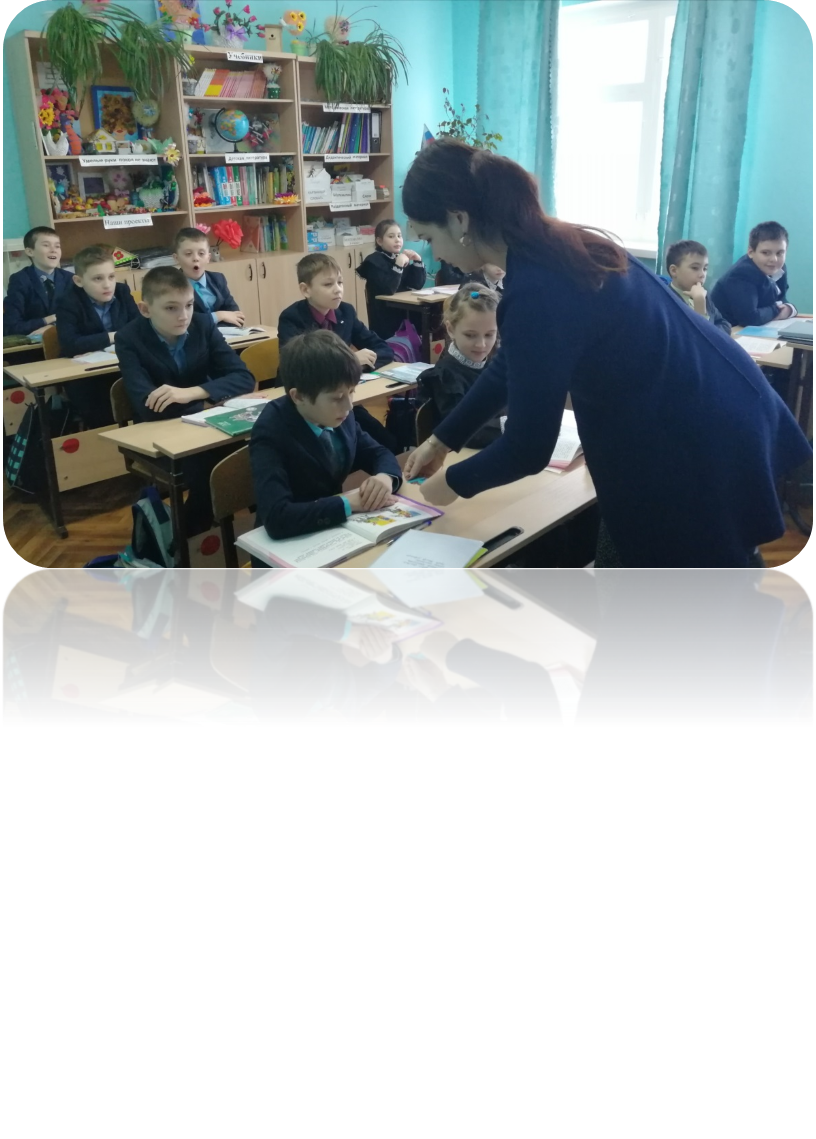
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ПЕНЗЯТСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА» ЛЯМБИРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

РЕСПУБЛИКИ МОРДОВИЯ

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР**

**В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**



**Подготовил:**

**учитель начальных классов**

**Адюкова Д.Р.**

**Пензятка 2020**

**Содержание**

I. Актуальность использования дидактических игр в начальной школе

II. Описание опыта работы

III. Результаты педагогической деятельности

IV. Список использованной литературы

***«Игра – это огромное светлое окно,***

***через которое в духовный мир ребенка***

***вливается живительный поток представлений,***

***понятий об окружающем мире.***

***Игра – это искра, зажигающая огонек***

***пытливости и любознательности.»***

***В. А. Сухомлинский***

**I. Актуальность использования дидактических игр в начальной школе**

 В современное время актуальной проблемой в образовании остается проблема повышения эффективности учебно-воспитательного процесса, преодоления школьной неуспеваемости, поиска методов обучения, повышающих стимулирование и мотивацию интереса к учению.

В связи с проблемой снижения познавательной способности по предмету учителя ищут эффективные формы и методы обучения, которые помогут активировать образовательную деятельность и познавательный интерес. Одним из таких средств в своей деятельности я выбрала дидактическую игру.

 Многие известные педагоги, посвятившие свою жизнь обучению и воспитанию детей, говорили о значимости игры.

Выдающийся русский педагог К. Д. Ушинский придавал большое значение игре. Он писал: «Для дитяти игра – действительность, и действительность, гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее; а понятнее она потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более, как дитя, существо, не имеющее еще ни какой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями»

Влияние игры на развитие интереса так же рассматривал В. А. Сухомлинский в своей работе «О воспитании». Автор писал об использовании игры: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

**Актуальность** возникшей проблемы вызвана необходимостью учителей, психологов, родителей, заинтересованных в позитивном влиянии на формирующуюся личность ребенка с целью развития интеллектуальных, коммуникативных и творческих навыков. Большинство педагогов правильно считают, что для младшего школьника азартные игры остаются очень важным видом деятельности. Именно игровая активность помогает ребенку плавно перейти к следующему этапу - обучающему. Ученые, методисты, продвинутые преподаватели всегда рекомендовали внедрение методов обучения игре. Поэтому уже третий год я работаю над проблемой «Использование дидактических игр в процессе обучения младших школьников».

С целью развития личности ребенка я стараюсь использовать на каждом уроке дидактические игры.

Какое место занимает игра в процессе обучения? Во время игры дети сосредотачиваются, начинают мыслить самостоятельно, стараются приобрести знания. Увлеченные игрой, дети не замечают, что они учатся. Дети с большим желанием вовлечены в игровой процесс, делают все возможное, чтобы не бросать своих товарищей по играм. Чтобы стимулировать и мотивировать познавательную деятельность самых маленьких учеников в классе, используются различные игровые моменты.

Большинство исследователей детской игры, психологи (Л. С. Выготский, А. В. Запорожец, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин) рассматривают игру как деятельность, которая вызывает значительные изменения в психике ребенка, возникают особенности, которые готовят к переходу на новую, более высокую стадию развития. В игре все аспекты личности ребенка формируются в единстве и взаимосвязи.

Долгое время в педагогике дидактическая игра рассматривалась как игровая деятельность вне отношения к обучению. Но сейчас мы можем сказать, что дидактическая игра используется как форма обучения.

Дидактические игры имеют свои функции:

Развивающие игры имеют свои функции:

1. Дидактическая игра улучшает умственную активность учащихся, вызывает большой интерес у учеников и помогает им освоить дидактический материал.

2. Игровые технологии развивают познавательные процессы у младших школьников, закрепляют их знания и навыки.

3. Разработка игр - это форма организации коллективной учебной деятельности класса, которая находится под руководством учителя.

4. В дидактических играх дети наблюдают, сравнивают, сравнивают, классифицируют объекты по тем или иным признакам, дают им анализ и синтез, делают обобщения; произвольные психические процессы, такие как внимание и память.

5. Игровые технологии развивают изобретательность, находчивость, шутки у младших школьников.

6. Игра стимулирует волевые усилия у детей - организованность, выносливость, умение придерживаться установленных правил, подчинять свои интересы интересам команды. [Кукушин, 2005].

В силу характера познавательной деятельности развивающие игры можно отнести к следующим группам:

- игры, требующие исполнительной активности со стороны детей (с помощью этих игр дети выполняют действия по образцу);

- игры, требующие воспроизведения действия (они направлены на обучение навыкам расчета и орфографии);

- игры, в том числе элементы исследования и творчества [Карпова, 2009].

