

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку интегрированного урока математики и литературного чтения в 4 классе (программа Школа России), подготовленную с использованием современных педагогических технологий учителем начальных классов Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения средняя общеобразовательная школа №3 имени Екатерины Ивановны Гришко муниципального образования Щербиновский район станции Старощербиновская Краснодарского края
ВАЛЕРИЕЙ ИГОРЕВНОЙ КОМПАНИЕЦ

Судя по присланным материалам на рецензию (конспект урока) интегрированный урок построен в соответствии с современными требованиями ФГОС и соответствует календарно-тематическому планированию. Работа на уроке строилась с учетом принципов системности, научности и доступности, а также преемственности и перспективности между различными разделами курса.

По ходу урока видно, что учитель умеет настроить учеников на работу, обеспечивая быстрое включение класса в учебный ритм. Учащиеся участвуют в определении темы урока, в постановке цели урока как собственной учебной задачи. На каждом этапе урока просматриваются задачи не только по содержанию, но и по организации деятельности.

Объем учебного материала оптимален для реализации цели урока и отобран по всей видимости, с учетом уровня обученности учащихся, уровня их мотивации и познавательных интересов. При отборе учебного материала учитель опирается на личный опыт детей и учитывает межпредметные связи.

Структура урока четкая, этапы урока взаимосвязаны и логически последовательны. На каждом этапе делаются выводы.

Учитель использует на уроке различные методы: частично-поисковые, продуктивно-практические, исследовательские методы обучения. Данные методы определяют и используемые педагогические технологии.

Необходимый минимум знаний, закономерностей учитель не предлагает в готовом виде, а инициирует познавательную активность учащихся с использованием заданий развивающего характера (на осуществление поиска необходимой информации с использованием видеосюжетов, учебной литературы; анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков, синтез как составление целого из частей; установление причинно-следственных связей). Учитель провоцирует проблемные ситуации посредством проблемного диалога.

Разнообразие видов учебной работы, в том числе с применением интернет-ресурсов, обеспечивает стабильность учебно-познавательной атмосферы. В соответствии с целью и задачами урока и содержанием учебного материала применяется активное взаимодействие учителя и учащихся.

На всех этапах спланирована работа по формированию различных УУД.

Разнообразные виды заданий обеспечивают занятость учащихся с учётом их способностей и уровня учебной мотивации. Учитель использует разные формы предъявления учебного материала, ориентируясь на особенности восприятия и обработки информации учащихся.

Учитель в ходе интегрированного урока выступает в роли партнера, организатора общения в процессе учебной деятельности; постоянно отслеживает этапы освоения учащимися материала.

Учитель умело реализует разные виды работы с классом: самостоятельную, групповую, коллективную, и это обеспечивает постоянную смену видов деятельности детей. Соблюдаются здоровьесберегающие технологии.

Большинство детей владеет терминологией. На протяжении всего урока прослеживается обратная связь.

Контроль и коррекция осуществляются на всех этапах урока. Судя по ответам учащихся дается их краткая характеристика, оценка обосновывается. Учебный процесс корректируется в зависимости от ситуации.

По конспекту сложно отследить усвоен ли учащимися в достаточном объеме учебный материал. Но судя по тексту конспекта все задачи, поставленные в начале урока, реализованы в процессе освоения содержания учебного материала в полном объеме. Закреплен позитивный воспитывающий эффект. Учитель организовал рефлексию результатов деятельности учащихся на уроке.

Учитель и учащиеся согласовали основные параметры домашнего задания. Содержание, способы деятельности, степень дифференциации выявляют специфику домашней учебной работы, отличную от урока.

Технологичность урока в конспекте хорошо просматривается.

Рекомендации и замечания:

1. Учитель, несомненно, использовала при подготовке урока большее количество источников, которые необходимо было указать.

2. Оформление представленных источников и списка литературы не соответствует современным требованиям ГОСТ 7.1.-84, ГОСТ 7.1-2003, в связи, с чем его необходимо привести в соответствие с ГОСТом.

3. Текст конспекта требует незначительной технической правки.

В целом конспект урока составлен в соответствии с современными требованиями к подобным материалам, к минимуму содержания и уровню подготовки учащегося начальной школы, учебным планом учреждения и может быть успешно реализован в педагогическом процессе учебного заведения. Кроме того, конспект урока и приложенный к нему практический материал вполне заслуживают широкому общественному представлению, посредством публикации. Рецензент дает рекомендацию для публикации рецензируемого конспекта и приложений в Российском ежегодном сборнике лучших методических разработок педагогов «Региональное образование: взгляд в будущее».

Рецензент —

учитель высшей категории, ведущий эксперт
ВРО ОДОО «МАН «Интеллект будущего»

О.О. Цветкова

11.01.2022 г.

Подпись Цветковой О.О. заверяю.

Председатель Вологодского регионального отделения Общероссийской детской общественной организации «Общественная Малая академия наук «Интеллект будущего», кандидат педагогических наук, профессор

А.А. Огарков



Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №3 имени Екатерины Ивановны
Гришко муниципального образования Щербиновский район станица
Старощербиновская

**Методическая разработка интегрированного урока математики и
литературного чтения в 4 классе (программа Школа России),
подготовленная с использованием современных педагогических
технологий.**

Автор: Компаниец Валерия Игоревна,
учитель начальных классов.
МБОУ СОШ №3 им. Е.И. Гришко
ст. Старощербиновская

Тема: «Сбор и представление данных. Диаграмма».

Тип урока: Освоение новых знаний и способов действий.

Цель: создание условий для организации деятельности обучающихся по ознакомлению с понятием «Диаграмма», со способом построения линейных и столбчатых диаграмм, чтением диаграмм.

Учебные задачи, направленные на достижение личностных результатов обучения:

- принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения.

Учебные задачи, направленные на достижение метапредметных результатов обучения:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления;

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

Учебные задачи, направленные на достижение предметных результатов обучения:

- знакомство с понятием «Диаграмма», со способом построения линейных и столбчатых диаграмм, чтение диаграмм.

- решение текстовых задач;

- представление, анализ и интерпретация данных.

Оборудование: ПК, проектор, репродукция картины «Гуси- лебеди», мультфильм «Гуси- лебеди», раздаточный материал, фишки. Учебник: М. Моро «Математика» 4 класс, часть 1., карта России, атласы.

Формы работы учащихся. Фронтальная, индивидуальная, работа в группах.

Данный урок разработан в соответствии с ФГОС НОО. На уроке формируется совокупность универсальных учебных действий (УУД).

Используемые технологии: системно-деятельностный подход, информационно-коммуникационные технологии, проектная технология, личностно-ориентированные, здоровые - берегающие технологии.

Прогнозируемые результаты урока.

Предметные. В конце урока ученики:

1. Узнают способ построения линейных и столбчатых диаграмм.
2. Научатся читать диаграммы и составлять к ним вопросы.

Метапредметные. В конце урока ученики:

1. Умеют ставить учебную задачу и самостоятельно формулировать выводы.
2. Умеют слушать собеседника, излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения.

Умеют сотрудничать с учителем и сверстниками.

