб

Снегири Изморозь Снежок

Какое слово здесь не снежное? Почему?

б) «Зимний лес»

1. Как изменились деревья с приходом зимы?

2. Кто работает в лесу?

3. Какую роль играет снег в жизни растений? Как зимуют клюква, земляника, пшеница, посаженная осенью?

Привал «Птичий»:

1. Отгадайте загадки: Верещунья белобока,

А зовут ее ….. (сорока)

Маленький мальчишка

В сером армячишке

По двору шныряет

Крохи собирает ….(воробей)

2. Найди птицу. Работа с набором открыток.

Преодолев препятствие, мы пришли к замку Снежной Королевы. Осталось

разгадать ребус, узнать, кого заточила в своем замке Королева.

- - - -

- - - сна (Весна)

- - - -

Сорока-Белобока и Старичок-Лесовичок завершают удачное путешествие

своей благодарностью.

В педагогике и методике обучения нет единого мнения о том, что такое

игра: метод или форма. Однако имеет место неоспоримое утверждение, что игра - это активная деятельность играющего.

В учебном процессе на начальном этапе обучения игра занимает

значительное место. Основное ее назначение - перевод ребенка из игровой

деятельности в учебную. Разнообразные игры легко вписываются в обычную методику урока, делают его более разнообразным и результативным.

Анализ материалов показал, что игра активизирует деятельность учащихся, способствует развитию его личностных качеств. Дети стали более заинтересованы в предмете, у них пробудилось желание активно участвовать в работе на уроке, они проявляют желание узнать больше того, что они знают.

**Заключение**

Дидактическая игра это средство познания мира: через игру ребенок изучает цвет, форму, свойства ма­териалов, изучает растения, животных. В игре у детей разви­вается умение наблюдать, расширяется круг интересов, выяв­ляются вкусы и запросы. Продумывая задачи и со­держание игр с правилами, необходимо постепенно усложнять их. Нельзя шаблонизировать дидактической игры, необходимо давать простор детс­кой инициативе и творчеству. В жизни ребенка дидактическая игра имеет такое же значение, как для взросло­го работа, служба. В игре воспитываются те физические и психологические навыки, которые будут необходимы для работы: активность, творчество, умение преодолевать трудности и др. Эти качества воспитываются в хорошей игре, в которой есть “рабочее усилие и усилие мысли”.[9, 20]

Дидактическая игра отличается от обыкновенной игры тем, что участие в ней обязательно для всех учащихся. Ее правила, содержание, методика проведения разработаны так, что для некоторых учащихся, не испытывающих интереса к предмету, дидактические игры могут послужить отправной точкой в возникновении этого интереса.  
Благодаря высокой восприимчивости, отзывчивости и доверчивости младших школьников их легко вовлечь в лю­бую деятельность, а в игровую особенно. Ведущей дея­тельностью после поступления в школу у детей становит­ся учение, оно определяет их эмоциональное самочувствие, темп психического развития, социальное становление. Де­ти, поступающие в школу, всегда ориентированы на учи­теля, он для них непререкаемый авторитет. Сохранится ли такое отношение к учителю до конца начальной школы или нет—зависит от стиля взаимоотношений учителя и уча­щихся, учителя и родителей. Отношение к учителю полно­стью определяет в начальной школе отношение к учению.

Руководство детскими дидактическими играми в процессе получения знания должно иметь целью: установление правильного соотношения между игрой и процессом обучения**.** Воспитание в игре знаний умений и навыков, необходимых для буду­щего процесса обучения.

Дети с удовольствием участвуют в любой деятельнос­ти, предложенной учителем. Сама новизна позиции учени­ка обеспечивает эмоционально положительное отношение к ней. Но нельзя давать игре более главенствующую роль в сознании школьника, чем знания, которые он получает в процессе этой игры. Игра не должна быть слишком легкой для учеников, “дидактическая игра без усилия, — всегда плохая игра”[ 9, 28]*.* Это одна из главных задач учителя.

Главное, чтобы учитель постоянно подкреплял это отношение одобрительным оцениванием каждого ребенка и его деятельности.

Исходя из выше перечисленного, можно заключить, что усвоение знаний происходит гораздо легче и продуктивнее, если в процессе урока использовать дидактические игры. Школьники гораздо меньше устают на уроке, а это важно и для последующего за этим другим уроком. Ученики более сближаются с учителем, больше ему доверяют, а это очень важно при работе с младшими школьниками. Ученики после занятий которые вызываю у них положительные эмоции (а именно этого мы добиваемся, проводя дидактические игры в процессе обучения) чувствуют себя на последующих уроках более раскованно, избавляются от комплекса “ученика”, что положительно влияет на их дальнейшею успеваемость. Более того, если ученик чувствует себя уверенно и раскованно на уроках в школе, он будет чувствовать себя также и вне школы, что тоже не маловажно. При проведении дидактических игр школьники начинают чувствовать свою значимость, они принимают серьезные решения. Это подготавливает учеников не только к дальнейшему процессу обучения, но к дальнейшей жизни среди людей.

**Список литературы:**

1. Аквилева Г.Н., Клепинина З.А. Методика преподавания естествознания

в начальных классах. – М., 2001

2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Книга для учителя. – М.: Просвещение,

1987. – 201 с.