Эта классификация дидактических игр не отражает всего их разнообразия, однако она позволяет учителю ориентироваться в изобилии игр. Также важно различать настоящие дидактические игры и игровые приемы, используемые при обучении детей. По мере того как дети «вступают» в новую образовательную деятельность для них, ценность дидактических игр как способа обучения снижается, в то время как игровые приемы все еще используются учителем. Они нужны для привлечения внимания детей, снятия стресса. Главное, чтобы игра органично сочеталась с серьезной, интенсивной работой, благодаря которой игра не отвлекает внимание от обучения, а скорее способствует интенсификации умственной работы.

По функциям дидактические игры делятся на обучающие, контролирующие и обобщающие. Игра будет называться образовательной, если в ходе процесса она приобретает новые знания или навыки или вам необходимо приобрести ее при подготовке к игре. Чем более четко выражены мотив познавательной деятельности и содержание математического материала в игре, тем лучше процесс обучения. Цель контрольной игры - повторить, закрепить и проверить полученные ранее знания. Для участия каждому студенту необходима математическая подготовка. Обобщение игр должно приобретать способность действовать в разных образовательных ситуациях. Можно выделить следующие виды дидактических игр: а) игры-путешествия; б) игры-поручения; в) игры-предложения; г) игры-загадки; д) игры-беседы [Сорокин, 2005].

*Игры-путешествия* имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Путешествия игры похожи на сказку, ее развитие, чудеса. Игра в путешествиях отражает реальные факты или события, но обычное раскрывается через необычное, простое - через таинственное, трудное - через преодоление, необходимое - через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, приближается к ребенку, ему нравится. Цель игры-путешествия состоит в том, чтобы улучшить впечатление от добавления познавательного контента к невероятной необычности, привлечь внимание детей к тому, что находится рядом, но не замечено имиПутешествия в играх заостряют внимание, наблюдение, понимание игровой деятельности, способствуют преодолению трудностей и успехов. Путешествия игры всегда несколько романтичны. Именно это вызывает интерес и активное участие в разработке игрового сюжета, обогащении игровых действий, стремлении овладеть правилами игры и получить результат: решить проблему, узнать что-то, чему-то научиться. Роль учителя в игре сложна, она требует знаний, готовности отвечать на вопросы детей, играть с ними, руководить процессом необнаруженного обучения.

*Игры-поручения* имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но имеют более простое содержание и более короткую продолжительность. Они основаны на действиях с предметами, игрушками, устными инструкциями. Игровое действие и содержащиеся в нем игровые действия основаны на предложении сделать что-то: «Помогите Пиноккио организовать знаки арифметических операций в выражении», «Проверьте домашнее задание Незнайки».

*Игры-предположения* «Что было бы…?» или «Что бы я сделал…?», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Иногда началом такой игры может служить образ. Образовательный контент игры заключается в том, что перед детьми ставится задача, и создается ситуация, которая требует понимания следующего действия. Активность игры заключается в самом названии. Действия игры определяются действием и требуют, чтобы дети предпринимали соответствующие действия в соответствии с установленными условиями или созданными обстоятельствами. Дети делают предположения, констатируют или обобщают тесты. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?» [Сорокин, 2005].

*Игры-загадки*. Появление загадок уходит к прошлому. Они создавались самими людьми, включались в ритуалы, включались в ритуалы праздников. Они были использованы для проверки знаний и изобретательности. Это очевидная образовательная направленность и популярность головоломок как интеллектуальных развлечений. На данный момент головоломки, догадки и догадки рассматриваются как своего рода обучающая игра. Главной особенностью головоломки является сложное описание, которое необходимо расшифровать (угадать и доказать). Это описание является кратким и часто оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью головоломок является логическое задание. Методы построения логических заданий разные, но все они активируют умственную деятельность ребенка. Детям нравятся загадки. Необходимость сравнивать, вспоминать, думать, догадываться - это радость умственного труда.

*Игры-беседы* (диалоги). Разговорная игра основана на общении учителя с детьми, детей с учителем и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой активности детей. В разговорной игре учитель часто приходит не от самого себя, а от персонажа, близкого к детям, и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает его радость и желание повторить игру. Тем не менее, разговорная игра таит в себе опасность усовершенствования техники прямого обучения. Образовательная ценность заключается в содержании темы действия игры, вызывая интерес к определенным аспектам объекта исследования, отраженным в игре. Познавательное содержание игры не «на поверхности»: оно должно быть найдено, сломано, обнаружено, и в результате что-то должно быть изучено. Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активации эмоциональных и мыслительных процессов: единства слова, действия, мышления и воображения детей. Игра-беседа учит умению слышать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, способность сосредоточиться на содержании беседы, дополнять сказанное и высказывать суждения. Все это характеризует активный поиск решения проблемы, представленной игрой. Большое значение имеет умение участвовать в разговоре, который характеризует уровень образования. Основным средством разговорной игры является слово, словесный образ, вводная история о чем-либо. Результатом игры является удовольствие, полученное детьми. [Давидчук, 2006].

Дидактическая игра имеет определенную структуру. Структура – это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Структурные составляющие дидактической игры представлены на рисунке 1.1.



Рис. 1.1 – Структура дидактической игры

Замысел игры обычно выражается в названии игры. Это учебная задача, которая должна решаться в образовательном процессе. Замысел игры часто приходит в форме вопроса, такого как проектирование игры или головоломки. В любом случае это придает игре познавательный характер, накладывает определенные требования к знаниям на участников.

*Дидактическая задача* определяется целью воспитательного воздействия. Он создан учителем и отражает его педагогическую деятельность. Например, во многих обучающих играх в соответствии с задачами программы соответствующих учебных предметов устанавливаются навыки счета [Давидчук, 2006].

*Игровая задача* проводится детьми. Дидактическое задание в дидактической игре реализуется через игровое задание. Он определяет игровые действия, становится задачей ребенка. Самое важное: дидактическое задание в игре намеренно замаскировано и предстает перед детьми в форме игрового плана (задачи).

*Игровые действия* – основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее игра для детей и тем эффективнее решаются познавательные задачи и игры. В разных играх игровые действия различаются по ориентации и отношениям с игроками. Это может быть ролевая игра, разгадывание загадок, пространственные преобразования и т. д. Они связаны с идеей игры и вытекают из нее. Игровые действия являются средством реализации игрового плана, но они также включают действия, направленные на выполнение дидактического задания. [Варегина, 2000].

Каждая дидактическая игра имеет *правила*, которые определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игры. Поэтому правила дидактических игр должны разрабатываться с учетом цели урока и индивидуальных способностей учащихся. В дидактической игре даны правила. Применяя правила, учитель контролирует игру, процессы познавательной деятельности и поведение детей. Правила также влияют на решение учебной задачи - они незаметно ограничивают деятельность детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи по предмету. Это создает условия для проявления независимости, настойчивости и умственной активности, чтобы у каждого ученика было чувство успеха. Кроме того правила игры воспитывают умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива. Учитель руководит процессом игры, если это нужно направляет, поддерживает интерес, подбадривает отстающих.

Основой дидактической игры, пронизывающей ее структурные элементы, является когнитивный контент. Когнитивный контент - это приобретение знаний и навыков, которые используются для решения образовательной проблемы, связанной с игрой.

Оборудование дидактической игры в основном включает в себя оборудование урока. Сюда также входят различные наглядные пособия: таблицы, модели, а также учебные материалы, флаги, вручаемые командам-победителям.

Дидактическая игра имеет определенный результат (*подведение итогов*), который является финалом игры, придает игре законченность. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учеников в усвоении знаний или в их применении. Резюме составляется сразу после игры. Это может быть оценка; выявление детей, которые закончили игру лучше; определение команды-победителя и т. д., необходимо записать результаты каждого ребенка, подчеркнуть достижения опоздавших детей.

Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны. Отсутствие принципала разрушает игру. Без плана игры и игровых действий, без правил организации игры дидактическая игра невозможна или теряет свою специфическую форму, становится выполнением инструкций, упражнений. Поэтому при подготовке урока, содержащего дидактическую игру, необходимо разработать краткое описание хода игры (сценария), указать период игры, учесть уровень знаний и возрастные характеристики учащихся и реализовать междисциплинарные связи.