Этапы урока. Обучающие и развивающие компоненты, задания и упражнения	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Формируемые УУД
I.Мотивация (самоопределение) к учебной деятельности. (Орг.момент) Эмоциональная психологическая и мотивационная подготовка обучающихся к усвоению изучаемого материала.	Все расселись по местам, никому не тесно, По секрету скажу вам я: «Будет интересно!» Вы проверьте-ка, ребята Всё ль на месте, Всё ль в порядке: Ручка, книжка и тетрадки? Все ли правильно сидят? Все ль внимательно глядят? Начинаем мы опять Решать, отгадывать, смекать. Куда мы с вами попадём – Узнаете вы скоро. В известной сказке мы найдём друзей себе новых. А девизом нашего урока: «В единстве наша сила, мощь и знания». Как вы понимаете это выражение? -Сегодня на уроке мы совершим увлекательнейшее путешествие в сказку. В какую сказку, вы догадайтесь, посмотрев на доску. <i>(На доске репродукция картины)</i> -Кто знает как называется изображённая на доске	Слушают учителя. Демонстрируют готовность к уроку, готовят рабочее место к уроку. Объясняют смысл высказываний. «Гуси -лебеди»	Регулятивные: обеспечение учащимся организации их учебной деятельности. Коммуникативные: умение включится в урок. Коммуникативные: умение строить речевое высказывание, умение слушать и понимать других, высказывать свое мнение и аргументировать свой ответ, сотрудничество с

	репродукция? - Кто является художником картины «Гуси-лебеди»? -Кто автор этой сказки? -Перечислите главных героев сказки. - Какую ошибку совершила девочка? Сегодня мы будем помогать нашей главной героине спасти своего младшего брата.	Константин Васильев Русский народ. (Девочка, мальчик, гуси-лебеди, печка, яблочка, речка, мышка, Баба Яга. Ослушалась родителей.	учителем и детьми. Познавательные: дают ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную на других уроках.
II. Сообщение темы и цели урока Просмотр фрагмента мультфильма (гуси-лебеди улетают с мальчиком)	Ребята, гуси-лебеди оставили нам шифр. Если мы его разгадаем, то узнаем с какими трудностями нам предстоит столкнуться во время сказочного путешествия.		
III. Актуализация знаний Устный счёт: 1)Цепочка 2) Сравнение площади прямоугольников	Карточки на сайте «Я Класс» https://www.yaklass.ru/p/matematika/3-klasse/trekhznachnye-chisla-chisla-do-tysiachi-17111/vypolniaem-umnozhenie-i-delenie-trekhznachnogo-chisla-na-odnoznachnoe-chisla-16616/re-8bc7e2e3-abe4-4943-83f2-1e65570dbe77/pe?resultId=3710884163&c=1 Карточка на сайте «Учи.ру» https://uchi.ru/teachers/groups/8301762/subjects/1/course_programs/3/cards/208222 И так, тема нашего сегодняшнего урока: «Диаграммы». Пока мы разгадывали шифр, наша героиня подошла к	За каждый правильный ответ команды получают фишку с буквой. Выигрывает та команда, которая первой соберёт слово.	Коммуникативные: умение оформлять свои мысли в устной форме, сотрудничество с учителем и детьми, высказывание своего мнения, обсуждение, умение слушать и понимать других, аргументировать, осуществление совместной деятельности в группе. Познавательные: умение

	незнакомой избушке. (<i>Просмотр фрагмента мультфильма на основе русской народной сказке.</i>)		сформулировать проблему. Личностные: умение сотрудничать в совместном решении проблемы, понимать точку зрения другого. Регулятивные: умение определять цель деятельности на уроке.
IV. Изучение нового материала 1. Знакомство с понятием «диаграмма» (статья учебника). 2. Практическая работа (под руководством учителя)	Ребята, давайте вспомним, кто первым оказал помощь девочке, в доме Бабы Яги? В наказание Баба Яга заставила мышку прочитать учебник на стр.16 и найти ответ на вопрос что такое диаграмма? Если мышка этого не сделает, то она ее съест. Поможем мышке? Откройте учебник и ознакомьтесь со статьёй. - Что же такое диаграмма? - Для чего в жизни нужно уметь строить диаграммы? Существуют разные виды диаграмм. Узнать виды мы можем двумя способами: - Первый: я вам все расскажу. - Второй: вы попытаетесь сами найти ответы на интересующие вас вопросы. - Какой вариант выберете вы и	Читают статью и отвечают на вопрос. Графическое представление данных, позволяет быстро оценить соотношение нескольких величин.	Коммуникативные: умение слушать и понимать других, высказывать свое мнение и аргументировать свой ответ. Личностные: умение сотрудничать в совместном решении проблемы, участие в диалоге. Познавательные: умение добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя имеющиеся знания.

3.Историческая справка	почему? (Детям выдаётся информационный лист) -Какие виды диаграмм есть? -Какая диаграмма изображена на странице учебника? -Что такое масштаб? Выполним №81 с.16 [2] Давайте вспомним кто помог первым детям скрыться от погони? До недавнего времени в восточных районах Вологодской области такой кисель варили обязательно на вечерней и утренней заре, используя для этого деревянную посуду, в которую опускали раскалённые камни и помещали кисель лодочным веслом. [1] <i>(За правильные ответы команды получают голубые полоски)</i> Что бы и в этот раз речка нам помогла, нам нужно выполнить задание. 1)У каждой команды на столе лежит карта России и лист с диаграммой. Вам нужно сейчас: 2) Найти реки России, которые представлены на диаграмме и назвать какие города расположены по берегам этих рек. <i>(Учитель на карте ещё раз показывает реки и города)</i> Узнать на каком месте по длине, согласно этим данным, находится река Амур?	<i>Речка</i> Настроимся на самостоятельный поиск информации.	
------------------------	--	--	--

4.Физкультминутка 4.Историческая справка	Давайте немного отдохнём и выполним задание речки. От зелёного причала Оттолкнулся теплоход. Раз-два. Он назад шагнул сначала. Раз-два. А потом шагнул вперёд. Раз-два. И потом поплыл по речке, Набирая полный ход. -Давайте вспомним какое дерево помогло девочке? (<i>Просмотр фрагмента мультфильма</i>) В Древней Руси яблоня является символом здоровья, жизненной силы, красоты, мудрости.(Молодильные яблоки, живильные, яблоки Гесперид и т.д. - Чтобы дерево помогло нам нужно выполнить задания. (<i>За правильные ответы команды получают фишки в виде яблок.</i>) [1] №82 с.17 [2] №83 с.17 [2]	Выполняют физкультминутку. <i>Встать из-за парты.</i> <i>Шаг назад</i> <i>Шаг вперёд.</i> <i>Волнообразные движения руками.</i> <i>Ходьба на месте.</i> Яблоня Внимательно слушают и выполняют задания.	Коммуникативные: осуществление совместной двигательной деятельности в группе.
V. Закрепление нового материала	Мы собрали с вами информацию о диаграммах и на практике потренировались работать с ними? - Предлагаю вам сейчас составить алгоритм построения диаграмм. (На партах каждой команды листочек с алгоритмом, дети выбирают , что делаем сначала,		Коммуникативные: сотрудничество с учителем и детьми, высказывание своего мнения, обсуждение. Личностные: участие в диалоге,

1.Историческая справка	далее.) – Кто помог детям в последний раз? Раньше наши предки при помощи печи совершали обряд, который назывался перепечение. Данный обряд сохранился на Русском Севере вплоть до наших дней. Считается, что если грудной ребёнок перепутал день с ночью, постоянно плачет, болеет, то его как-бы подменили и необходимо это дитя перепечь. Данный обряд проводят два человека- самая старая женщина в доме и самый маленький, способный стоять на ногах, ребёнок. Сам ребёнок ничего не делает, он просто присутствует при обряде. Бабка же, привязав младенца к хлебной лопате, трижды засовывает его в тёплую русскую печку, приговаривая при этом: «Перепекаем подмена, выпекаем русака». После этого ребёнок считается доведённым до необходимого состояния и как бы заново родился. [1] Давайте отблагодарим её и покажем как мы усвоили урок.	<i>Печка</i>	умение слушать и понимать других. Регулятивные: умение определять цель деятельности на уроке.
2.Проектная работа	Каждая команда выходит со своим проектом и защищает его, задавая вопросы по диаграммам учащимся других команд. <i>(За правильные ответы команды получают фишки в виде пирожка)</i>	Каждая команда придумывает сюжет и на листе А3 цветными карандашами составляет диаграмму, а затем	

