

Красноармейский район

Государственное казенное общеобразовательное учреждение  
специальная (коррекционная) школа-интернат ст-цы Полтавской  
Краснодарского края

# **Дидактические игры на уроках естествознания.**

Учитель биологии и естествознания

Зайцев Ев.Ев.

2023 год

## Дидактические игры на уроках естествознания.

### Методические рекомендации сборнику игр.

Одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету является использование на уроках и во внеклассное время дидактических игр и занимательного материала, что способствует созданию у учеников эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность один и тот же материал повторить разнообразными способами.

Выдающиеся педагоги придавали огромное значение включению игры в учебную деятельность. Еще К. Д. Ушинский советовал вводить элементы занимательности, игровые моменты в серьезный учебный труд учащихся для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.

В. А. Сухомлинский писал, что без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности... Без игры умственных сил, без творческого воображения невозможно представить полноценное обучение... Очень важно, чтобы изумительный мир природы, фантазии, творчества, окружающий детей до школы, не закрывался перед ребенком классной дверью.

Известный педагог С. Т. Шацкий называл игру жизненной лабораторией детства и призывал включить ее в программу школы: «Когда человек играет, он повышает свои эмоции. Нашу школу мы должны сделать местом как раз такого оживления». Говоря об активизации процесса обучения, С. Т. Шацкий рекомендовал не давать готовые знания, а развивать склонность детей к самостоятельному исследованию, к проявлению себя в труде, игре.

Дидактическую игру следует отличать от игры вообще и игровой формы занятия, хотя это деление условно. Игровая форма занятий создается на уроках с помощью игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал выступает как средство игры; в учебную деятельность вводятся элементы соревнования, которые переводят дидактическую задачу в игровую;

- успешность выполнения дидактического задания связывается с игровым результатом.

Дидактическая игра — это метод обучения (соответствующий силам и возможностям учащихся со сниженным интеллектом), который повышает эффективность обучения естествознанию и помогает пробудить интерес к изучаемому материалу.

Увлекательные формы работы пробуждают у учащихся интерес к естествознанию как к учебному предмету. В дальнейшем перерастает в познавательный интерес к содержательной стороне природоведческого материала.

Дидактические игры дают прекрасные возможности для коррекции и развития высших психических функций. Они активизируют мыслительную деятельность: учат анализировать, сравнивать, обобщать, классифицировать, выделять лишнее. При разгадывании загадок, ребусов, кроссвордов пополняется словарный запас учащихся, закрепляются навыки правильного написания трудных слов, природоведческих терминов (например, при решении кроссвордов орфографические ошибки не позволяют вписать в пересекающиеся колонки правильно отгаданные слова). У учащихся развивается произвольное внимание, вырабатывается настойчивость, усидчивость; увлеченный игрой ребенок доводит начатое дело до конца.

В процессе игровой деятельности, особенно в играх соревновательного характера по рядам, командам, группам у учеников развивается чувство коллективизма. Ребята переживают не только за себя, но и за одноклассников, стараются помочь друг другу.

Во время игры на уроке создается хорошая эмоциональная настройка, быстро снимается усталость. Нельзя не отметить, что у учащихся вырабатывается бережное отношение к играм, раздаточному материалу, они стараются не испортить их, потому что не смогут играть на последующих уроках; то есть положительное воздействие игры на детей со сниженным интеллектом не вызывает сомнения.

Привлечение различных дидактических игр позволяет учителю осуществлять индивидуальный и дифференцированный подход к умственно отсталым учащимся. К примеру, всему классу раздаются разрезные картинки, дается задание сложить их и назвать получившееся животное (растение). Одни ученики получают набор картинок, из которых можно сложить двух животных, другие — картинки, разделенные на 6-8 частей, третьи — на 4 части. Отдельным детям дополнительно дают большую карточку, на которой нарисован контур животного. Важно, чтобы у учащихся создавалось впечатление идентичности полученных заданий.

На вопрос о месте игры на уроке, методисты отвечают по-разному. Одни утверждают, что игры целесообразнее проводить на этапе закрепления, другие считают, что введение игры в урок оправдано как элемент отдыха, третьи — что игра может быть использована на любом этапе урока. Мы разделяем последнюю точку зрения.

Преподаватель использует игры в процессе *объяснения* нового материала. Так, при проведении урока на тему «Растение — целостный организм» предлагается игра «Где ошибся художник?» Ученики должны исправить ошибки на магнитной доске, переставив отдельные карточки таким образом, чтобы сложить целостное цветковое растение (корень, стебель, лист, цветок). Дидактические игры помогают в разнообразной форме *проверить* знания учащихся. Например, один ученик на доске заполняет кроссворд, другой — закрывает карточку зоологического лото, третий — складывает из разрезных частей изображение изучаемого животного и готовит рассказ о нем. А в это время учитель проводит фронтальный опрос остальных школьников.