При соблюдении всех этих элементов игры и их взаимодействие повышают организованность игры, ее эффективность, приводят к желаемому результату.

Ценность дидактических игр заключается в том, что в процессе игры В значительной степени дети самостоятельно приобретают новые знания, активно помогают друг другу в этой области. Дидактическая игра позволяет разнообразить работу на уроке, дает интересные знания по своему содержанию, но, в свою очередь, достижима для каждого учащегося с учетом его психических особенностей и возраста, максимально развивая способности каждого. С помощью развивающих игр дети привыкли мыслить самостоятельно, используя знания, полученные в различных условиях в зависимости от задачи.

При изучении нового материала в дидактические игры в начальных классах вношу моменты творчества. Например, при изучении геометрических фигур составляем с детьми изображений предметов из фигур, с которыми они познакомились на уроке. На уроках математики использую математическую мозаику, лото, «необыкновенное домино», веселые считалки, «Цветочные счеты».

На ранних этапах школьного образования игры, которые вызывают постоянный интерес и мотивацию к обучению и снимают напряженность, возникающую в то время, когда ребенок адаптируется к школьному режиму, являются основным типом дидактических игр. Использование любого вида дидактической игры определяется целями, содержанием учебного материала, возрастными характеристиками учащихся и навыками реализации таких игр.

Внешне игра выглядит забавно, но на самом деле требует серьезной предварительной подготовки как учителя, так и учеников. Во время игры дети вынуждены терпеть большие психические нагрузки, проявление независимости. Но игра всегда приносит удовлетворение и радость. Делая материал доступным и интересным, игра создает огромные возможности для студентов выявлять междисциплинарные знания, концепции и связи. Также дидактическая игра способствует сплочению детского коллектива, формированию у учащихся взаимного уважения и понимания, влияет на отношения учителя и ученика, делая их более доброжелательными.

Таким образом, игру можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения аспектов жизни классового коллектива в начальной школе. Игра помогает создать хороший психологический климат в классе, а также имеет большое значение в формировании познавательного интереса к обучению. Игра является эффективным средством формирования личности учащегося, его нравственно-волевых качеств.

Использование дидактических игр на уроках формирует устойчивый интерес и мотивацию к обучению, позволяет развивать наблюдательность, умение работать в группе, слушать и слышать других и обеспечивает развитие интеллектуальных и творческих способностей детей. Школьники становятся более активными, независимыми, ответственными и креативными.

**Описание опыта работы**

Эффективность дидактических игр зависит от методики их организации и проведения. Я считаю, положительных результатов в обучении и воспитании детей с использованием игровых методов можно достичь при условии направленности каждой игре на выполнение программных задач конкретных предметов – ознакомление с окружающим миром, обучение грамоте, математике.

Проведение дидактических игр в три этапа. Каждый этап игры соответствует определенным образовательным задачам. На первом этапе я интересуюсь детьми в игре, создаю счастливое ожидание новой игры. На втором этапе я выступаю не только как наблюдатель, но и как равный партнер, который способен своевременно помочь и справедливо оценить поведение детей в игре. На третьем этапе моя работа заключается в оценке творческого потенциала детей в решении игровых задач.

Организация дидактических игр осуществляется педагогом, по мнению Е. И. Удальцовой, в трех основных направлениях: подготовка к проведению дидактической игры, ее проведение и анализ.

При выборе и разработке игр я начинаю с основных принципов обучения. Вот их самый важный: обучение происходит только при активной активности студентов. Чем более разнообразна деятельность учащихся по теме ассимиляции, предоставляемой преподавателем, тем выше качество на уровне, который зависит от типа организованной деятельности - репродуктивной или творческой. Игра в игру требует навыков от учителя. Перед игрой учитель должен четко обрисовать сюжет, распределить роли, поставить познавательные задания для детей, подготовить необходимое оборудование, сделать необходимые пометки на доске. В игре каждый учащийся в классе должен участвовать в той или иной роли. В системе уроков по предмету важно выбирать игры для разных видов деятельности: исполнительной, репродуктивной, контрольной и исследовательской. В игре следует учитывать не только характер деятельности детей, но и организационную сторону, характер управления игрой.

В процессе проведения игр я, как учитель постепенно воспитываю ведущих из числа лидеров, а в простых играх предлагать роль ведущего поочередно разным учащимся.

Я не готовлю детей к тому, что на каждом уроке их ждет новая игра или знакомство со сказочными героями. Так как вам нужен последовательный переход от уроков, богатых игровыми ситуациями, к урокам, где игра является стимулом для работы на уроке или используется для повышения внимания: веселые шутки, минуты, игры, путешествия в страну знаний.

Руководствуясь игровым процессом, я использую различные средства воздействия на детей. Иногда я становлюсь прямым участником игры, иногда с помощью ролей, игровых действий, правил игры, я тайно направляю игру, поддерживаю инициативу детей и наслаждаюсь их победами.

Дидактические игры открывают большие возможности для обучения детей умению жить и действовать в команде и подчинять свое поведение нормам. Необходимость следовать правилам коллективной игры побуждает каждого ребенка соотносить свои действия с действиями других игроков, способствует возникновению общих интересов и, следовательно, является важной предпосылкой формирования социальных характеристик в поведении детей. Даже слаборазвитые, робкие и застенчивые дети охотно участвуют в таких играх. В этом случае необходимо четко представлять, какую дидактическую нагрузку несет контент конкретной игры, и постепенно улучшать эту дидактическую основу. В ситуации веселой, увлекательной дидактической игры дети более успешно усваивают знания, чем в процессе обучения.

Разнообразные игровые инструменты предоставляют учителю широкие возможности выбрать именно ту игру, которая наилучшим образом соответствует теме и цели урока. Тем не менее, исследования психологов и педагогов показали, что игра не обеспечивает стабильного положительного отношения к младшим учащимся к учебному процессу, если используется очень часто.

Конечно, обучение нельзя превратить в сплошную игру. И в будущем, когда они станут старше, ученики поймут, что преподавание - это не игра, а серьезная и ответственная работа и работа.

Наилучшие способы использования игровой активности в системе уроков:

- весь урок построен как ролевая игра;

- игра является структурным элементом урока;

- во время урока игровые ситуации создаются несколько раз (с использованием сказочного персонажа, игрушки, необычного способа решения задачи, элементов соревнования и т. д.).

Тем не менее, существуют некоторые ограничения в обучающих играх: не организовывайте обучающие игры, если учащиеся недостаточно знают эту тему; не рекомендуется вводить игры на выпускных уроках и экзаменах, если они не использовались в процессе обучения.

Младший ученик мыслит ясно и образно, поэтому при использовании обучающих игр необходимо использовать визуализацию. Игра должна быть веселой, интересной для детей, она поможет привлечь всех к игровому процессу, но ни в коем случае нельзя заставлять детей играть. Это не даст желаемого результата ни в развивающем, ни в образовательном плане.

Детям должна быть предоставлена ​​большая самостоятельность в игре, и в то же время им не следует уделять много ответственности. Важно, чтобы ребята сами следили за выполнением правил, чтобы каждый участник игры чувствовал ответственность перед командой.

Дидактические игры являются краткосрочными (10-20 минут), важно, чтобы умственная активность игроков за это время не снижалась и интерес к активности не уменьшался. Особенно важно отслеживать их в коллективных играх. Мы не должны позволять одному ребенку заботиться о решении проблемы, в то время как остальные должны быть неактивными. Обычно с такой игрой дети быстро устают от пассивного ожидания. Иная картина наблюдается, если в решение задачи включены все игроки.