		на отдельном листочке вопросы к ней.	
VI.Итоги урока. Рефлексия Обобщение полученных на уроке сведений. Заключительная беседа. Выставление оценок.	-Что нового узнали на уроке? -Что оказалось полезным? -Что осталось непонятным? Вот мы и подошли к дому наших героев.(На доске ватман на котором нарисован дом.) Оцените свою деятельность на уроке. У каждой команды на партах лежат цветные кирпичики. У кого все получилось и вы довольны своей работой, возьмите в руки красный кирпичик. У кого были трудности и не все получалось нужно еще поработать над этой темой, возьмите жёлтый кирпичик Кто не понял тему сегодняшнего урока возьмите коричневый кирпичик. Подойдите к доске и приклейте свои кирпичики на домик. -Что у нас получилось? Глядя на получившуюся диаграмму, на какие вопросы мы можем ответить? Давайте вспомним наш девиз. Какой большой успех ждал нас в конце урока? Выставление оценок за урок.	Отвечают на вопросы Дети приклеивают свои кирпичики на нарисованный домик. Диаграмма Ответы детей. Диаграмма Ответы детей	Регулятивные: умение выделять и осознавать то, что усвоено на уроке, умение осуществлять познавательную и личностную рефлексия, подведение итогов своей познавательной, учебной, практической деятельности.
VII.Домашнее задание Инструктаж по выполнению	С.18, №15 для всех [2] По желанию на платформе «Учи.ру» выполнить карточки. https://uchi.ru/teachers/groups/8301	Задают уточняющие вопросы	

домашнего задания	762/subjects/1/course_programs/4/lessons/1589 Тема «Столбчатые диаграммы»		
-------------------	--	--	--

Список литературы

1. <https://stihi.ru/2012/08/01/7398>
2. Математика 4 класс. Учеб.для общеобразовательных организаций. В 2 ч. 34Ч. 2/ [М. И. Моро, М. А.Бантова, Г. В. Бельтжова и др.]. – 4е изд. – М: Просвещение, 2015. – (Школа России). – 128с.: ил.

Рецензия на методическую разработку «Роль дидактических игр в развитии учебной мотивации школьников на уроке кубановедения», разработанную Компаниец Валерией Игоревной, учителем начальных классов МБОУ СОШ №3 им. Е.И. Гришко ст. Старощербиновская

Рецензируемая методическая разработка «Роль дидактических игр в развитии учебной мотивации школьников на уроке кубановедения» предназначена для работы с учащимися 1-4 классов, с целью повышения уровня мотивации, а также лучшему усвоению школьного материала на уроках кубановедения.

Представленный материал разработан методически грамотно, имеет логически стройное содержание, которое полностью раскрывает заданную тему.

В содержании методической разработки раскрыта роль и значение дидактических игр в формировании устойчивой мотивации школьников, показаны виды дидактических игр, применяемых на уроках кубановедения, а также представлена игра «Мир вокруг меня». Поле данной игры можно изменять под любой предмет и любые задачи которые педагог ставит перед собой и обучающимися. Данную игру можно использовать в образовательном процессе.

Методическая разработка имеет практическую ценность, так как введение дидактических игр в образовательный процесс способствует развитию познавательных интересов, обеспечивает единство эмоционального и рационального в обучении, повышает творческую активность всех участников педагогического процесса, имеет здоровьесберегающую направленность, повышает мотивацию учащихся к успешной учебе.

Список используемой литературы достаточно полный, соответствует требованиям ФГОС и содержанию методической разработке «Роль дидактических игр в развитии учебной мотивации школьников на уроке кубановедения».

Таким образом, данная методическая разработка соответствует требованиям ФГОС ООО и ФОП. Может реализовываться в учебном процессе на уроках кубановедения в 1-4 классах.

Рецензент:

Руководитель РМО

Е.И.Ежова

Директор МКУ «МК МОЦР»

С.В. Прищепа

Регистрационный номер 370/ от 28.03.2014 года



**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа №3 имени Екатерины Ивановна Гришко
муниципального образования Щербиновский район
станция Старощербиновская**

**Роль дидактических игр в реализации учебной мотивации школьников
на уроке кубановедения**

Выполнила учитель начальных классов
Компаниец Валерия Игоревна

ст. Старощербиновская
2022

Автор-составитель: Компаниец Валерия Игоревна, учитель начальных классов МБОУ СОШ №3 им. Е. И. Гришко ст. Старошербиновской, 2022 год.

Аннотация

Современная начальная школа стоит перед сложной, но невероятно важной задачей: не просто передать детям набор знаний и навыков, но заложить фундамент для непрерывного самообразования и саморазвития. Выпускник начальной школы должен обладать не только определённым багажом знаний, но и развитым критическим мышлением, умением ставить цели, искать информацию и эффективно сотрудничать. Он должен быть готов к дальнейшему обучению, понимая, что процесс познания – это непрерывное путешествие, требующее самостоятельности и инициативы. Роль учителя в этом процессе кардинально меняется. Он больше не диктатор знаний, а опытный наставник, фасилитатор, помогающий ученику строить индивидуальную траекторию обучения. Учитель становится партнёром в исследовательской деятельности, поддерживая экспериментальный подход к изучению мира. Вместо простого констатирования неудач, он помогает ребёнку анализировать ошибки, искать причины трудностей и разрабатывать стратегии их преодоления, формируя устойчивость к трудностям и веру в собственные силы. Это требует от учителя не только глубоких предметных знаний, но и развитых психолого-педагогических компетенций, умения строить индивидуальный подход к каждому ученику, учитывая его темп развития, стиль обучения и личностные особенности. Взаимодействие "учитель-ученик" превращается в диалог, в котором обе стороны взаимодействуют на равных, обмениваясь знаниями и опытом.

Изучение краеведения, например, кубановедения, играет особую роль в этом процессе. Этот предмет, в отличие от многих других, не ограничивается строгой систематизацией фактов. Он позволяет формировать целостное представление об окружающем мире, объединяя

знания из различных областей. Кубановедение, включая в себя элементы истории, географии, экологии, культуры и искусства родного края, становится мощным инструментом патриотического воспитания, формируя глубокую привязанность к своей малой родине и чувство гордости за её достижения. Учащиеся не только узнают о географических особенностях, историческом прошлом и культурном наследии Кубани, но и учатся бережному отношению к окружающей среде, развивают экологическое мышление и ответственность за сохранение природного и культурного богатства региона. При этом, важно не только преподносить готовые знания, но и вовлекать детей в исследовательскую и игровую деятельность.

Методическая разработка «Игры на уроках кубановедения» рекомендована для учителей кубановедения и учителей начальных классов по подготовке освоения базовых знаний учащихся 1-4 классов.

В данной работе представлена разработка настольной игры «Мир вокруг меня», которую можно проводить как на итоговых уроках, так и во внеурочное время, на переменах. На мой взгляд, данная разработка поможет учителю расширить кругозор учащихся и углубить знания о своей малой родине.

Оглавление

1. Введение.....	5
2. Игровые технологии как вид педагогических технологий.....	6
3. Значение игры в обучении.....	8
4. Игровые педагогические технологии.....	11
5. Методика проведения игр на уроках кубановедения.....	15
6. Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр.....	18
7. Структура дидактической игры «Мир вокруг меня».....	22
8. Список используемой литературы.....	26
9. Приложение.....	27

1. Введение

Сергей Тимофеевич Шацкий считал, что игра незаменимая «жизненная лаборатория» детства, формирующая ту уникальную атмосферу, без которой детство утратило бы свою ценность для развития человечества. В игре, в этом особом способе переработки жизненного опыта, заложены фундаментальные основы разумного воспитания. Однако, как часто мы сталкиваемся с тем, что «корень учения горек», как говорили древние греки. Многие дети воспринимают обучение как скучную рутину, заполненную бесполезными и неинтересными фактами. Но что, если преподаванию можно придать форму увлекательной игры, пробуждающей в детях любопытство, азарт и радость познания?

Для учащихся младших классов — занимательные и игровые задания играют первостепенную роль. Как сделать урок интересным, задания занимательными — над этим вопросом работает не одно поколение учителей. Чтобы добиться этого, учитель должен быть:

- терпелив в общении с детьми;
- терпим к их незнанию, непониманию;
- знать особенности психофизического развития младших школьников: внимание и запоминание еще слабое; дети очень эмоциональны и впечатлительны; воля и сознательность развиты еще слабо; отсутствует усидчивость, дети подвижны; повышенная утомляемость и пр.

Всегда нужно понимать золотое правило: знания, усвоенные без интереса, не окрашены собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными — это мертвый груз.

