

Бондаренко Татьяна Анатольевна



Образование: *высшее*

Окончила:

КарГУ им.А.Е. Букетова

специальность: учитель начальных классов

Педагогический стаж: 19 лет

Категория: первая

Классы: 1,3

Курсы : 2009г , ИПК ПК

«Компетентностный подход к построению содержания образования в 12-летней школе» (дистанционные)
2012г, ИПК ПК «Технология разработки образовательных контентов в условиях внедрения системы электронного обучения»;
2013г, «Использование возможностей интерактивного оборудования в учебном процессе с ПО ActivInspire»

**«Игра как средство развития
познавательных интересов
младших школьников»**



**Без игры жизнь ребенка
становится скучной.
Она похожа на цветок,
лишенный солнца и воды.**

М. Стоян



**« Ни один вид человеческой деятельности
не образует вокруг себя такого
педагогического поля, как игра».
Игра сама по себе – это особое поле
«самовыражения»**

Д.Б. Эльконин



**«Игра – ЭТО огромное светлое окно,
через которое в душу ребенка вливается
живительный поток представлений об
окружающей действительности»**



В. А. Сухомлинский



Занимательный материал:

- дидактические игры;
 - сюжетно – ролевые игры;
 - задачи в стихах;
 - задачи – шутки;
 - задачи на смекалку;
 - ребусы, загадки;
 - занимательные задачи;
 - урок – сказка;
 - урок – путешествия;
 - урок – игра.
- 
- 
- 



Структура дидактической игры:

- дидактическая задача;
- игровая задача;
- игровые действия;
- правила игры;
- результат (подведение итогов)

В процессе игры у детей вырабатывается:

- привычка сосредотачиваться;
- мыслить самостоятельно;
- стремиться к знаниям.



Занимательные задания:

Ребусы

*Р 1 а
По 2 л
Сес 3 ца
С 3 ж
Ус 3 ца*



Головоломки

*Как число 10 можно
записать пятью
одинаковыми
цифрами, соединив
их знаками
действия?*

Задача - шутка:

Сколько кошек?

В комнате четыре угла. В каждом углу сидит кошка, напротив каждой кошки по три кошки. На хвосте каждой кошки по одной кошке. Сколько же кошек в комнате?



Задачи на смекалку:

1. Шел человек в город и по дороге догнал трёх своих знакомых. Сколько человек шло в город?



2. Шел человек в город, а навстречу ему шло четверо его знакомых. Сколько человек шло в город?



3. Мне навстречу бежали поросята: один впереди двух, один между двумя, один сзади двух. Сколько всего бежало поросят?



Игра

- мотивирует речевую деятельность;
- активизирует стремление учащихся к контакту друг с другом и учителем;
- даёт возможность робким преодолевать барьер неуверенности

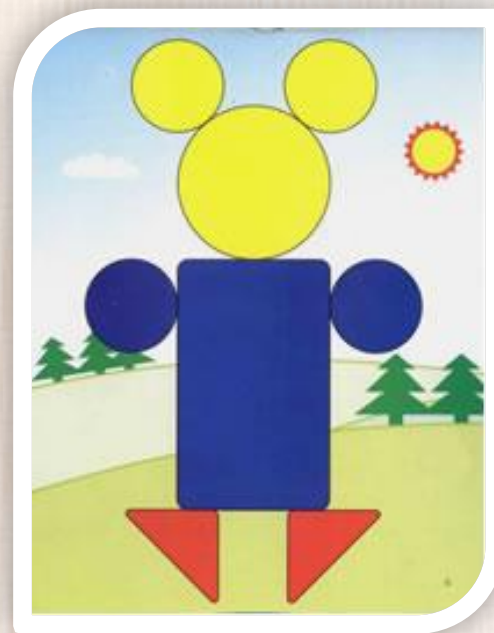
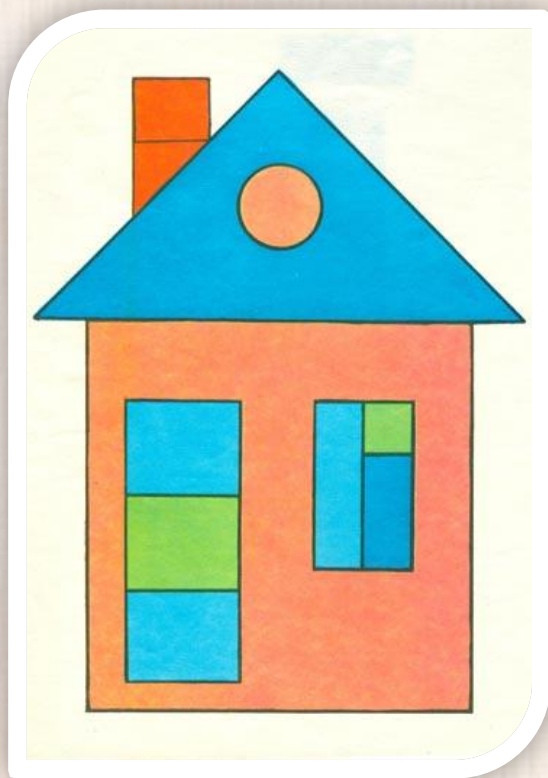


Классификация игр:

- требующие исполнительской деятельности;
- направленные на развитие вычислительных навыков;
- выполняют воспроизводящую деятельность;
- выполняют контролируемую деятельность;
- выполняют преобразующую деятельность;
- включающие элементы поисковой деятельности.