Если после игры знания и умения учеников не развиваются, это значит, что игра неэффективна и результаты ее реализации отрицательны, тогда нужно искать причины негативных последствий. Их может быть два: 1) качество самой игры низкое и не соответствует требованиям; 2) методика игры неверна.

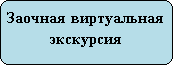
Игра показывает особенности характера ребенка, раскрывает уровень развития. Поэтому игра требует индивидуального подхода к детям. Учитель должен учитывать индивидуальные особенности каждого ребенка при выборе задания, задавая вопрос: один должен получить более простое задание, другой - более сложный, один должен задать главный вопрос и требовать решения, полностью независимого от другого. Застенчивые и застенчивые дети требуют особого внимания: иногда такой ребенок знает правильный ответ, но застенчивость не смеет отвечать, тихо смущаясь. Учитель помогает ему преодолеть его застенчивость, хвалит его, хвалит его за немного удачи, пытается звонить ему чаще, чтобы научить его говорить с (коллективным) классом.

Урок я строю таким образом, чтобы один вид деятельности сменялся другим. Это позволяет сделать работу детей динамичной, насыщенной, менее утомляемой.

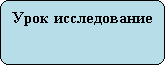
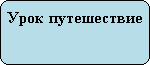
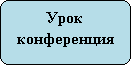
Благодаря систематическому использованию этого подхода в последние годы, по моим наблюдениям, удалось добиться появления у большинства учащихся положительной мотивации к изучению предметов в школьном цикле, повысить мотивацию для успешной деятельности, обучения ответственности персонал за результат своей деятельности.

 Главным считаю не заставлять, а заинтересовывать, приглашать ребенка к учебному сотрудничеству. Все мои дети по результатам анкетирования посещают школу с охотой. И в этом мне помогает проведение нестандартных уроков.

https://mega-talant.com/uploads/files/293641/81770/86845_html/images/81770.025.png

https://mega-talant.com/uploads/files/293641/81770/86845_html/images/81770.038.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/293641/81770/86845_html/images/81770.036.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/293641/81770/86845_html/images/81770.037.png

https://mega-talant.com/uploads/files/293641/81770/86845_html/images/81770.044.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/293641/81770/86845_html/images/81770.043.png https://mega-talant.com/uploads/files/293641/81770/86845_html/images/81770.045.png



Работая в школе, я пришла к выводу, что наиболее эффективными средствами включения ребёнка в процесс творчества на уроке является игровая деятельность, создание положительных эмоциональных ситуаций.

Большое внимание следует уделить нестандартным проблемам, связанным с построением логической цепочки рассуждений. Студенты могут легко найти решение таких проблем, создав таблицу или диаграмму.

Многие дидактические игры содержат вопрос или задачу, призыв к действию, например: «Кто быстрее?», «Не зевай!», «Отвечай немедленно!», «Кто более верен?».

Значительная часть игр позволяет студентам обобщать, понимать правила, которые они только что выучили, закреплять, повторять знания, полученные в системе, в новых связях, что способствует более глубокому усвоению изучаемого материала.

Например, на уроках математики, когда учащиеся объединяют свои знания в таблице сложений с более чем дюжиной, они обычно используют игру «Поймай рыбу».

На доске висит таблица, с изображенным на ней аквариумом с рыбками. На каждой рыбке записан один из следующих примеров:

7+8 9+3 9+7

15–7 9+6 14–6

16–8 18–9 13–6

Два ученика идут к доске и, по команде, начинают решать числовые выражения, остальные ученики самостоятельно выполняют домашнее задание в тетради. По истечении времени, отведенного на расчет, ученики сравнивают ответы с доской. Ученик, который находился на доске и нашел значения нескольких выражений, поймал больше рыбы. Он считается лучшим рыбаком в этой игре.

Для закрепления знаний учащихся таблиц сложения и вычитания в пределах 10 можно использовать игру «Самый быстрый почтальон».

Учитель дает пяти ученикам одинаковое количество карточек, где на обороте написано сложение и вычитание выражения. Студенты за партами описывают дома номерами (в руках у них номера от 0 до 10).

Почтальоны должны быстро определить номер дома на конверте (найти значение выражения) и разослать письма соответствующим домам (раздайте их детям, у которых есть карточки с цифрами, указывающими ответы числовых выражений, написанных на конвертах).

Тот, кто доставляет письма быстро и правильно по указанному адресу, является самым быстрым почтальоном.

Эти игры просты, что позволяет повторять таблицу сложения и вычитания в одной игровой форме, вводить в класс элемент соревнования, который помогает улучшить учебную деятельность учащихся, сделать их более внимательными, собирающими и быстрыми. совершить.

Многие упражнения могут быть построены на материале различной сложности, который учитывает индивидуальный подход, чтобы обеспечить участие в наборе студентов с различными уровнями способности к обучению.

Например, вы можете отдать работу для самостоятельного выполнения в виде игры «Кто первым достиг финиша?». А поскольку это игра, студенты чувствуют себя более свободно, поэтому они начинают работать уверенно и с интересом. Каждый студент получает карточку с заданием - заданием. Задача одинакова для всех, но степень помощи в ее решении различна для каждого ученика.

Например, хорошо обученным детям предлагается решить проблему с помощью краткой записи, составив для нее выражение. Слабые ученики - сделайте краткую запись о задаче и завершите ее решение ученик, который быстро и правильно решил задачу, может считать себя спортсменом.

Работая над темой «Сложение и вычитание в пределах 100», мною были использованы следующие игры:

*Математический футбол*

На доске размещаются слева и справа рисунки ворот, ниже которых - карточки с цифрами. На поле прикрепляются рисунки мячей, на обратной стороне их записаны примеры, в которых зашифровано направление удара мяча. Ученики должны ударить по мячу (решить правильно пример) и передвинуть его к той части ворот, где находится ответ этого примера. В игре участвуют поочередно игроки каждой команды (каждого варианта), которые загоняют мячи то в левые, то в правые ворота. Выигрывает та команда, которая не допустит ни одной ошибки или допустит меньшее число ошибок.



*Загадка*

Учитель загадывает загадку «Серебристая пила в небе ниточку вила. Кто же смелый нитью белой небо шил, да поспешил: хвост у нитки распушил?» Замени число десятками и единицами и в таблице найди буквы. Прочитайте слово и запишите его.

 Так же, на уроках математике работаем над развивающими заданиями*,* например:

1. Масса петуха, стоящего на двух ногах, 4 кг. Какой будет масса петуха, если он останется на одной ноге?

2. Два мальчика играли в шашки по 2 часа. Сколько часов играл каждый мальчик?

3. Пара лошадей преодолела 40 км. Сколько километров прошла каждая лошадь?

4. У семи братьев есть сестра. Сколько детей в семье?5. Масса дрессированной собачки, когда она стоит на задних лапках, 3 кг. Какова будет ее масса, когда она встанет на 4 ноги?

6. Сестры Марины и Ольги. Марина сказала, что у нее 2 брата, а Оля сказала, что у нее тоже 2 брата. Сколько детей в семье?

7. Есть 6 стаканов, 3 с водой, 3 пустых. Как мне расположить их так, чтобы чередовались стаканы для воды и пустые стаканы? Только один стакан может быть переставлен.

8. В город вошел человек, и к нему подошли четверо друзей. Сколько людей отправилось в город?

9. Мужчина вошел в город и встретил троих своих знакомых на улице. Сколько людей отправилось в город?

10. Поросята побежали ко мне: один впереди двоих, один между ними и один позади двух. Сколько свиней бежало?

11. 3 белки сидят на ветках, против каждой белки 2 белки. Сколько там?

12. Во дворе играли 5 мальчиков и 4 девочки. Для игры нужно было пару. Сколько мальчиков присоединилось к игре?

13. Дима старше, чем Ваня, а Ваня старше, чем Марина. Кто старше: Дима или Марина?

14. Оля выше Веры, а Вера выше Наташи. Кто выше: Наташа или Оля?