А.С. Макаренко придавал большое значение игре детей и сравнивал ее с работой взрослых. «Хороша игра, - говорил он, - похожа

на хорошую работу, и плохая игра похожа на плохую работу. В каждой игре есть, прежде всего рабочее усилие мыслей».

В языковых играх, несомненно должно быть «усилие мыслей». Игры должны способствовать расширению и укреплению навыков устной речи, они должны быть не только занимательными, но и обучающими.

В дидактических познавательных играх на первый план выступает наличие знаний, учебных навыков.

Сущность игр заключается в решении познавательных задач, поставленных в занимательной форме. Усваивая или уточняя в игре тот или иной программный материал, дети учатся наблюдать, сравнивать, проявлять сообразительность, находчивость, а главное – развивать коммуникативную активность.

Каждая игра имеет свою структуру:

цель игры – обучающая;

правило игры – пути решения задачи;

игровые действия – реализация поставленной задачи;

окончание игры;

итог игры и оценка учителем деятельности участников игры.

Успех игры зависит от четкого объяснения правил. Занимательность может проявляться в различных формах:

- в неожиданной постановке вопроса;
- в создании проблемной ситуации;
- в необычной форме проведения урока (виде интервью, путешествия, инсценировки и пр.).

2. Игровые технологии как вид педагогических технологий.

Игра в обучении: не просто развлечение, а мощный инструмент познания.

Педагогические технологии – это не просто набор методик, а сложная система, направленная на эффективное достижение образовательных целей.

Среди многообразия подходов, занимающих свое место в арсенале современного педагога, особое внимание заслуживают игровые технологии. Они не являются отдельной, изолированной категорией, а скорее, являются неотъемлемой частью многих других, усиливая их эффективность и повышая мотивацию учащихся. Классификации педагогических технологий разнообразны, но практически все включают игровые технологии в свой перечень, порядком рядом с такими подходами, как догматические, репродуктивные, объяснительно-иллюстративные, проблемного обучения и др. Особенность использования игры в образовательном процессе заключается в том, что "чистая" игра, свободная от дидактических задач, в рамках традиционной классно-урочной системы встречается крайне редко. Учитель выступает не просто наблюдателем, а активным организатором и координатором игровой деятельности. Он создает игровую среду, подбирает соответствующие игровые приемы и ситуации, которые используются как мощный стимул для повышения учебной активности и заинтересованности детей.

Не следует путать игровые технологии с простым развлечением. Их цель — не отдых, а эффективное усвоение знаний, формирование умений и навыков, развитие творческого потенциала и критического мышления. Игровая форма обучения превращает сложный учебный материал в интересный и доступный для восприятия процесс. Дети, заинтересованные и вовлеченные в игру, учатся легче и эффективнее.

Какие же виды игровых технологий применяются в обучении? Их многообразие огромно, и выбор зависит от возраста учащихся, предмета и поставленных целей. Можно выделить несколько основных направлений:

- Дидактические игры направлены на закрепление и обобщение знаний, формирование умений и навыков. Это могут быть викторины, кроссворды, лото, ребусы и другие увлекательные задания.

- Ролевые игры: позволяют учащимся погрузиться в определенную ситуацию и проиграть различные роли, развивая коммуникативные навыки и способность решать проблемные ситуации.

- Сюжетно-ролевые игры: более сложные игры, предполагающие разработку целого сюжета и проигрывание различных ролей в рамках этого сюжета.

- Игры-симуляции: позволяют моделировать реальные ситуации и решать проблемные задачи в условной среде, минимизируя риски и последствия ошибок.

- Компьютерные игры: современные образовательные игры с использованием компьютерных технологий значительно расширяют возможности игрового обучения, делая его еще более интересным и интерактивным.

Эффективность игровых технологий заключается в том, что они способствуют развитию не только когнитивных, но и личностных качеств учащихся: креативности, самостоятельности, ответственности, командной работы. Однако важно помнить, что игра должна быть целенаправленной и организованной, а учитель должен умело руководить игровым процессом, обеспечивая достижение образовательных целей. Только в этом случае игровые технологии станут действительно мощным инструментом в руках современного педагога.

3. Значение игры в обучении

Игра как ключ к познанию: почему кубановедение должно быть игровым?

Потребность в игре – фундаментальная человеческая потребность, столь же важная, как потребность в еде или сне. Для ребенка игра – это не просто развлечение, а основной способ познания мира, развития социальных навыков и самореализации. Однако распространенное заблуждение сводится

к тому, что игра – прерогатива исключительно дошкольников и младших школьников. Это глубокое заблуждение. "Мы не потому перестаем играть, что постарели, – мы стареем, потому что перестаем играть", – гласит мудрая поговорка, подчеркивающая непреходящую важность игры на протяжении всей жизни. Разница лишь в формах её проявления. Взрослые играют в стратегии, занимаются спортом, участвуют в творческих проектах – все это вариации на тему игры, удовлетворяющие ту же базовую потребность.

В контексте образования, особенно при изучении таких предметов, как кубановедение, игра предстает не просто как эффективное методическое средство, а как настоящий ключ к успеху. Школьники, особенно младшие, обладают огромным запасом энергии, творческой изобретательности и стремления к самовыражению, которые часто остаются невостребованными в рамках традиционных уроков. Игра позволяет эффективно использовать этот потенциал, превращая обучение в увлекательное приключение.

В чём же секрет привлекательности игр для младших школьников, и почему они так необходимы как во время уроков, так и вне их? Давайте рассмотрим ключевые аспекты:

Самостоятельность: Игра предоставляет ребенку бесценную возможность принимать самостоятельные решения, определять цели и выбирать средства их достижения. Это развивает инициативу, ответственность и уверенность в себе. В контексте кубановедения, это может выражаться в создании собственных проектов по изучению истории, культуры или природы Краснодарского края.

Удовлетворение познавательной потребности: Игра – это естественный двигатель познания. Ребенок, вовлеченный в игровую ситуацию, проявляет активность, задает вопросы, ищет ответы, исследует окружающий мир. Изучение кубановедения в игровой форме позволяет превратить абстрактные знания в живые, яркие образы, которые запоминаются надолго.

К примеру, ролевая игра, где дети представляют себя казаками или исследователями, значительно повысит интерес к истории и природе края.

Социальная адаптация: Многие игры предполагают командную работу, сотрудничество и взаимодействие. Это помогает детям учиться общаться, находить компромиссы, работать в группе, развивать коммуникативные навыки, что крайне важно для успешной социализации. В рамках кубановедения командные игры могут быть посвящены совместному исследованию исторических событий, созданию проектов по охране природы или разработке туристического маршрута по краю.

Развитие креативности и творческого мышления: Игра стимулирует фантазию, воображение и креативность. Дети учатся мыслить нестандартно, находить нетривиальные решения, проявлять изобретательность. В процессе создания игровых проектов по кубановедению школьники могут разрабатывать собственные игры, создавать презентации, видеоролики, рисунки, что способствует развитию их творческого потенциала.

Повышение мотивации: Именно за счет вовлечения в увлекательную игру, обучение перестает быть рутинной обязанностью и превращается в интересное занятие. Это решает одну из главных проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности. Дети с большей охотой усваивают информацию, если она подана в игровой форме, и кубановедение не является исключением.

В заключение, можно смело утверждать, что игра – это неотъемлемая часть жизни человека, а в сфере образования – мощный инструмент, способствующий эффективному усвоению знаний. Внедрение игровых методов в преподавание кубановедения позволит не только повысить интерес школьников к предмету, но и развить у них ключевые компетенции, необходимые для успешной жизни в современном мире. "Игра – высшая форма исследования" – эта цитата точно отражает сущность игрового

подхода к обучению и его потенциал в раскрытии талантов и способностей юных младших школьников.

4. Игровые педагогические технологии

Одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и разнообразить изучение предметов, являются игровые педагогические технологии. Именно игра делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, то есть усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс. Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время. Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Игра как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим использовалась с древнейших времен. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В учебном процессе школы до недавнего

времени использование игры было весьма ограничено. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без 6 предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами конкуренции, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации. Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого учителя начальной школы.

