



Издательство и Образовательный Центр "Лучшее Решение"

лучшееерешение.рф конкурс.лучшееерешение.рф квест.лучшееерешение.рф
лучшийпедагог.рф publ-online.ru полезныекниги.рф
t-obr.ru 1-sept.ru v-slovo.ru o-ped.ru na-obr.ru

Роль дидактической игры в активизации познавательной деятельности учащихся вторых классов

Автор: Шабаета Агата Вячеславовна

ГБОУ Школа № 717 Невского района Санкт-Петербурга

Аннотация: В статье рассматривается значение дидактической игры как метода обучения и воспитания младших школьников. Автор анализирует психолого-педагогические особенности детей второго класса, обуславливающие эффективность игровых технологий. Представлена классификация дидактических игр и конкретные разработки уроков с их использованием. Особое внимание уделяется тому, как с помощью игры преодолеваются трудности в обучении и повышается учебная мотивация. Статья адресована учителям начальных классов, студентам педагогических вузов и колледжей.

Ключевые слова: дидактическая игра, познавательная активность, младший школьный возраст, второй класс, игровые технологии.

Переход ребенка из дошкольного детства в школьную жизнь — сложный и ответственный этап. Ко второму классу дети уже адаптировались к школьным правилам, привыкли к режиму и требованиям учителя. Однако, как показывает педагогическая практика, именно во втором классе у некоторых учеников начинает снижаться интерес к учебе. Первоклассников вдохновляет сам статус ученика, а к восьми-девяти годам учеба начинает восприниматься как обязанность. Возникает опасность учебной перегрузки и утомления.

Как сделать так, чтобы серьезный труд учения стал для ребенка радостным и продуктивным? Ответ на этот вопрос лежит в плоскости использования игровых технологий. Л.С. Выготский называл игру «девятым валом детского развития». Во втором классе игра не должна уходить из жизни ребенка; она должна трансформироваться, становясь инструментом обучения.

1. Психологические особенности второклассников и игра.

Возраст 7-9 лет характеризуется тем, что наглядно-образное мышление постепенно уступает место словесно-логическому, но этот процесс находится в самой начальной стадии. Детям по-прежнему трудно долго удерживать внимание на абстрактных объектах. Им легче запомнить правило, если оно обыграно, если оно «ожило».

Кроме того, во втором классе формируется учебный коллектив, складываются межличностные отношения. Дидактическая игра, особенно групповая или парная,

помогает наладить коммуникацию, учит договариваться, слушать товарища, радоваться не только своей, но и общей победе.

2. Виды дидактических игр на уроках во 2 классе.

В своей практике я использую следующие группы дидактических игр:

А) Игры-путешествия.

Они всегда вызывают живой интерес. Например, на уроке окружающего мира по теме «Материки и океаны» мы отправляемся в «Кругосветное путешествие». Дети получают «билеты» (карточки с заданиями). На каждой «станции» (парте) их ждет конверт с вопросом: «Какое животное живет в Австралии?», «Чем знаменита Антарктида?». Игра заканчивается возвращением «домой» и обсуждением увиденного.

Б) Игры-поручения.

Например, на уроке русского языка при изучении темы «Состав слова». Учитель дает задание: «Корень просит помочь ему найти родственников. Выпишите из текста только однокоренные слова к слову "лес"». Такая форма воспринимается детьми не как скучное упражнение, а как важная миссия.

В) Игры-соревнования.

Особенно эффективны для закрепления материала. Например, на уроке математики при отработке таблицы умножения (хотя во 2 классе это часто табличные случаи сложения/вычитания в пределах 100) класс делится на команды. Эстафета: каждый участник решает пример, и чья команда быстрее и правильнее доберется до финиша, та и побеждает. Важно помнить, что после соревнования обязательно нужно похвалить проигравших за старание, чтобы не пропал интерес.

3. Практический пример: урок математики "В гостях у сказки".

Приведу фрагмент урока математики во 2 классе по теме «Закрепление изученного. Решение задач».

Сюжет: Пришло письмо от Бабы-Яги, которая жалуется, что Кощей Бессмертный заколдовал Иванушку, и чтобы его спасти, нужно собрать три волшебных ключа.

Задание 1 (Ключ первый): Перед детьми примеры, записанные на «камнях» (картонных макетах). Нужно решить цепочку примеров, чтобы «раздвинуть камни» и пройти дальше.

Задание 2 (Ключ второй): Задача в стихах. Текст задачи зашифрован в виде письма от Василисы Премудрой. Нужно не просто решить, а сначала правильно оформить условие в тетради.

Задание 3 (Ключ третий): Логическая задача. Найти закономерность в ряду чисел и продолжить ряд.

Дети, увлеченные сюжетом, не замечают, что решили за урок 10 примеров и 2 задачи. Эмоциональный подъем помогает преодолеть трудности, а положительные эмоции способствуют лучшему запоминанию материала.

Заключение

Подводя итог, можно с уверенностью сказать, что дидактическая игра во втором классе — это не просто развлечение, а мощный педагогический инструмент. Она позволяет решать комплекс задач: от контроля знаний до воспитания коллективизма и снятия психологического напряжения.

Учителю важно помнить несколько правил успешной игры:

Игра должна быть доступна всем ученикам.

Правила должны быть простыми и четкими.

Обязательно наличие элемента соревновательности или сюрпризности.

Итог игры должен быть наглядным (победил кто-то или выполнил задание).

Использование игровых технологий в рамках реализации ФГОС НОО позволяет формировать у второклассников универсальные учебные действия (УУД): регулятивные (умение действовать по правилам), познавательные (поиск решения) и коммуникативные (взаимодействие в игре). Игра помогает сохранить психическое здоровье ребенка и делает процесс познания мира увлекательным путешествием.

Список литературы:

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–76.
2. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения: Опыт теоретического и экспериментального психологического исследования. М.: Педагогика, 1986. 240 с.
3. Коньшева Н.М. Игровые технологии в обучении младших школьников. М.: Академия, 2017. 192 с.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Владос, 1999. — 360 с.
5. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. М.: Просвещение, 2021.