15. Ствол дуба толще сосны, а ствол сосны толще березы. Что толще: ствол дуба или ствол березы?16. На ветке сидели 5 синиц и 7 воробьев. 6 птиц улетели. Улетел ли хоть один воробей?

17. Два отца и два сына съели 3 апельсина. Сколько все ели?

18. На столе было 3 конфеты в куче. 2 мамы, 2 дочери, бабушка и внучка, каждая взяла 1 конфету. И эта куча исчезла. Как вы можете это понять? Сколько людей взяли конфеты?

19. Мужчину спросили, сколько у него детей. Он ответил: «У меня есть 4 сына, и у каждого есть 1 сестра». Сколько у него детей?

20. У 5 братьев есть сестра. Сколько всего?21. На столе стояло 3 стакана с вишней. Коля съел 1 стакан вишни. Сколько стаканов осталось?

22. Мой приятель шел, пятачок нашел. Двое пойдем, сколько найдем?

23. У кого пятачок есть, а на него ничего не купишь?

24. В соревновании участвовали Ваня, Гриша и Дима и заняли первые три места. Какое место занял каждый из них, если Гриша занял не второе и не третье, а Дима – не третье?

25. Коля и Саша носят фамилии Гвоздев и Шилов. Какую фамилию носит каждый из них, если Саша с Шиловым живут в соседних домах?

26. Как из 7 палочек составить 2 квадрата?

27. Какие цифры могут сказать о себе: «Поверни меня вниз головой, и я стану другой?»

28. У двух матерей по пяти сыновей и всем одно имя. Что это?

29. В корзине 5 яблок. Как разделить их между детьми так, чтобы каждый получил по 1 яблоку, и в корзине осталось 1 яблоко?

30. Петя и Миша имеют фамилии Белов и Чернов. Какую фамилию имеет каждый из ребят, если Петя на 2 года старше Белова?

В таких классах цель состоит в том, чтобы привить любовь к урокам математики для студентов с различными математическими способностями. Все дети стараются выполнять задания, все хотят быть спортсменами. После выполнения задания имена студентов, выполнивших задание, записываются на доске. А студентам, которые не смогли решить проблему, предлагается индивидуальная помощь, чтобы в следующий раз они смело приступали к работе.

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

Организация дидактических игр осуществляю в трех основных направлениях: подготовка к проведению дидактической игры, ее проведение и анализ.

Подготовка к обучающей игре включает в себя:

- отбор игр в соответствии с задачами воспитания и обучения: углубление и обобщение знаний, развитие сенсорных способностей, активация психических процессов (память, внимание, мышление, речь);

- определение соответствия выбранной игры требованиям программы по воспитанию и обучению детей определенной возрастной группы;

- определение наиболее удобного времени для обучения;

- определение количества игроков;

- подготовка необходимого дидактического материала для выбранной игры;

- Подготовка к игре самого учителя: он должен изучить и понять весь ход игры, свое место в игре и методы управления игрой.

- Подготовка к детской игре: обогащение знаниями, представлениями об объектах, которые необходимы для решения игровой задачи.Проведение дидактических игр включает:

- ознакомление детей с содержанием игры, с учебными материалами, которые будут использоваться в игре;

- объяснение хода и правил игры;

- показать действия игры, в которых учитель учит детей правильно выполнять действие во время игры; при необходимости правила могут измениться;

- определение роли учителя в игре, его участия в качестве игрока или жюри.

Подведение итогов игры является важным моментом, которым можно руководствоваться, потому что по результатам, которые дети получают в игре, вы можете судить об ее эффективности, если она будет использоваться с интересом в самостоятельной игровой деятельности детей.

Анализ игры направлен на выявление методов подготовки и проведения: какие приемы были эффективными для достижения цели, что не сработало и почему. Кроме того, анализ поможет выявить индивидуальные особенности поведения и характера детей и, следовательно, правильно организовать индивидуальную работу с ними.

Конечно, подготовка и внедрение дидактических игр в учебный процесс требует от педагога больших усилий. Часто среди учителей бытует мнение: «Если мы с детьми будем играть во время уроков, когда же мы будем учить с ними правила?». Однако мне кажется, что проблемы эти по большей части происходят от недопонимания значимости игры как средства обучения, отношения к игре как к методу разгрузки, а не стимулирования сознания школьников.

Таким образом, в период обучения игры занимают большое место в жизни и учебе. В них ребенок учится подчинять свое поведение правилам, формируется внимание, умение концентрироваться, то есть ребенок развивает личные качества и способности, важные для успешного обучения.

**Выявление уровня сформированности умений младших школьников складывать и вычитать в пределах 100**

С целью выявления уровня сформированности умений младших школьников складывать и вычитать в пределах 100 во 2 классе (20 учеников) МОУ «Пензятская средняя общеобразовательная школа» Лямбирского муниципального района была проведена экспериментальная работа.

Экспериментальная работа включала три этапа.

1 этап – констатирующий.

*Цель констатирующего этапа* экспериментального исследования: выявить исходный уровень сформированности умения младших школьников складывать и вычитать в пределах 100.

*Содержание констатирующего этапа* экспериментального исследования:

Проверочная работа № 1

1. Вставь пропущенные числа

52\_\_\_\_\_53\_\_\_\_\_56\_\_\_\_\_57\_\_\_\_\_59

2. Запиши выражение и найди его значение:

а) из числа 15 вычесть разность 11 и 7;

б) к разности 17 и 8 прибавить 6.

3. Сравни выражения:

24 + 50 … 70 – 24 93 – 60 … 52 + 40

62 + 8 … 13 + 70 57 – 6 … 30 + 21

4. Реши задачу:

Для укрепления склонов оврагов нужно посадить 90 саженцев деревьев. Уже посадили 32 саженца клена и 26 саженцев дуба. Сколько саженцев еще осталось посадить?

*Результаты* *констатирующего этапа* экспериментального исследования представлены в таблице 2.1.

Таблица 2.1

**Результаты выполнения проверочной работы № 1**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Класс** | **Отметки** | | | | **Средний балл** |
| **«отлично»** | **«хорошо»** | **«удовлетв.»** | **«неудовлет.»** |
| 2 класс  20 чел.  (100 %) | 8  (40 %) | 4  (20 %) | 6  (30 %) | 2  (10 %) | 3,9 |

Из представленных результатов видно, что 8 человек (40 %) класса справились с заданиями без ошибок. Это говорит о том, что учащиеся хорошо усвоили данный материал. 4 человека (20 %) допустили ошибки в некоторых заданиях. 6 человек (30 %) плохо усвоили данную тему, допустив ошибки в решении двух заданий из четырех предложенных. 2 человека (10 %) не справились с работой, это говорит о том, что ученики не усвоили данную тему.

2 этап – формирующий.

*Цель формирующего этапа* экспериментального исследования: уточнить и скорректировать у младших школьников умения складывать и вычитать в пределах 100.

*Содержание формирующего этапа* экспериментального исследования: в процессе работы были использованы дидактические игры по теме «Сложение и вычитание в пределах 100»

3 этап – контрольный.

*Цель контрольного этапа* экспериментального исследования: выявить уровень сформированности умения младших школьников складывать и вычитать в пределах 100 после проведения формирующего этапа экспериментального исследования.

*Содержание контрольного этапа* экспериментального исследования:

Проверочная работа № 2

1. Вставь пропущенные числа

63\_\_\_\_\_65\_\_\_\_\_66\_\_\_\_\_69\_\_\_\_\_70

2. Запиши выражение и найди его значение:

а) к разности 24 и 5 прибавить;

б) из числа 17 вычесть разность 12 и 6.

3. Сравни выражения:

15 + 50 … 60 – 14 88 – 60 … 23 + 40

73 + 7 … 13 + 70 67 – 6 … 30 + 25

4. Реши задачу:

Две бригады школьников окапывали яблони. Первая бригада окопала 28 яблонь, а вторая – на 22 яблони больше. Сколько яблонь окопали две бригады?