Современное состояние обучения школьников диктует необходимость синтеза новых и традиционных путей повышения качества их теоретической подготовки, готовности к самостоятельному творческому труду, а главное - средств и методов, в том числе – средств и методов обучения в рамках уроков. С 2022 года я работаю над темой самообразования «Игровые технологии на уроках кубановедения, как средство мотивации изучения истории Кубани». Почему именно эту тему я выбрала? В своей работе я столкнулась с тем, что детям трудно дается запоминание материала по данному предмету. Пересмотрев все технологии, я остановилась на игровых

технологиях. Игра исторически служит важным способом передачи знаний от одного поколения к другому. Через игру младший школьник погружается в мир, познает законы взаимодействия и получает новые знания в различных сферах жизни. В процессе деловой дидактической игры развивается целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к совершенству и вера в свои силы. С дидактической точки зрения игровое обучение перспективно тем, что не противостоит современным педагогическим теориям и может стать одной из форм интегрированного обучения. О понятии игры, как средстве обучения можно сделать выводы: игра — эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся; правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки; игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету; игра — один из приёмов преодоления пассивности учеников; в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся. Организация обучения, включающая использование интерактивных заданий, которые придают учебному процессу игровой характер (например, уроки, основанные на соревнованиях, конкурсах или путешествиях). Так же игровая организация учебного процесса:

- с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (составь кроссворд, анаграмму, филворд, «Вставь пропущенное слово» и т.д.);

- использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

-различные виды внеклассной работы по кубановедению (экскурсии, тематические недели, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов.

Игры решают следующие задачи:

1. Образовательные: способствуют прочному усвоению учащимися учебного материала; способствуют расширению кругозора учащихся и др.

2.Развивающие: развивают у учащихся творческое мышление; способствуют практическому применению умений и навыков, полученных на уроках и внеклассных занятиях, развитию воображения, фантазии, творческих способностей и др.

3.Воспитательные: способствуют воспитанию саморазвивающейся и само реализующейся личности; воспитывают нравственные взгляды и убеждения; способствуют воспитанию самостоятельности и воли в работе и др.

Так же игры выполняют различные функции:

1.Во время игры происходит одновременно игровая, учебная и воспитательная деятельность.

2.Игра требует от школьника, то чтобы он знал предмет.

3.В играх ученики учатся планировать свою работу, оценивать результаты не только чужой, но и своей деятельности, проявлять смекалку при решении задач, творчески подходить к любому заданию, использовать и подбирать нужный материал.

4.Результаты игр показывают школьникам их уровень подготовленности, тренированности.

Составление кроссвордов, филвордов, анаграмм помогают в самосовершенствовании учащихся и, тем самым, побуждают их познавательную активность, повышается интерес к предмету.

5.Во время участия в педагогических играх учащиеся не только получают новую информацию, но и приобретают опыт сбора нужной

информации и правильного ее применения. Игры и игровые формы включаются в работу не только для того чтобы развлечь учеников, но и заинтересовать их историей своей малой родины, возбудить у них интерес к предмету.

5 Методика проведения игр на уроках кубановедения

Организовать и провести игру - задача, достаточно сложная для педагога. Каждому педагогу необходимо овладеть методикой проведения дидактических игр.

Грамотное проведение дидактической игры обеспечивается четкой организацией дидактических игр. Прежде всего, педагог должен определить цель игры, ответить на вопросы: какие умения и навыки дети усваивают в процессе игры, какому моменту игры надо уделять особое внимание, какие воспитательные цели преследуются при проведении игры.

Далее необходимо определиться с количеством играющих. По возможности, надо стремиться, чтобы в игре мог участвовать каждый ребенок.

Важным этапом при организации дидактической игры является подбор дидактических материалов и пособий для игры. Требуется четко спланировать временной параметр игры, учесть возможное возникновение незапланированных ситуаций при проведении дидактических игр.

При проведении игры необходимо учитывать:

1. Место игры на уроке. Игра может быть на любом этапе урока. Важно продумать поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке. В начале урока цель игры - организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы; в конце урока игра может носить поисковый характер.

Спокойные игры возможны на любом этапе урока. Оживленные игры целесообразно проводить в конце, так как во время таких игр дети быстро

возбуждаются. Начиная игру, учитель должен ясно осознавать, какие знания детей он будет закреплять с помощью этой игры, какие навыки и умения развивать. Большое значение имеет серьезное отношение к игровой деятельности ребенка, необходимо подчеркивать значимость, необходимость, важность того, что он делает. Необходимо, чтобы учитель, начиная игру, настраивал детей на выполнение заданий, условий игры. Объявлять об игре надо кратко: «Сейчас мы проведем игру...», а приглашение, высказанное в виде «Кто хочет ответить...», «Давайте поиграем», не создают у школьников нужного настроения.

2. Выбор игры. Он определяется целями урока. Дидактическая игра должна быть доступна для учащихся данного возраста. Очень простое задание воспринимается как развлечение и не влечет за собой желаемого результата, непосильное убивает интерес к игре. Игра должна быть посильной, но в то же время содержать некоторые трудности, требующие напряжения внимания, памяти, анализа фактов языка.

3. Организация игры. Учитель сообщает задачу и объясняет правила игры, показывает образец выполнения игрового действия.

Предварительно, перед началом игры, учитель сообщает, на каком материале она будет проводиться, предупреждает о возможных затруднениях. Игру нельзя начинать, не убедившись, что все ученики поняли ее правила. В процессе игры учитель помогает при затруднениях, задавая наводящие вопросы и направляя действия играющих.

Учитель осуществляет контроль за соблюдением правил игры, но он должен быть опосредованным. В этом случае играющие почувствуют большую свободу действий, а ведущие проявят самостоятельность, инициативу, овладеют организационными умениями.

4. Проведение игры. Отличительной особенностью игры является ее добровольность, поэтому творческие задания не должны быть обязательными. Обилие замечаний дисциплинарного порядка является

недопустимым, так как в игре дети должны чувствовать себя свободно, непринуждённо, испытывать удовлетворение от своей самостоятельности.

В процессе игры учитель должен проявлять максимум внимания, такта, доброжелательности к учащимся. Ошибки во время игры исправлять не следует, это отвлекает учащихся, а анализ их следует провести после окончания игры. Подбадривание и поощрение учеников необходимы для успешного протекания игры.

Многие игры можно проводить как соревнования команд. В каждую команду лучше включать школьников с различной подготовкой, чтобы силы команд были равными.

Важно соблюдать темп проведения игры: медленный порождает ожидание своей очереди, скуку, потерю интереса, слишком быстрый вызывает отставания большинства учащихся.

5. Подведение итогов. По окончании игры подводятся итоги, объявляются победители. Необходимо объяснить, почему учитель считает команду или несколько учащихся победителями.

Большое значение имеет коллективный анализ игры, он необходим для выработки навыков самоконтроля, самооценки. Оценивать следует и быстроту, и - главное - качество выполнения игровых действий детьми. Обязательно нужно обратить внимание и на поведение детей, и на проявление других качеств их личности в игре: как проявилась взаимовыручка в игре, настойчивость в достижении цели. Необходимо постоянно демонстрировать детям их достижения.

Оптимальные способы использования игровой деятельности в системе уроков следующие:

- Весь урок строится как сюжетно-ролевая игра;
- Во время урока, как его структурный элемент;

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

Однако существуют некоторые ограничения для проведения дидактических игр:

- Не стоит организовывать учебную игру, если ученики недостаточно знают тему;

- Не целесообразно внедрять игры на итоговых уроках и экзаменах, если они не использовались в процессе обучения;

- Не следует применять игры с тех предметов и программных тем, они не могут дать положительного эффекта.

Если после игры знания, умения и навыки учащихся не растут, это означает, что игра не является эффективной и результаты ее внедрения отрицательные, тогда нужно искать причины негативных последствий. Их может быть две:

1) качество самой игры низкое и не отвечает требованиям.

2) методика проведения игры неправильно.

Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана со всеми сторонами воспитательной и учебной работы в школе. В творческих играх происходит важный и сложный процесс усвоения знаний, который мобилизует умственные способности ребенка, его внимание, память, воображение. Игра способствует всестороннему гармоничному развитию личности.

6. Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр

Во время игры необходимо учитывать психолого-педагогические особенности учащихся.

1. Во время игры учитель должен создавать в классе атмосферу доверия, уверенности учащихся в собственных силах и достижимости

поставленных целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность учителя, поощрение и одобрение действий учащихся.

2. Любая игра, предлагаемая учителем, должна быть хорошо продумана и подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она требуется.

3. Учитель должен быть очень внимательным к тому, насколько учащиеся подготовлены к игре, особенно к творческим играм, где учащимся представляется большая самостоятельность.

4. Следует обратить внимание на состав команд для игры. Они подбираются так, чтобы в каждой были участники разного уровня и при этом в каждой группе должен быть лидер.

Не следует приучать детей к тому, чтобы на каждом уроке они ждали новых игр или сказочных героев. Необходим последовательный переход от уроков, насыщенных игровыми ситуациями, к урокам, где игра является поощрением за работу на уроке или используется для активизации внимания: весёлые шутки-минутки, игры-путешествия в страну чисел или страну знаний.

Даже слаборазвитые, робкие и застенчивые дети охотно включаются в подобные игры. При этом надо чётко представлять себе, какую именно дидактическую нагрузку несёт содержание той или иной игры, и постепенно совершенствовать эту дидактическую основу. В ситуации весёлой, увлекательной дидактической игры дети более успешно усваивают знания, чем в процессе учебных занятий.

Разумеется, обучение нельзя превращать в сплошную игру. И в дальнейшем ученики, когда станут старше, поймут, что учение не игра, а труд, и труд серьёзный и ответственный, хотя по-прежнему радостный и увлекательный.

Младший школьник мыслит наглядно - образно, поэтому необходимо при применении дидактических игр использовать наглядность. Игра должна

быть занимательной, интересной для детей, но ни в коем случае нельзя принудительно заставлять детей играть. Это не даст желаемого результата ни в развивающем, ни в образовательном плане.

В игре детям следует предоставлять большую самостоятельность, в то же время на них нельзя возлагать и большую ответственность. Важно, чтобы ребята сами следили за выполнением правил, чтобы каждый участник игры чувствовал ответственность перед коллективом.

Дидактические игры кратковременны (10-20 мин.), и важно, чтобы всё это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче. Особенно важно следить за этим в коллективных играх. Нельзя допустить, чтобы решением задачи был занят один ребёнок, а другие бездействовали. Обычно при таком проведении игры дети быстро утомляются от пассивного ожидания. Другая картина наблюдается, если все играющие включены в решение задачи.

В игре проявляются особенности характера ребёнка, обнаруживается уровень его развития. Поэтому игра требует индивидуального подхода к детям. Учитель должен считаться с индивидуальными особенностями каждого ребёнка при выборе задания, постановке вопроса: одному дать задание надо легче, другому - труднее, одному стоит задать наводящий вопрос, а от другого потребовать вполне самостоятельного решения. Особого внимания требуют дети робкие, застенчивые: иногда такой ребёнок знает правильный ответ, но от робости не решается ответить, смущенно молчит. Учитель помогает ему преодолеть застенчивость, одобряет его, хвалит за малейшую удачу, старается чаще его вызывать, чтобы приучить выступать перед классом (коллективом).

В ходе игры учащиеся незаметно для себя выполняют различные упражнения, где им самим приходится сравнивать, выполнять арифметические действия, тренироваться в устном счете, решать задачи. Игра ставит учащихся в условия поиска, пробуждает интерес к победе,

следовательно, дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдать правила игры.

В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества ребенка. В ходе игры дети учатся оказывать помощь товарищам, считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. У детей развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, характер. 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.

Приемы слуховой, зрительной, двигательной наглядности, занимательные вопросы, задачи-шутки, моменты неожиданности способствуют активизации мыслительной деятельности.

Проводить игру, можно на разных этапах учебного процесса:

1. При объяснении нового учебного материала (например, педагог может подготовить подсказки, которые косвенно дают представление о новом знании, а дети попытаются в групповом обсуждении найти принцип, по которому учитель подобрал эти подсказки, и найти ключ к правильному решению и т. п.);

2. При усвоении и закреплении учебного материала (классической игрой в этом направлении является игра «Кто сделает лучший доклад на заданную тему?»). Педагог может ввести критерии, по которым группы будут оценивать доклады друг друга;

3. При повторении пройденного материала (этот этап учебного процесса является одним из наиболее актуальных и нуждающихся в методах и средствах игровой педагогики). Здесь ученик должен уметь применить усвоенные ранее знания на практике, проявить способность их применения в условиях, отличных от стандартных, показать абстрагированность

полученных навыков от конкретных ситуаций, рассмотренных ранее на других этапах учебного процесса.

Для этого необходимо учебный процесс перестраивать в организационно - деятельностный, где полученные знания смогут учениками преобразоваться в их личные. Здесь необходимо учитывать одно условие: педагог должен знать, чем интересуются дети, что они любят делать, о чем фантазируют, что читают и о чем рассказывают друг другу. Используя знания о возрастной динамике и трансформации потребностей и обогащая их собственными наблюдениями, основанными на реальном ежедневном опыте взаимодействия с детьми, педагог способен спроектировать и провести игру, целью которой было бы повторение пройденного материала.

7. Структура дидактической игры «Мир вокруг меня»

Дидактическая игра имеет свою устойчивую структуру, которая отличает ее от всякой другой деятельности.

Рассмотрим более подробно.

1. Игровой замысел – выражен в названии игры, часто выступает в виде вопроса или загадки. Он заложен в дидактической задаче, которую надо решить в учебном процессе. Предъявляет к участникам определенные требования в отношении знаний.

2. Каждая игра имеет правила – определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игры. Правила должны разрабатываться с учетом цели урока и возможностей учащихся. Этим создаются условия для появления у каждого ученика чувства успеха. Правила воспитывают умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива.

3. Игровые действия – регламентируются правилами игры, способствуют познавательной активности учащихся, дают возможность проявить способности, применить знания, умения. Учитель руководит игрой, направляет ее в нужное русло, поддерживает интерес.

4. Познавательное содержание (задачи) – основа дидактической игры. Заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы, поставленной игрой.

5. Оборудование – наличие Т.С.О (компьютер, проектор, интерактивная доска), различные средства наглядности: таблицы, модели, раздаточный материал и так далее.

6. Результат – финал игры, придает игре законченность. Выступает в форме решения поставленной учебной задачи, дает моральное удовлетворение.

Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся или в усвоении знаний, или в их применении. Сочетание всех элементов игры и их взаимодействие повышают организованность игры, ее эффективность, приводят к желаемому результату.

Рассмотрим пример:

Дидактическая игра «Мир вокруг меня»

Правила игры: В игре могут участвовать от 2 до 10 игроков или 2-3 команды. Нужно поставить фишки на «Старт». Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике. На каждом квадратике учащийся (или команда) выполняет свое индивидуальное задание. Если с заданием справляется, то продолжает играть, если нет, то выбывает из игры. Выигрывает тот участник или та команда, которая сможет справиться со всеми заданиями.

Насекомые, растения, животные– назвать насекомых, растения и животных Краснодарского края.

Обычаи-назвать кубанские обычаи.

Традиции- рассказать о традициях своей семьи.

Достопримечательности - назвать достопримечательности своего населенного пункта или Краснодарского края.

Населенные пункты- название сел, городов, станиц. Показать на карте.

Рельеф -название гор, низменности и равнин.

Стихи- рассказать или стихотворение о Кубани или любое стихотворение кубанского поэта.

Сказки-рассказать кубанскую сказку.

Песни- спеть фрагмент кубанской песни.

Пословицы – объяснить значение пословицы.

Города воинской доблести- можно назвать города или небольшой рассказ об истории города.

Атаманы-назвать известных кубанских атаманов.

Люди кубани-назвать известных людей и перечислить их заслуги перед родиной.