Самое широкое распространение дидактические игры получили на этапе *повторения* и *закрепления*. Известно, что повторное воспроизведение учебного материала снижает интерес к предмету, если проводится в форме только чтения статьи учебника и последующей беседы. Дидактические игры позволяют конкретизировать, уточнить, систематизировать и обобщить полученные знания.

Иногда загадка, ребус, шарада используются как *организационный момент*. Они помогают снять усталость, поднять эмоциональный тонус, мобилизовать внимание, переключить с конфликтной ситуации, возникшей на перемене, и т.п.

Все дидактические игры, применяемые на уроках естествознания и во внеклассное время, можно разделить на три основные группы:

1. игры с предметами;
2. настольные (настольно-печатные) игры;
3. словесные (вербальные) игры.

**Игры с предметами** предполагают использование муляжей, различных натуральных объектов природы, природного материала (цветов, плодов, листьев, корней, семян, полезных ископаемых). Такие игры могут проводиться непосредственно на экскурсии в лес, парк, сад, поле. При этом не только закрепляются знания об окружающем мире, развиваются мыслительные процессы, но и одновременно воспитывается любовь и бережное отношение к природе. Игры с природным материалом, муляжами («Волшебный мешочек», «Овощи - фрукты», «С какой ветки детки?», «Вершки и корешки», «Что сначала, что потом» и др.), проводимые в классе,

помогают уточнить форму, цвет, вкус, запах, назначение, размер объекта. Ребята упражняются в определении предмета по какому-либо одному качеству (признаку), решают задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности.

**Настольные (настольно-печатные) игры** предназначены как для индивидуальной, так и для групповой и коллективной работы. В этих играх нередко присутствует элемент соревнования. Они дают возможность дифференцированно подойти к оценке знаний и способностей учащихся. Настольные игры чаще применяются на этапе закрепления и повторения изученного, для снятия напряжения после сложной учебной работы, в конце учебного года, когда интерес к учебе в результате утомления и усталости падает, во внеурочное время.

**Словесные (вербальные) игры** построены на словах и действиях играющих. В старших классах коррекционной школы рекомендуется чаще использовать эти игры. С их помощью дети, опираясь на имеющиеся представления об объектах, углубляют сведения о них, применяют приобретенные ранее знания в новых связях и обстоятельствах, размышляют о предметах и явлениях, которые они в данное время непосредственно не воспринимают.

Вербальные игры учат самостоятельному решению разнообразных мыслительных задач: описывать предметы и объекты природы, выделяя их характерные признаки (например, составление загадок самими детьми);

Дидактические игры, предлагаемые вашему вниманию, не одинаковы по степени сложности. Они должны применяться с учетом индивидуальных и типологических особенностей отдельных учащихся. При коллективной работе выбор игр зависит от подготовленности класса.

Многие игры могут быть с успехом использованы не только в учебной, но и во внеклассной работе: во время проведения вечеров, викторин, конкурсов, природоведческих недель, для выпуска стенгазет, оформления краеведческого уголка и т.д.

Использование предложенного материала на уроках естествознания и во внеклассное время значительно облегчает работу учителя по формированию интереса к изучаемому курсу и способствует более полному, активному и сознательному усвоению знаний учащимися. Умелое использование дидактических игр естествоведческого характера поможет эффективно решать дидактические, коррекционно-развивающие и воспитательные задачи.

## Приложение.

### Игры с предметами.

#### Работа с макетами, муляжами «В лесу», «В деревне», «В саду», «В поле» и т.д.

**Цель:** формирование у детей познавательного интереса, закрепление знаний детей

**Задачи :**

- дать представления о диких животных, птицах, растениях (т.д.)
- вызвать интерес детей к изучению тем с помощью стихотворений, загадок
- воспитывать любознательность, сочувствие, любовь к родной природе.

**Варианты игр:**

**«Составь рассказ»**

**Цель:** формировать умение составлять рассказ о природном сообществе «лес», «поле», «сад» т.д..

**«Кто лишний?», «Что изменилось?»**

**Цель:** развивать внимание, логическое мышление, умение обосновывать свой ответ.

**«Кого не стало?»**

**Цель:** формировать умение называть предметы в единственном и множественном числе, развивать внимание, логическое мышление.