*Результаты* *контрольного этапа* экспериментального исследования представлены в таблице 2.2.

Таблица 2.2

**Результаты выполнения проверочной работы № 2**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Класс** | **Отметки** | | | | **Средний балл** |
| **«отлично»** | **«хорошо»** | **«удовлетворит.»** | **«неудовлет.»** |
| 2 класс  20 чел.  (100 %) | 11  (55 %) | 7  (35 %) | 2  (10 %) | –  (0 %) | 4,45 |

Из представленных результатов видно, что 11 человек (55 %) класса справились с заданиями без ошибок. Это говорит о том, что учащиеся хорошо усвоили данный материал. 7 человек (35 %) допустили ошибки при решении одного из предложенных заданий. 2 человека (10 %) удовлетворительно усвоили данную тему. Неудовлетворительных оценок не было, это говорит о том, что формирующий этап экспериментального исследования дал положительные результаты.

Результаты проведенного экспериментально исследования указывают на необходимость дальнейшего использования дидактических игр в рамках начального курса математики.

Чтобы сформировать способность складывать и вычитать числа в пределах 100, у детей младшего школьного возраста, необходима преднамеренная активизация их учебной деятельности. Метод такой активации - дидактическая игра. Выбор игр должен быть сделан с учетом возрастных особенностей детей, уровня их подготовки и в соответствии с целями и задачами урока. Игры можно использовать на разных этапах урока, уроки путешествия эффективны. Также выделены условия для формирования познавательного интереса, а именно: максимальная зависимость от активной умственной деятельности учащихся, проведение образовательного процесса на оптимальном уровне развития студента, позитивный эмоциональный тонус образовательный процесс, благоприятное общение в образовательном процессе.

Познавательный интерес к математике формируется и развивается в процессе учения. Главная цель учителя заключается в том, чтобы заинтересовать учащихся своим предметом. А успешно осуществлять данную цель можно не только на уроках, но и во внеклассной работе.

В основе любой игровой методики, проводимой на занятиях и внеклассных мероприятиях, должны лежать следующие принципы: актуальность дидактического материала, коллективность, соревновательность.

**III. Результаты педагогической деятельности**

Использование дидактических игр в начальной школе способствует успешному обучению младших школьников**.**

**Анализ   успеваемости  и качества знаний**  по предметам, диагностика учебной мотивации, проведённые  среди наших учеников, наглядно демонстрируют  это утверждение.

**Сравнительный анализ последних контрольных работ по математике** 25.01.2020

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | «5» | «4» | «3» | «2» | Уровень обученности | Качество знаний | Средний балл |
| Последняя контр.работа | 1 | 2 | 1 | 1 | 84% | 60% | 3,6 |
| Контрольный срез | 1 | 3 | 2 | **-** | 100% | 67% | 3,8 |

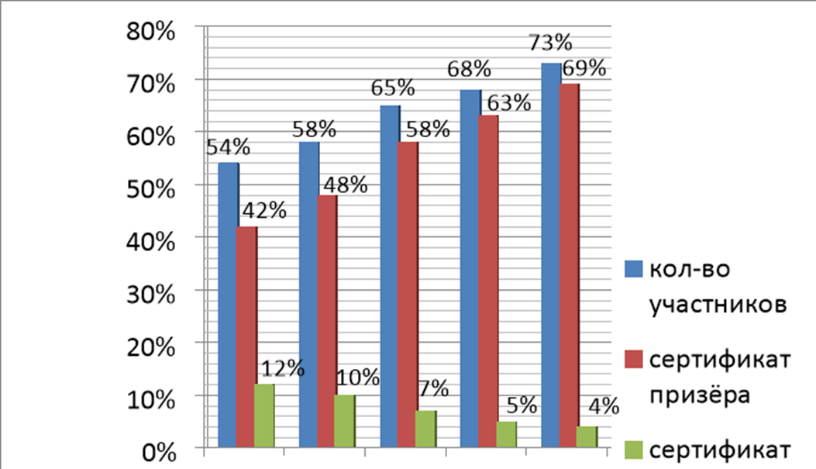
**Сравнительный анализ последних контрольных работ по русскому языку** 24.01.2020

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | «5» | «4» | «3» | «2» | Уровень обученности | Качество знаний | Средний балл |
| Последняя контр.работа | 1/0 | 2/3 | 2/1 | 0/1 | 100%/84% | 60%/60% | 3,8 /3,4 |
| Контрольный срез | 1/0 | 3/4 | 1/1 | 1/1 | 84%/ 84% | 67%/67% | 3,6/ 3,5 |

В 2018 году ученица 3 класса, Арикова Юлия, стала призером в Районном творческом конкурсе «Символика России».

В 2019 году ученицы 4 класса, Арикова Юлия и Хайрова Лилия, стали призерами в Районном творческом конкурсе «Новогоднее чудо».

Мои ученики участвуют и побеждают во многих дистанционных олимпиадах и конкурсах.



1 2 3 4 5

1 – Конкурс «Старт» по математике;

2 – Конкурс «Старт» по русскому языку;

3 – Конкурс «Совушка» по математике;

4 – Конкурс «Старт» по окружающему миру;

5 – Конкурс «Учи. Ru».

Важную часть роста профессионального мастерства учителей составляет обобщение и распространение своего опыта работы, внедрение опыта работы  учителей школ района, республики. Опыт применения педагогической технологии :

- Выступила в РМО учителей начальных классов с докладом на тему: «Дидактические игры в процессе обучения младших школьников» **(ноябрь 2019г.).**

- проводила открытый урок в рамках недели начальных классов на тему **"Дикорастущие и культурные растения" ( ноябрь 2018г.)**

-17.03.2020г. участвовала в районном конкурсе **«Учитель года-2020»**

выступила на тему «Дидактические игры в процессе обучения младших школьников»;

-18.03.2020г. участвовала в районном конкурсе **«Учитель года-2020»**

провела открытый урок в 4 класс по окружающему миру на тему «М.В. Ломоносов»; (Приложение 1.)

- имею свои **личные страницы** в интернете, где размещают свои материалы инфоурок.

**Заключение**

Проанализировав свою деятельность, я обнаружил, что дидактическая игра не только активно вовлекает учащихся в образовательную деятельность, но и улучшает познавательную активность детей. Игра помогает преподавателю донести сложный материал до учащихся доступным способом. Из этого можно сделать вывод, что использование игр необходимо для обучения детей младшего школьного возраста.

Дидактическая игра может использоваться как на этапе повторения и закрепления, так и на этапе изучения нового материала. Он должен полностью решать, как учебные задачи урока, так и задачи, связанные с улучшением познавательной деятельности, и быть основным шагом в развитии познавательных интересов студентов. Благодаря этим играм можно сосредоточить внимание и заинтересовать даже самых плохо настроенных учеников. Сначала их увлекают только игры, а потом то, чему учит конкретная игра. Постепенно интерес детей к предмету обучения пробуждается.

**Приложение 1.**

**Урок окружающего мира в 4 классе**

**Тема:** «Михаил Васильевич Ломоносов».

**Цели:** формировать у учащихся представления о жизни и деятельности М.В.Ломоносова

**Задачи урока**:

1. Изучить биографию М.В. Ломоносова;
2. Научить обучающихся ориентироваться в новом материале;
3. Развить кругозор обучающихся об истории России;
4. Воспитывать у обучающихся патриотизм, любовь к своей Родине.
5. Воспитывать интерес к окружающему миру.

**Планируемые результаты обучающихся:**

**Предметные:**

* иметь представление о жизни и деятельности М.В. Ломоносова;
* знать, заслуги Ломоносова в развитии науки и культуры.