Спортсмены -назвать известных спортсменов.

Реки, лиманы, озера и водохранилища- названия озёр, рек, лиманов и водохранилищ находящихся на территории Краснодарского края.

Обитатели водоемов-назвать обитателей водоемов Краснодарского края.

Лотерея-можно стать на любой квадратик.

Контурная карта-выполнить задание учителя.

Смйлик с вопросом-ответить на вопрос из карточки.

Кубанская кухня-название кубанского блюда.

Профессии-назвать профессию.

Спорящие казаки (казачий словарь)-объяснить значение слова.

Красная книга- растительный и животный мир Красной книги Краснодарского края.

Скрипичный ключ-определить по звуку кто это.

Творческий квадрат- Перед началом игры ребята определяют с темой творческого задания. Тот кто попадает на этот квадрат должен на специальном листе нарисовать любой предмет связанный с Краснодарским

краем и выбранной темой. По итогу игры должна получиться сюжетная картинка.

Необходимое количество времени: продолжительность игры 20-30 минут.

Оборудование: цветные карандаши и ручки по количеству команд, шаблоны поля, фишки, заполненное поле, игральные кости.

Вопросы:

1. Дата образования Краснодарского края (13 сентября 1937 г.)
2. Как называются горы Краснодарского края? (Кавказские)
3. Самая высокая гора (Цахвоа)
4. Какие моря омывают наш край? (Чёрное, Азовское)
5. Назвать реки Кубани (Кубань, Сосыка, Ея, Лаба, Сочи, Туапсе, Челбас, Бейсуг, Пшада, Джубга, Уруп, Синюха, Адагум, Протока, Пшеха))
6. Назвать озёра Краснодарского края (Абрау, Ханское, Чембурка, Голубицкое. Кардывач)
7. Назвать столицу нашего края (Краснодар)
8. Как раньше назывался Краснодар? В честь кого он так был назван? (Екатеринодар)
9. В каком году основан город Екатеринодар? (1793год)
10. Назвать крупные города нашего края (Сочи, Анапа, Туапсе, Ейск, Новороссийск, Лабинск, Геленджик, Армавир)
11. Назвать города – курорты (Анапа, Геленджик, Сочи, Туапсе)
12. Назвать город – герой Кубани (Новороссийск)
13. Кто является губернатором Краснодарского края? (Кондратьев Вениамин Иванович)

Казачий словарь: слова берутся только те, которые были изучены за период обучения.

В конце игры подведение итогов и награждение.

Данное поле игры можно изменить под любой предмет (литературное чтение, математику, окружающий мир и т.д), любой возраст и любые задачи которые педагог ставит перед собой и перед участниками игры.

9. Заключение

Таким образом, мною была создана игра для игроков с разным уровнем знаний. Уникальность игры заключается в том, что ее можно использовать как на уроках кубановедения под руководством учителя, так и для проведения досуга в компании. Игры пригодятся не только для изучения программного материала, но и для подготовки к олимпиадам и викторинам по Кубановедению.

Игра успешно запущена в МБОУ СОШ №3 им.Е.И.Гришко и используется учителями кубановедения и начальной школы как на уроках, так и во внеурочное время.

В дальнейшем планирую расширить игру, подключив учащиеся школы. Это долгосрочная перспектива проекта. Ещё одно достоинство нашего набора заключается в его универсальности: он может быть использован как базовый макет для подобных игр при изучении любого субъекта РФ: города, края, республики, области и всей РФ, а также возможно изменить поле игры адаптировав его под любой предмет (литературное чтение, окружающий мир и т.д.).

Считаем целесообразным создать в социальной сети группу энтузиастов, готовых взять на себя труд по разработке подобных игр для своего края. Таким образом у школьников РФ появится возможность, соединив региональные игры, создать всероссийский школьный просветительский проект, чтобы рассказать соседям о достопримечательностях и богатствах своей Малой Родины.

10. Список используемой литературы

1. Волохова Е.А., Юкина И.В. Дидактика. Конспект лекций Ростов н/Д: «Феникс», 2004.- 288 с.

2. Радугина А.А. Психология и педагогика: Учебное пособие для вузов. - М.:Центр, 2003.-256 с.

3. Колокольникова З.У.К 61 Игровые технологии: учеб. пособие / З.У. Колокольникова. – Красноярск: Сиб. федерал. ун-т, 2020.

4. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учебно-методическое пособие/ А.В.Финогенов, Красноярск: Красноярск. государственный университет, 2001.

5. Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник Игровые технологии в образовании , ФГБОУ ВПО «Тольяттинский государственный университет», 2015

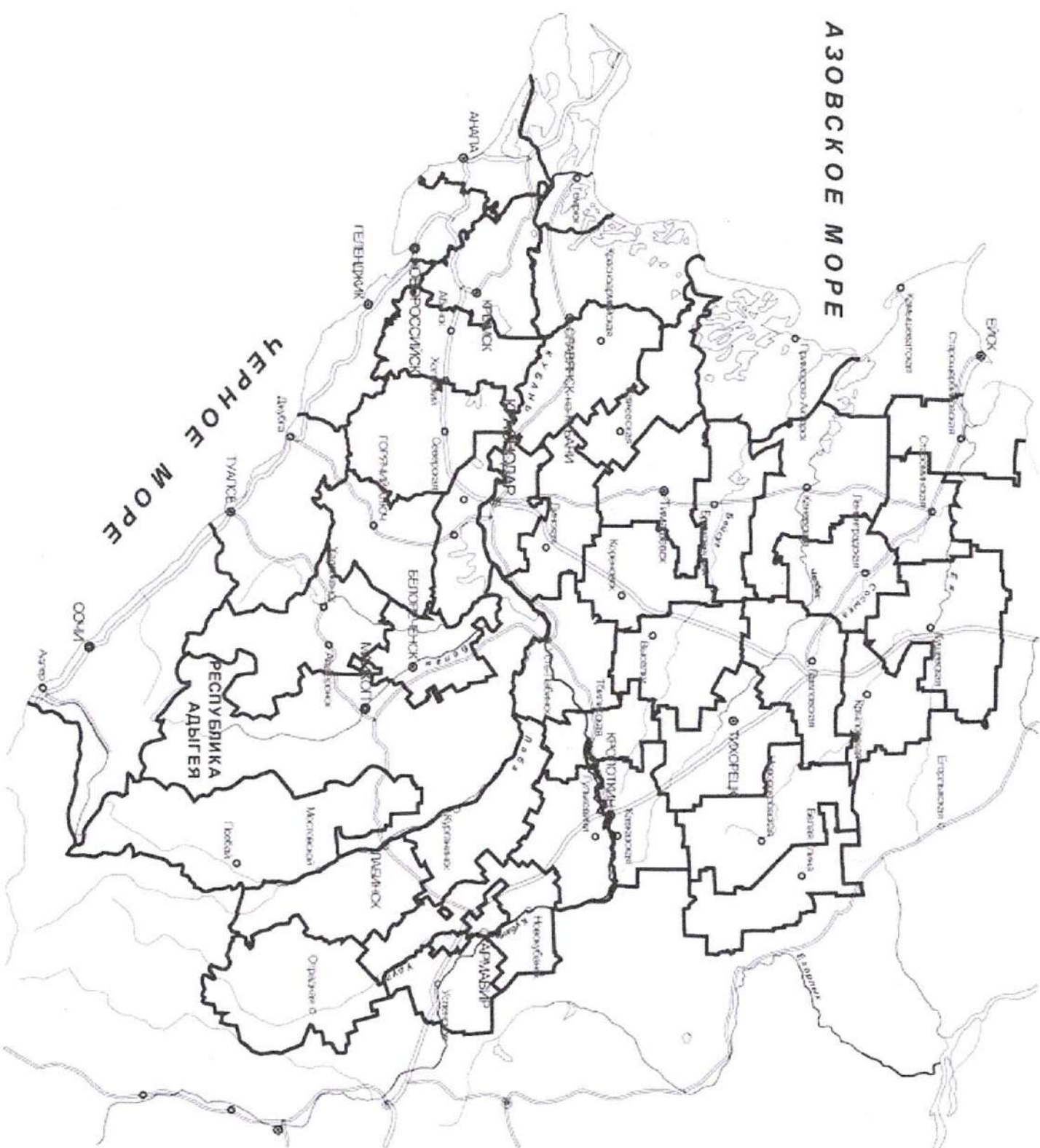
6. Осыка Н. Л., Игровая деятельность как основной фактор развития ребенка <http://osyka.ru/igrovaya>