**Из каких геометрических
фигур состоят рисунки?**



Прыжки в высоту



*Расставить знаки и скобки так, чтобы
получились верные равенства:*

$$4\ 4\ 4\ 4 = 1\ 4\ 4\ 4\ 4 = 6$$

$$4\ 4\ 4\ 4 = 2\ 4\ 4\ 4\ 4 = 7$$

$$4\ 4\ 4\ 4 = 3\ 4\ 4\ 4\ 4 = 8$$

$$4\ 4\ 4\ 4 = 4\ 4\ 4\ 4\ 4 = 9$$

$$4\ 4\ 4\ 4 = 5\ 4\ 4\ 4\ 4 = 10$$



Эстафета

Продолжи числовой ряд:

28, 16, 32, 24, ..?,..?

18, 9, 21, 15, ..?,..?



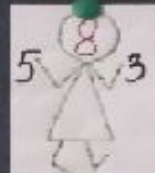
Сказочные персонажи



Геометрический мастер-класс



Количество чисел





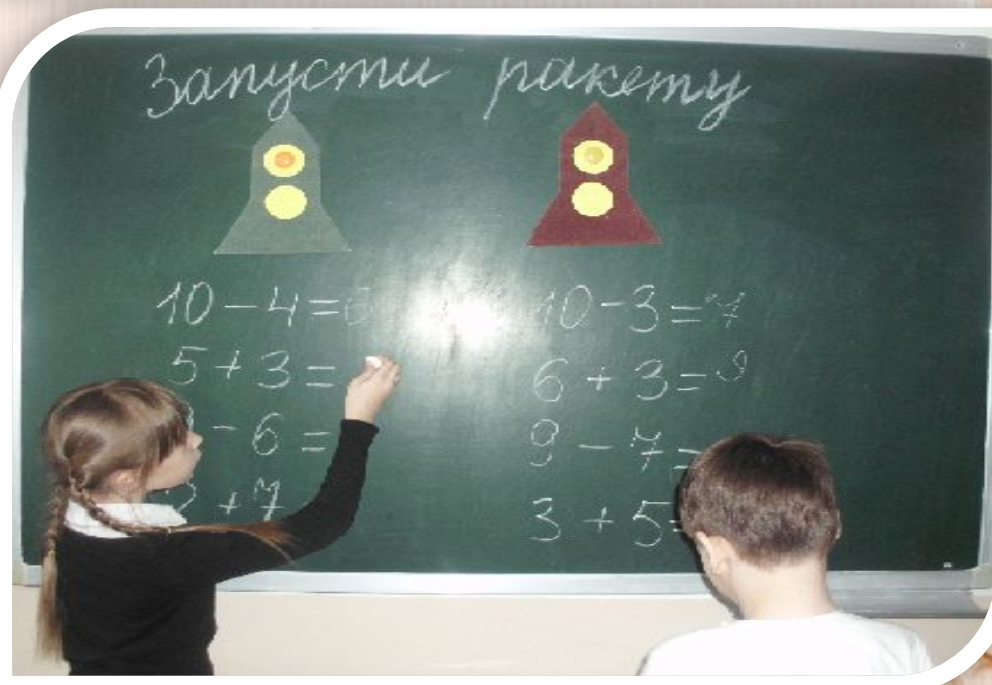
Урок - сказка

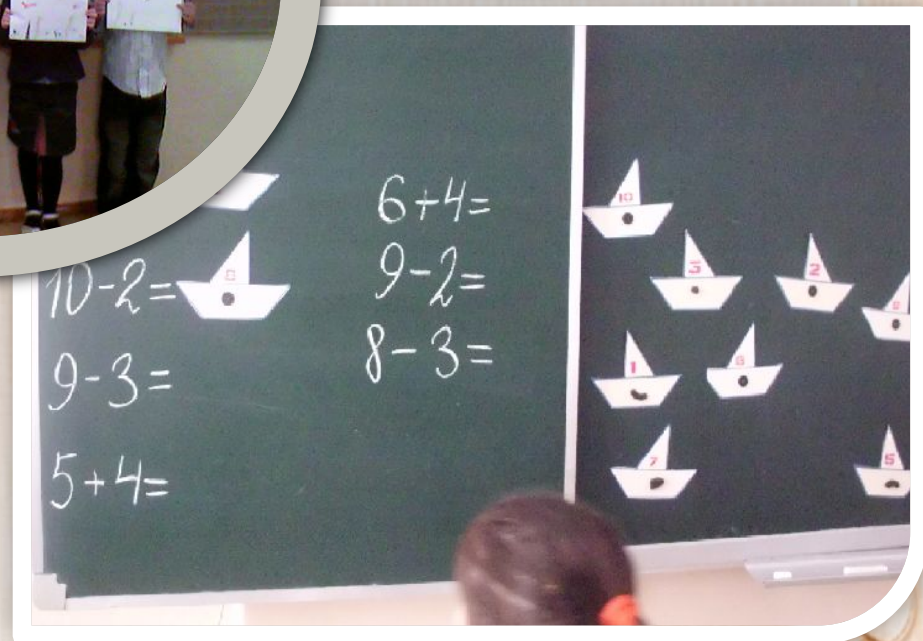


$$8-3=$$

$$4+\square=6$$

$$305=8$$





Роль дидактической игры:

- благотворно влияет на усвоение знаний и умений;
- повышает интерес к знаниям;
- вносит разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу;
- развивает память и сообразительность; снимает утомляемость, поддерживает внимание;
- учит преодолевать трудности;
- в игре тренируют дети свои силы,
- развивают способности и умения;
- увлекает, заставляет задуматься и
- проявить инициативу.





ЖЕЛАЕМ УСПЕХОВ!