**Метапредметные:**

*регулятивные:*

* понимать учебную задачу урока и стремить­ся её выполнить;
* планировать учебную деятельность;
* удерживать учебную задачу в течение урока;
* отвечать на итоговые вопросы

*познавательные:*

* понимать содержание текста;
* различать культурные и дикорастущие растения;
* использовать различные способы поиска, сбора, обработки, анализа информации;
* применять полученную информацию при выполнении заданий учебника, при ответах на вопросы;

*коммуникативные:*

* уметь слушать собеседника и вести диалог;
* признавать возможность существования различных точек зрения;
* уметь излагать свои мысли в устной форме;
* работать в группах на основе приёмов взаимодействия.

**Личностные:**

* развивать мотивацию к учебной деятельности;
* формировать уважительного отношения к иному мнению;
* формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы;
* развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками, уметь не создавать конфликтов;
* способность к самооценке.

**Оборудование к уроку:** учебник «Окружающий мир» 4 класс 2 часть (А.А. Плешаков),

**Структура урока:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Этапы урока** | **Время** |
| I. Мотивационный этап | 2 минуты |
| II. Постановка цели и задач урока. Мотивация учебной деятельности учащихся | 3 минута |
| III. Актуализация знаний | 6 минут |
| IV. Первичное усвоение новых знаний | 10 минут |
| V. Первичная проверка понимания | 7 минут |
| VI. Первичное закрепление | 10 минуты |
| VII. Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению. | 4 минуты |
| VIII. Рефлексия | 3 минуты |

**Ход урока**

**1.Организационный момент**

( Для работы групп столы расставлены по 2 парты, за ними по 6 человек. Приветствие. Установление психологического и эмоционального контакта с детьми)

Уч-ль: Здравствуйте, ребята! Меня зовут Адюкова Диана Раилевна, и сегодня мне выпала честь провести с вами урок окружающего мира.

Уч-ль: Я предлагают взять девизом сегодняшнего урока такие слова:

( Девиз на слайде. Дети читают его хором)

**«Вместе не трудно, вместе не тесно, вместе легко и всегда интересно!»**

Уч-ль: Этот девиз, на мой взгляд, подойдёт к нашему уроку, потому что, сегодня мы с вами отправляемся в новое путешествие по миру знаний.

**2. Постановка целей и задач урока. Мотивация к учебной деятельности**

Учитель: И для того чтобы отправиться, нам необходимо собрать команду моряков на такое красивое судно. В этом поможете вы, ответив на вопросы.

**3. Актуализация знаний. Дидактическая игра «Морской флот»**

Ваша задача: прочитать вопрос от каждого кораблика и ответить на него. От группы пусть выйдет один человек и возьмет два кораблика, в группах обсудите вопросы, а потом ответите на них.

1. Когда было начато строительство Санкт-Петербурга? **(16 мая 1703 года – считается днем рождения города.)**

2. Главная улица Петербурга? **(Невский проспект)**

3. В каком месте был заложен город Петра? **(В устье реки Невы)**

4. С чего началось строительство Петербурга? **(В первую очередь была построена Петропавловская крепость.)**

5. Чем знаменателен Петропавловский собор? **(Собор долгое время считался самым высоким зданием России.)**

6. Сколько специальностей освоил Петр 1? **14**

**Учитель:** Молодцы, справились, вы показали хорошие знания, и наши моряки отправляются с нами в путешествие

**Учитель**: Ребята, обратите внимание, пожалуйста, на ваши столы, какое испытание вас ждет: на синем листке зашифрованы слова, нам нужно, собрать каждое слово и определить, какое из этих слов является лишним.

**–**1 группа, какое у вас 1 слово? У всех получилось это слово? Правильно

**–**2 группа, какое у вас 2 слово?

**–** 3 группа, какое у вас 3 слово? 4, 5,

А какое их них лишнее? Все согласны?

**Учитель:** У всех лишним оказалось слово **Ломоносов.** Объясните, как вы пришли к этому выводу?кто может дать ответ? Как ты думаешь \_\_\_\_\_\_\_? Все так думают?

**Учитель:** Я с вами согласна, 4 слова Петербург, потешный, реформа, император, связаны с жизнью и деятельностью Петра 1. А Ломоносов- русский учёный.

Ребята, как вы думаете, с кем мы сегодня познакомимся на уроке? (ученик: Я думаю, на уроке мы узнаем, кто же такой Ломоносов и что он сделал для России? )

А что мы еще можем узнать о Ломоносове сегодня на уроке? (ученик: о его детстве, где он учился, кто его родители, чем он занимался, что он изобрел)

**Учитель:** Правильно, ребята. Тема нашего урока: «Михаил Васильевич Ломоносов». Мы постараемся сегодня расширить знания и представления о его детстве, о его стремлении к знаниям, о вкладе в развитие науки.

**Учитель** Михаил Васильевич Ломоносов – великий человек, который не только сделал много открытий в науке, но и прославил Россию, как выдающийся сын своей земли, став первым русским учёным мирового уровня. Трудно найти в нашей стране человека, который не знал бы биографию М.В. Ломоносова. Имя Ломоносова знают во всем мире. Уже при жизни его работы были признаны европейскими учеными как выдающимися. Но путь в науку у Ломоносова был долог и труден. Давайте проследим, как крестьянскому сыну удалось стать первым в мире русским академиком.

**1. Чтение статьи о Ломоносове в учебнике** с.101-102

**сопровождается работой с картой и показом презентации**

**Уч-ль:** Ответ на этот вопрос поищем в статье учебника, на страницах 101 - 102

Ребята, сядем прямо, спинки выровняли

Я начинаю.  **В Архангельской губернии, близ города Холмогоры есть небольшое село Денисовка.**

**(Далее читает текст по учебнику 1 абзац стр. 101)**

Обратите внимание на карту, где находится город Архангельск, близ которого и город Холмогоры.

**- Мальчик рос любознательным, трудолюбивым, в 11-12 лет Михайло начал постигать грамоту, а уже через два года юного Ломоносова односельчане считали лучшим чтецом.**

Стр. 102, 2 абзац читает ученик

**-Нелегко пришлось Ломоносову на первых порах. По возрасту он был гораздо старше других учеников, которые потешались над ним и высмеивали его.**

Стр. 102 4 абзац читает ученик

**Учитель:** Великий учёный сделал много для развития образования в России. По его предложению в 1755 году был открыт Московский университет, который по праву носит имя Ломоносова**.** А.С.Пушкин назвал Ломоносова университетом, потому что Ломоносов много знал в разных отраслях науки, умел учиться сам и помогал другим познавать науки

**Учитель: А сейчас мы с вами будем составлять книгу о Ломоносове.** Работая слаженно, за определенное время, из предложенного материала, каждая группа изготовит свой блок книги о жизни М.В.Ломоносова. Вам нужно из отрывков составить текст и приклейте на ваш лист, это будет ваша глава из жизни Михаила Васильевича Ломоносова. Один человек из группы выйдет к доске и расскажет, что нового их группа узнала

**Учитель:** Содержание этой книги будет следующим: Обратите внимание на слайд.

**Учитель:** Первая группа будет готовить материал о Детстве Ломоносова. Вторая группа расскажет о Пути Ломоносова в науку, третья группа расскажет о Ломоносове - учёном. Распределите обязанности в группе. Работая, помните о правилах совместного труда, давайте их повторим. Эти правила у вас есть на столах. Желтеньких листочек. 1г-1 правило 2г- 2, 3г- 3 Стульчики подвинули, сели правильно. Как закончите поднимите руки. Приступаем к работе.

**(создание образовательного продукта под тихо звучащую мелодию Баха).**

**1 группа** выходите к доске

Учитель: Ваша группа работала над какой главой из жизни М.В. Ломоносова? (Глава 1. Детство Михаила Васильевича Ломоносова.)

**1 группа**

Михаил Васильевич Ломоносов родился в 1711 году в деревне Денисовка близ города Холмогоры Архангельской губернии, в семье крестьянина, занимавшегося морским промыслом на собственных судах, одно из которых называлось «Чайка».