7. Психологическое исследование детей школьного возраста. <http://xn--d1aigtgr.xn--p1ai/?p=1238> 6. Игровые технологии <http://fb.ru/article/3243/igrovyie-tehnologii-v-obuchenii>

[illegible]

АЗОВСКОЕ МОРЕ

ЧЕРНОЕ МОРЕ





В о п р о с ы :

1. Дата образования Краснодарского края (13 сентября 1937 г.)
2. Как называются горы Краснодарского края? (Кавказские)
3. Самая высокая гора (Пашвоа)
4. Какие моря омывают наш край? (Чёрное, Азовское)
5. Назвать реки Кубани (Кубань, Сосыка, Ея, Лаба, Сочи, Туапсе, Челбас, Бейсуг, Пшада, Джубга, Уруп, Синюха, Адагум, Протока, Пшеха)
6. Назвать озёра Краснодарского края (Абрау, Ханское, Чембурка, Голубицкое. Кардывач)
7. Назвать столицу нашего края (Краснодар)
8. Как раньше назывался Краснодар? В честь кого он так был назван? (Екатеринодар)
9. В каком году основан город Екатеринодар? (1793год)
10. Назвать крупные города нашего края (Сочи, Анапа, Туапсе, Ейск, Новороссийск, Лабинск, Геленджик, Армавир)
11. Назвать города – курорты (Анапа, Геленджик, Сочи, Туапсе)
12. Назвать город – герой Кубани (Новороссийск)
13. Кто является губернатором Краснодарского края? (Кондратьев Вениамин Иванович)

КАЗАЧИЙ СЛОВАРЬ



а б р е к



ДИПЛОМ

награждается

**КОМПАНИЕЦ
Валерия Игоревна,**

учитель начальных классов муниципального бюджетного
общеобразовательного учреждения
средней общеобразовательной школы № 3
имени Екатерины Ивановны Гришко
муниципального образования Щербиновский район
станция Старощербиновская,

ПОБЕДИТЕЛЬ КОНКУРСА

**на присуждение премий
лучшим учителям
за достижения в педагогической
деятельности в 2022 году**

Министр
образования,
науки и молодежной политики
Краснодарского края



Е.В. Воробьева

Приказ министерства образования, науки и молодежной политики
Краснодарского края 17 июня 2022 году № 1432

Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Институт развития образования» Краснодарского края



ДИПЛОМ

НАГРАЖДАЕТСЯ

КОМПАНИЕЦ

Валерия Игоревна,

учитель начальных классов

МБОУ СОШ 3 им.Е.И.Гришко ст.Старощербиновская

ПРИЗЕР

3 МЕСТО

краевого конкурса методических разработок на лучшую
практику профориентационного мероприятия в 2022 году
в номинации «ПРОФмастер»

Исполняющий
обязанности ректора



Л.Н. Терновоя

Приказ № 642 от 15.11.2022
Краснодар

ООО "Учитель-Инфо"

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что
Компаниец Валерия Игоревна

в период обучения с 06 сентября 2023 г. по 04 октября 2023 г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)
ООО "Учитель-Инфо"

УДОСТОВЕРЕНИЕ

о повышении квалификации

613103800281

Документ о квалификации

по дополнительной профессиональной программе
**"Педагогические компетенции классного руководителя при
переходе на обновленные ФГОС"**

Регистрационный номер
04102023-199

Города
Азов

в объёме **72 часов**

Дата выдачи
04 октября 2023 года



Руководитель
Секретарь

Светлов М.Е.
Богданов К.В.

ООО "Учитель-Инфо"

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что
Компаниец Валерия Игоревна

в период обучения с 08 сентября 2023 г. по 04 октября 2023 г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)

ООО "Учитель-Инфо"

УДОСТОВЕРЕНИЕ

о повышении квалификации

613103800319

Документ о квалификации

по дополнительной профессиональной программе
"Инновационные методы и технологии обучения детей с ОВЗ в
условиях реализации ФГОС"

Регистрационный номер
04102023-237

в объёме **72 часов**

Города
Азов

Дата выдачи
04 октября 2023 года



Руководитель
Секретарь

Светлов М.Е.
Богданов К.В.

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

ООО "Учитель-Инфо"

УДОСТОВЕРЕНИЕ

о повышении квалификации

613103425258

Документ о квалификации

Регистрационный номер
10042023-211

Город
Азов

Дата выдачи
10 апреля 2023 года

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Компаниец Валерия Игоревна

в период обучения с 28 марта 2023 г. по 10 апреля 2023 г.

прошел(а) повышение квалификации в (на)

ООО "Учитель-Инфо"

по дополнительной профессиональной программе

**"Инновационные методы и технологии обучения в начальной
школе в условиях реализации ФГОС"**



в объёме **72 часов**

Светлов М.Е.

Богданов К.В.

Руководитель

Секретарь



БЛАГОДАРСТВЕННОЕ ПИСЬМО

**Министерство образования, науки и молодежной политики
Краснодарского края**

поощряет

**Компаниец
Валерию Игоревну,**

учителя начальных классов муниципального бюджетного
общеобразовательного учреждения средней общеобразовательной
школы № 3 имени Екатерины Ивановны Гришко муниципального
образования Щербиновский район станица Старощербиновская,

**за достигнутые успехи в организации
воспитательной работы
и в связи с окончанием 2020-2021 учебного года**

Министр



Е.В. Воробьева

Приказ от 18 мая 2021 года № 1604
г. Краснодар



Министерство образования, науки и молодежной политики
Краснодарского края

ПОЧЕТНАЯ ГРАМОТА

награждается

**Компаниец
Валерия Игоревна,**

учитель начальных классов
муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения
средней общеобразовательной школы № 3 имени Екатерины Ивановны
Гришко муниципального образования Шербиновский район
станция Старощербиновская,

за многолетний добросовестный труд,
высокий профессионализм
и достигнутые успехи в сфере образования

Министр

Е.В. Воробьева

Приказ от 12 мая 2022 г. № 1114
г. Краснодар

СВИДЕТЕЛЬСТВО

О ЗАНЕСЕНИИ НА ДОСКУ ПОЧЁТА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЩЕРБИНОВСКИЙ РАЙОН

КОМПАНИЕЦ ВАЛЕРИЯ ИГОРЕВНА

УЧИТЕЛЬ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ МУНИЦИПАЛЬНОГО
БЮДЖЕТНОГО ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 3
ИМЕНИ ЕКАТЕРИНЫ ИВАНОВНЫ ГРИШКО
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЩЕРБИНОВСКИЙ РАЙОН СТАНИЦА СТАРОЩЕРБИНОВСКАЯ

ЗА ВЕСОМЫЙ ВКЛАД В СОЦИАЛЬНО-ЭКОНОМИЧЕСКОЕ
РАЗВИТИЕ ЩЕРБИНОВСКОГО РАЙОНА, МНОГОЛЕТНИЙ И
ДОБРОСОВЕСТНЫЙ ТРУД НА БЛАГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЩЕРБИНОВСКИЙ РАЙОН
ЗАНЕСЕНА НА ДОСКУ ПОЧЁТА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЩЕРБИНОВСКИЙ РАЙОН

В СООТВЕТСТВИИ С ПОСТАНОВЛЕНИЕМ АДМИНИСТРАЦИИ

МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЩЕРБИНОВСКИЙ РАЙОН ОТ 27 АПРЕЛЯ 2023 ГОДА № 309

ИСПОЛНЯЮЩИЙ ПОЛНОМОЧИЯ ГЛАВЫ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЩЕРБИНОВСКИЙ РАЙОН

Д.Н. АГАШКОВ

