

Педагоги часто сталкиваются с необходимостью иметь под рукой базовые заготовки игр, которые не требуют больших материальных и временных затрат. Авторы подготовили такие игровые заготовки, которые при необходимости легко могут использовать и педагог-психолог, и педагоги начальной школы на различных уроках или во внеурочной деятельности. Представленный материал – лауреат 1-й степени Открытого международного конкурса педагогических идей «Образовательный процесс – 2015».

Развитие УУД с помощью дидактических игр

Е.А. Балабанова,

педагог-психолог, эксперт журнала

Т.Ю. Медузова,

учитель начальных классов ГБОУ «Гимназия
№ 1636 «НИКА», г. Москва

Универсальные дидактические игры с карточками-картинками

Дети в силу своих индивидуальных психологических особенностей лучше усваивают большой объем информации в игровой деятельности. В игре формируются и совершенствуются некоторые универсальные учебные действия (личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные).

Дидактические игры с карточками-картинками – это универсальное средство организации учебной деятельности учащихся, которое может быть дополнением к другим формам и видам деятельности. Игры позволяют также развивать наглядно-образное мышление детей, мотивируют учащихся, развивают их познава-



тельную активность, внимание, память, речь, мышление, коммуникативные способности, помогают быть успешными не только в игре, но и в жизни.

Решение кроссворда – тренировка в процессе подготовки к олимпиадам, в т.ч. Всероссийской олимпиаде школьников по иностранным языкам. Многие задания олимпиады основаны на использовании словарного запаса и без него не могут быть выполнены*.



К сведению

Для данных игр потребуются карточки с изображением предметов или объектов, соответствующих теме урока или занятия. Изображения могут быть нарисованы или наклеены на карточки одного формата (можно использовать карточки от настольных игр). Размер – произвольный.

Игры рекомендуется использовать регулярно. При необходимости они могут модифицироваться в зависимости от целей и задач работы.

Продолжительность – не более 15 мин. При проведении необходимо помнить: длительное ожидание своей очереди снижает интерес учащегося к игре.

Систематическое применение дидактических игр дает следующие **результаты**:

- увеличивается мотивация к деятельности;
- развиваются внимание, память и мышление;
- формируется устойчивый интерес к деятельности;
- дети активно включаются в речевые ситуации;
- в игровой деятельности принимают участие все дети независимо от уровня подготовки;
- снижается тревожность;
- развиваются навыки сотрудничества и взаимодействия;
- развиваются навыки само- и взаимоконтроля;
- дети с любым уровнем подготовки имеют возможности для реализации;
- повышается качество знаний.

Приведем примеры игр.

* Подробнее об этом читайте в статье «Подготовка обучающихся к олимпиадам по иностранным языкам (на примере английского языка)». См.: Справочник заместителя директора школы. 2016. № 3. С. 44.



Примеры игр для уроков окружающего мира

Предлагаемые игры разработаны для уроков окружающего мира, посвященных животному миру средней полосы России, но могут быть модифицированы в зависимости от предмета (русский язык, чтение, математика и т. д.), темы и цели. Анализ результатов игры проводится обязательно. В ходе проведения возможны импровизации.

Игра «Кроссворды»

Цель: правильно классифицировать объекты указанной группы и верно записать их названия в сетку кроссвордов.

Игра способствует:

- развитию навыков классификации;
- развитию навыков мыслительных операций (анализа, синтеза и комбинирования);
- закреплению знаний об основных группах растений и животных московского региона;
- организации проверки полученных знаний.

Возраст участников: от 7 лет.

Количество участников: данную игру можно использовать для организации парной или групповой работы. При этом количество играющих в группе не должно превышать 4 человек.

Дополнительные материалы: заготовки для кроссворда по количеству играющих (приложение 1), бланки для проверки (приложение 2).

Правила игры. Ведущий раскладывает на столе карточки лото, названия объектов которых предполагается вписать в сетки кроссвордов. Количество групп объектов природы должно совпадать с количеством игроков или участвующих групп. Участники получают заготовки кроссворда, которые нужно заполнить. Для этого каждый играющий из всех предложенных карточек должен выбрать только те, изображения которых относятся к его группе, а затем вписать их названия в кроссворд. Месторасположение первых букв слов указано стрелками.

По окончании участниками выполняется проверка с использованием бланка с ответами.

За каждый правильный ответ ставится плюс.

Побеждает тот, кто правильно (или с минимальным количеством ошибок) заполнил кроссворд.





К сведению

С менее подготовленными детьми рекомендуется заранее вписать в бланк кроссворда первые буквы названий объектов.

Игра «Загадки»

Цель: правильно описать объект живой природы, используя только его признаки – цвет, размер, форму и т. п.