Мальчик начал помогать отцу с десяти лет. Вместе они ходили рыбачить.

В 11-12 лет Михайло начал постигать грамоту. Первыми учебными книгами юноши были «Грамматика» Мелетия Смотрицкого и «Арифметика» Леонтия Магницкого.

Ломоносов рано лишился матери, а мачеха стала укорять пасынка за то, что он всё читает и не помогает отцу. Ломоносов решил покинуть дом и пробраться в Москву, чтобы там поступить в школу.

Он тайком от отца выхлопотал себе паспорт, выпросил у знакомого немного денег. И в одну морозную ночь он бежал, взяв с собой книги.

Молодцы, спасибо, Первая глава у нас готова.

**2 группа** выходит к доске

Учитель: Что исследовала ваша группа? путь Михаила Васильевича Ломоносова в науку.

**2 группа**

Неприветливо встретила Москва молодого крестьянина, жаждавшего знаний.

В Москве он встретил земляка, который взял его к себе и обещал определить в школу при монастыре. Ломоносова, несмотря на его взрослые лета, определили в самый низший класс, так как он не знал латинского языка. Но талантливый юноша упорно постигал науки.

В 1735 году Ломоносова, как одного из лучших учеников, отправили на учёбу в Петербург, затем в Германию – учиться у немецких профессоров. Ломоносов прожил за границей около четырёх лет и всё это время неустанно работал. Профессора удивлялись его трудолюбию. Ломоносов стал самым образованным человеком в России.

После возвращения на Родину Ломоносов был определён профессором в Петербургскую Академию наук.

Спасибо 2 группа, теперь и вторая глава у нас готова, осталось послушать 3 группу.

**3 группа** выходит к доске

Учитель: Ваша группа работала над какой главой из жизни М.В. Ломоносова.

**3 группа**

В самых различных областях знаний раскрылся талант Ломоносова.

***1. Открытия в области химии:***

а) открыл первую в России химическую лабораторию;

б) составил рецепт для приготовления фарфоровых масс;

***2. Ломоносов – художник:***

а) открыл секрет изготовления мозаичных картин;

б) изготовил 40 мозаичных картин; в том числе “ Полтавскую битву”;

***3.Открытия в области физики:***

а) открыл закон сохранения материи;

б) сконструировал термометр;

в) изобрел “ночезрительную трубу”, предшественницу современных приборов для ночных наблюдений

***4. Открытия в области астрономии:***

а) открыл атмосферу на Венере;

б) построил телескоп.

***5. Открытия в области географии:***

а) составил “Полярную карту”;

б) разработал приборы для морского кораблевождения;

***6. Открытия в области геологии:***

а) теория о возникновении металлов и минералов;

б) “ О причине землетрясений”.

***7.Открытия в области литературы:***

а) составил книгу “Российская грамматика”;

б) выпустил “Риторику”;

***8. Открытия в области истории:***

а) закончен 1-ый том Российской истории.

***9. Ломоносов – просветитель:***

б) составил проект учреждения Московского университета;

в) получил в заведование академическую гимназию и университет.

В наши дни российским и иностранным учёным за выдающиеся работы в области естественных наук присуждается золотая медаль имени М.В.

**Учитель: Спасибо, ребята, содержательные рассказы у вас получились.** Я соединяю три приготовленных вами блока, добавляю титульный лист. Вот и получилась у нас книга

«Биография М.В.Ломоносова»

**Физминутка**

Над волнами чайки кружат,

Полетим за ними дружно.

Брызги пены, шум прибоя,

А над морем - мы с тобою!

(Дети машут руками, словно крыльями)

Мы теперь плывём по морю

И резвимся на просторе.

Веселее загребай

И дельфинов догоняй.

( Дети делают плавательные движения)

**6. Первичное закрепление**

Немного отдохнули, приступаем к работе. Чтоб закрепить наши знания о жизни Ломоносова выполним Тест. Каждой группе я дам по одному тесту, выполняем вместе.

Проверка

1.Ломоносов был сыном:

а) рыбака;

б) князя;

в) дворянина.

2.В каком году родился М.В. Ломоносов:

а) 1811;

б) 1711;

в) 1730.

3.Куда отправился учиться юный Ломоносов:

а) в Петербург;

б) в Москву;

в) Киев.

4.В какой из стран продолжил учиться Ломоносов:

а) в Англии;

б) Франции;

в) Германии.

5.По предложению Ломоносова в Москве открыли:

а) музей;

б) университет;

в) парк.

6. Ломоносов сделал открытие, что есть атмосфера на планете:

а) Марс;

б) Нептун;

в) Венера.

**С Тестом справились, закрасьте смайлик .**

**Итог урока. Рефлексия**

Ребята, а давайте вместе попробуем составить синквейн по нашей сегодняшней теме. Синквейн — слово французское, в переводе означает «стихотворение из пяти строк».

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| учитель | дети | | |
| 1 существительное | Ломоносов | | |
| 2 прилагательных | Великий | | Знаменитый |
| 3 глагола | Учился | Работал | Открывал |
| Фраза | Делал открытия в разных областях науки | | |
| Вывод | Учёный | | |

**Учитель:** Как вы думаете, какие качества характера позволили М.В.Ломоносову пройти путь от крестьянского сына до академика с мировым именем? (учащиеся: жажда знаний, трудолюбие, старание, прилежание, целеустремлённость)

**Учитель:** Наше путешествие подошло к концу, Где же наша команда морячков, как им путешествовалось вместе с нами? Ребята, нарисуйте, пожалуйста, на лицах морячков своё настроение, которое вы испытываете, глядя на результат совместной работы. Давайте вместе поселим их на наше судно «Чайка», пусть оно стремится всегда вперед к знаниям, как у великого Ломоносова. (учитель рисует своё настроение тоже)

**Учитель:** Сегодня на уроке вы тоже проявляли целеустремлённость, старание, желание сделать своё открытие.

Оценки сегодня поставлю самым активным Мне было приятно работать с вами.

**Учитель:** Давайте ребята встанем, Урок окончен. Спасибо за работу! Можете быть свободны.

**Список использованной литературы:**

1. Акшина, Т. А. Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр / Т. А. Акшина, Т. М. Жаркова. – М. : Просвещение, 1999. – 163 с.
2. Белкин, Е. Л. Дидактические основы управления познавательной деятельностью в условиях применения технических средств обучения / Е. Л. Белкин. – Ярославль : Верхне-Волжское кн. изд-во, 1982. – 153 с.
3. Кабанова, Л. В. Учебные игры как средство повышения эффективности уроков / Л. В. Кабанова // Начальная школа. − 2011. − № 1. − С. 18–22.
4. Карпова, Е. В. Дидактические игры в начальный период обучения / Е. В. Карпова. – Ярославль : Академия развития, 2009. – 342 с.
5. Минскин, В. И. От игры к знаниям / В. И. Минскин. − М. : Просвещение, 2008. – 294 с.
6. Никитин, Б. П. Ступеньки творчества или развивающие игры / Б. П. Никитин. − М. : Просвещение, 1995. – 130 с.
7. Организация дидактических игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа :http://www.maam.ru/detskijsad/organizacija-didakticheskih-igr-metodicheskie-rekomendaci.html
8. Система дидактических игр на уроках математики в начальной школе [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://alma-mater-spb.ru/wp-content/uploads/2012/10/games.pdf>
9. Мирнова, Е. О. Детская психология / Е. О. Смирнова. – М. : ВЛАДОС, 2006. – 366 с.
10. Сорокин, П. И. Занимательные задачи по математике / П. И. Сорокин. − М. : Просвещение, 2005. – 91 с.
11. Удальцова, Е. И. Дидактические игры / Е. И. Удальцова. − Минск : Народная асвета, 1996. – 76 с.