3. Бахарева А.С. Игра на уроках природоведения: Метод. пособие. –

Шадринск: изд. Шадринского пединститута, 1996, с.27

4. Башаева Т.В. Развитие восприятия у детей (форма, цвет, звук): Попул. пособие для родит. и педагогов. – Ярославль «Академия развития», 1998

5. Волина В., Маклаков К. Естествознание. - АРД Екатеринбург, 1998

6. Вершин Н.Я. Экологическое воспитание. // Начальная школа, 1999 №8.

7. Дубровина Н.В. Психология. М., 2002

8. Зубарь С.В. Моя помощница – игра. // Начальная школа, 2003 №2

9. Игры и загадки на уроках природоведения: Метод. пособие. – С.-Пб.,

1995

10. Игры – обучение, тренинг, досуг / под ред. В.В. Петрусинского. –

М.: Новая школа, 1994

11. Кульневич С.В. Нетрадиционные уроки в начальной школе. Воронеж,2004.

12. Люблинская А.А. Воспитателю о развитии ребенка. М., 1995

14. Мухина В.С. Возрастная психолгия. М., 2002.

15. Немов Р.С. Психология в 3-х т. – кн. 2. – 2-е изд., М.: Просвещение

«Владос», 1995

16. Петросова Р.А. Методика обучению естествознанию и экологическое воспитание в начальной школе. М.6 Академия, 1999.

17. Пидкасистый П.И. педагогика. М.: Российское педагогическое агенство, 1995.

18. Подласый И.П. Педагогика начальной школы. М., 2001.

19. Смирнова О.М. Дифференцированный подход в обучении природоведению. Метод. рекомендации в помощь учителю нач. школы. – М., Новая школа, 1997

20. Сухаревская Е.Ю. Занимательное естествознание. Природа Земли. Издательство «Учитель», 2003.

21. Сухаревская Е.Ю. Занимательное естествознание. Планета Земля. Издательство «Учитель», 2003.

22. Тарабарина Т.И. И учеба, и игра6 природоведение. Ярославль: Академия развития, 1998.

23. Чутко Н.Я. игра и учебная деятельность детей. // начальная школа +/- , 2001 №4.

**Приложение**

Перечень дидактических игр с младшими школьниками на уроках естествознания:

**«Угадай задуманное»**

Цель: повторение и закрепление пройденного материала по выбранной теме.

Описание игры: Один из учеников выбирается ведущим, он должен выйти из класса. Остальные в это время задумывают название какого-либо животного, растения, птицы, изученного по теме. Вернувшись в кабинет, ведущий должен постараться угадать задуманное. Для этого он задает вопросы, где водится (растет), большой или маленький, чем питается и т.д.

**«Скажи шестое»**

Цель: закрепление знаний, полученных по изучаемому материалу.

Описание: выбирается ведущий (на начальном этапе лучше, если это будет учитель). Он обращается к кому-либо из учеников с предложением – «скажи шестое». При этом он должен быстро назвать подряд 5 растений (зверей, птиц, рыб…), а тот к кому обращаются, должен успеть, как только он закончит, немедленно назвать шестое. Повторять сказанное ведущий не имеет права. Если ответ последует вовремя, то тот, кто ответил, становится водящим, если нет, ведущий остается прежним.

**«Обитатели зоопарка»**

Цель: направлена на проверку знаний, умений, навыков по выбранной преподавателем теме.

Описание: у каждого играющего – карандаш и листок бумаги. Каждый должен в течение 5-10 минут написать как можно больше названий зверей, птиц, рыб и прочих обитателей зоопарка.

По истечении времени каждый по очереди зачитывает свои слова. Если у кого-либо есть зачитываемое слово, то он говорит: «Есть». Тогда все написавшие его (и тот, кто зачитывал) зачеркивают это слово. После того как все зачитывают написанные ими слова, каждым подсчитывается количество слов, не повторенных другим, то есть незачеркнутых (чем больше таких слов, тем лучше).

**« Клуб почемучек»**

Цель: расширение знаний по материалам программы изучаемого предмета.

Описание: игра построена в форме викторины. Вопросы могут подбираться на разные темы, на усмотрение учителя. Подбор вопросов должен соответствовать возрасту детей, уровню их подготовленности, умственным способностям, но на обязательно все вопросы должны укладываться только в рамки изучаемой программы. Младшим школьникам еще не скоро придется изучать такие предметы, как физика, химия, биология. Однако многие из явлений, с которыми им приходится сталкиваться каждый день, они способны осмыслить.

Возможные вопросы:

1. почему летом мы носим одежду преимущественно светлого света?
2. Почему вода в реках и озерах не промерзает до дна?
3. Что такое молния и гром?
4. Почему весной охота на пушных зверей запрещена?
5. Почему испугавшись чего- нибудь, лошадь начинает фыркать?
6. Почему куры, индейки и некоторые другие зерноядные птицы глотают мелкие камешки?
7. Почему комнатные растения нужно поливать не холодной ( особенно зимой), а теплой водой?
8. Почему распространенное сорное растение называют пастушьей сумкой?
9. Почему растения не следует поливать в то время, когда на них падают солнечные лучи?
10. Почему кустарник дикой розы называют шиповником?
11. Тощим или жирным ложится медведь в берлогу?
12. Куда зайцу удобнее бежать, гору или с горы?
13. Что значит «волка ноги кормят»?
14. М часто употребляем выражение: «…где раки зимуют».
15. Куда «лицом» обращена головка подсолнечника в полдень?

«Найди животное в словах»

банка – кабан багаж – жаба

колосья – лось кино - пони

дудочка – удод пион - пони

осада – оса зонтик – кот, кит

волна – вол каркас - рак

кожух – жук салон - слон

барабан - баран село -осел