Игра способствует:

- развитию навыков устной речи;
- снятию тревожности при монологическом ответе;
- закреплению знаний об основных группах растений и животных московского региона;
- организации проверки полученных знаний.

Возраст участников: от 5 лет.

Количество участников: 2–6.

Правила игры. Ведущий выкладывает на столе стопкой, лицевой стороной вниз, карточки с изображениями различных объектов живой природы: деревья, травы, звери, птицы и др. Далее он предлагает одному из игроков взять верхнюю карточку из стопки и объяснить другим участникам, используя только признаки объекта или загадку, что на ней изображено. Например: «Он небольшой, серый, колючий», «Под соснами, под елками лежит мешок с иголками».

Если объект угадывается верно, игрок получает один балл, ход переходит к следующему участнику. Игрок, первым отгадавший описание или загадку, также получает один балл.

Побеждает тот, кто в ходе игры наберет наибольшее количество баллов.



К сведению

При проведении игры можно использовать народные, литературные и собственного сочинения загадки.

Игра «Я хочу вам рассказать...»

Цель: составить интересный связный рассказ о двух объектах живой природы.

Игра способствует:

- развитию межличностных отношений;
- развитию воображения;
- развитию логического мышления;
- развитию навыков устной речи;
- снятию тревожности при монологическом ответе;



- закреплению знаний об основных группах растений и животных московского региона;
- организации проверки полученных знаний.

Возраст участников: от 5 лет.

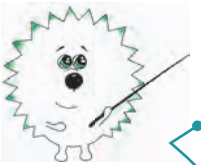
Количество участников: 2–6.

Обратите внимание: в данной игре нет конкретного победителя или победителей.

Правила игры. Ведущий перемешивает и выкладывает на столе стопкой, лицевой стороной вниз, карточки с изображениями различных объектов живой природы: деревья, травы, звери, птицы и др. Затем один из игроков берет из стопки две верхние карточки, называет объекты и составляет рассказ о них, начиная его словами: «Я хочу вам рассказать...».

Например:

«Я хочу вам рассказать о липе и муравье. В одном лесу росла старая липа. Была она высоким и сильным деревом, а весной распространяла вокруг себя сладкий аромат, который так любили все лесные насекомые. Внизу у самых корней липы стоял муравейник, в котором обитали труженики-муравьи. Один из них очень любил забираться по стволу липы на самый верх. И вот однажды...».



К сведению

Учащиеся могут составлять рассказ, работая в парах или в группах. Для сильных учащихся количество объектов можно увеличить.

Игра «Художники»

Цель: нарисовать интересный рисунок, в котором несколько разных объектов живой природы объединены общим сюжетом.

Игра способствует:

- развитию межличностных отношений;
- развитию воображения;
- развитию логического мышления;
- закреплению знаний об основных группах растений и животных московского региона;
- организации проверки полученных знаний.

Возраст участников: от 5 лет.



Количество участников: 2–6 при индивидуальной работе, от 4 и более – при групповой (но не более 4 человек в одной группе).

Обратите внимание: в данной игре нет конкретного победителя или победителей.

Дополнительные материалы: листы формата А4 (по количеству участников) – для индивидуальной работы, формата А3 (по количеству групп) – для групповой работы; цветные карандаши или фломастеры.

Правила игры. Ведущий перемешивает и выкладывает на столе стопкой, лицевой стороной вниз, карточки с изображениями различных объектов живой природы: деревья, травы, звери, птицы и др. Затем ведущий выкладывает перед каждым участником лист формата А4 и предлагает взять из стопки две любые карточки, не открывая их. Далее участники должны перевернуть карточки и назвать объекты, изображенные на них. После чего ведущий предлагает играющим нарисовать рисунок таким образом, чтобы два разных объекта живой природы были бы объединены общим сюжетом. Например: ворона на березе, лягушка под грибом, яблоны и кустарник малины в саду и т. п.

Время работы ограничено, например 10 мин. По окончании каждый участник демонстрирует свой рисунок остальным и рассказывает, что на нем изображено.



К сведению

Менее подготовленным детям можно предложить самим выбрать карточки лото для своего рисунка. Для более подготовленных детей количество объектов рекомендуется увеличить. При групповой работе участники выполняют сообща один рисунок.

Систематическое использование универсальных дидактических игр обеспечивает в дальнейшем возможность обучающихся самостоятельно учиться, ставить учебные цели, искать и использовать необходимые средства и способы их достижения, контролировать и оценивать процесс и результаты деятельности. Что в свою очередь создает условия для гармоничного развития личности и ее самореализации, обеспечивает успешность усвоения знаний, формирования умений, навыков и компетентностей в любой предметной области.





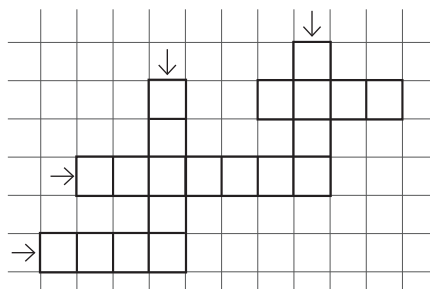
Приложение 1

Материал к игре «Кроссворды»

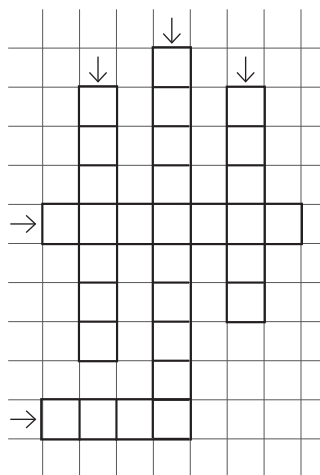
Деревья	Кустарники
Травы	Грибы



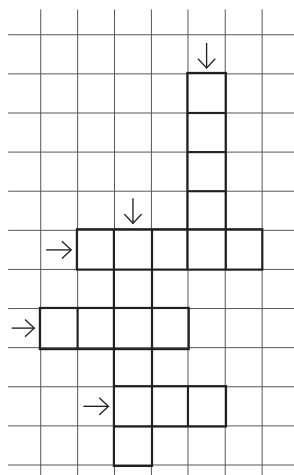
Звери



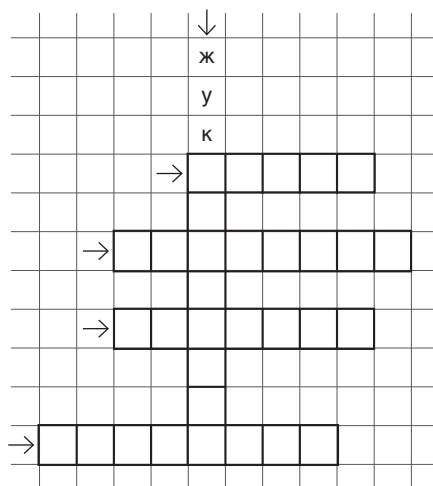
Птицы



Рыбы



Насекомые





Приложение 2

Бланки для проверки

Деревья

							↓
							с
			↓		↓		о
→	д	у	б		о		с
			е		с		н
		→	р	я	б	и	н
			е		н		
			з		а		
→	л	и	п	а			

Кустарники

			↓				
		↓	л		↓		
	ж		ы		м		
	а		к		а		
	с		о		л		↓
	м		в		и		а
→	ш	и	п	о	в	н	и
	н		л		а		а
			ч				ц
			ь				и
→	с	и	р	е	н	ь	я

Травы

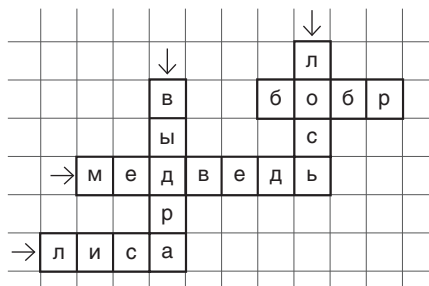
				↓			
				м			
			↓	я			
			к		т		
→	ф	и	а	л	к	а	
			е				
→	о	д	у	в	а	н	ч
			е				
	→	к	р	а	п	и	в

Грибы

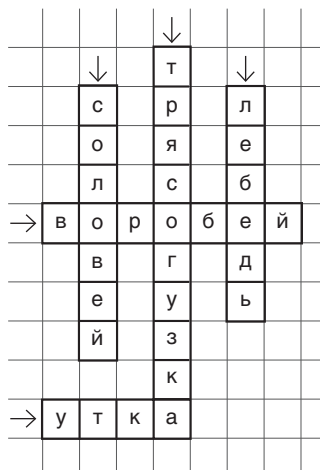
						с	
		п				ы	↓
↓	о	о				р	л
→	п	о	д	о	с	и	н
	е		б		м		е
	н		е		о		ж
	о		р		р		к
	к		е		ч		а
		з		о			а
		о		к			
		в					
		и					
		к					



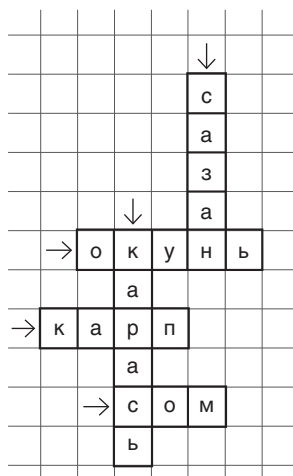
Звери



Птицы



Рыбы



Насекомые