**«Закончи предложение»**

**Цель:** формировать умение заканчивать предложения, подбирая слова «антонимы»

**«Назови ласково»**

**Цель:** формировать умение подбирать слова в уменьшительно – ласкательной форме.

**«Узнай по описанию»**

**Цель:** формировать умение согласовывать имена прилагательные и существительные в роде, числе.

**«Загадай животное, растение»**

**Цель:** конкретизировать представление детей о том или ином животном, кратко называть его качества и действия.

## Настольные игры.

- «*Четвертый лишний*». На доске или листе бумаги написаны названия (или нарисовано несколько предметов), например, сыроежка, лисичка, поганка, опёнок. Ученик должен назвать лишний предмет, объяснить свой выбор, дать обобщающий термин оставшимся словам.

«*Парные картинки*». Учащиеся среди различных картинок должны найти картинки с изображением растений, животных, относящихся к одному семейству, отряду, классу. Это игры типа «Где чей детеныш?», «С какого дерева лист?», «Где чей хвост?», «Вершки и корешки», «Во саду ли, в огороде?».

«*Почта*». Ученикам раздаются пустые конверты, покрытые прозрачной пленкой, и набор картинок. Нужно сгруппировать картинки по общему признаку, сложить их в конверт и подписать «адрес» (например, «Злаковые культуры»).

«*Зоологическое или ботаническое лото*». Большие карты разделены на квадраты (4-6), в которые вписаны слова. Их надо закрыть соответствующими маленькими квадратами с изображением растений или животных. Для сильных учеников вместо слов на больших картах написаны загадки.

Можно рекомендовать лото с изображением различных стадий развития насекомых (растений). Например, на большой карте наклеено изображение взрослого насекомого и оставлены 4 пустые клетки. На маленьких карточках нарисованы различные стадии развития насекомых. Вызванный ученик должен сложить их в нужной последовательности и рассказать о развитии насекомых. При коллективной работе вводится элемент соревнования — кто быстрее сложит.

«*Узнай силуэт*». Учащиеся должны определить по контуру животное (овощ, цветок, орган человека). Если игра покрыта пленкой, то можно и подписать. Удобно для этих целей использовать силуэты, вырезанные из пластиковых папок.

«*Собери картинку*». Составление разрезных картинок развивает аналитико-синтетическую деятельность, учит из отдельных частей составлять целое, узнавать целое по части, корректирует пространственную ориентировку.

«*Где ошибся художник?*» Выигрывает тот, кто найдет больше ошибок и неточностей в демонстрируемом изображении. Это могут быть игры «Диковинное животное», «Тяни-Толкай», «Чудо-растение».

«*Домино*». Игра проводится за партами, а во время коллективной работы — на магнитной доске. Учащимся раздаются карточки из тонкого картона, разделенные на две части. На одной наклеено изображение растения, на другой написано название семейства. Необходимо к семейству подобрать и приложить соответствующего представителя растительного мира или наоборот.

## Словесные (вербальные) игры

### «Узнай по описанию»

искать сходства и различия, группировать предметы и объекты природы, обобщать и классифицировать их («Назови одним словом», «Кто чем питается?», «Похож - непохож»);

находить алогизмы в суждениях («Небылицы», «В чем ошибся писатель?»).

**Загадка** является важным средством стимуляции мыслительной деятельности, развивающим речь, корригирующим произвольное внимание, вызывающим положительные эмоции.

\* \* \*

Заворчал живой замок,  
Лёг у двери поперёк,  
Две медали на груди.  
Лучше в дом не заходи. (Собака)

\* \* \*

Мордочка усатая,  
Шубка полосатая,  
Часто умывается,  
А с водой не знается. (Кошка)

\* \* \*

Сама пёстрая,  
Ест зелёное,  
Даёт белое. (Корова)

\* \* \*

Посреди двора  
Стоит копна:  
Спереди вилы,  
Сзади — метла. (Корова)

\* \* \*

Заплелись густые травы,  
Закудрявились луга,  
Да и сам я весь кудрявый,  
Даже завитком рога. (Баран)

\* \* \*

С бородой родится,  
Да никто этому не дивится. (Козёл)

\* \* \*

Есть рога, а не баран,  
Хвост свечой, а не белка,



Не корова, а молоко даёт. (Коза)

\* \* \*

Кто имеет пяточок,

Не зажатый в кулачок?

На ногах его копытца.

Ест и пьёт он из корытца. (Поросёнок)

\* \* \*

Спереди — пяточок,

Сзади — крючок,

Посредине — спинка,

На спинке — щетинка. (Свинья)

\* \* \*

Не пахарь, не кузнец, не плотник,

А первый на селе работник. (Лошадь)

И многие другие.

**Шарады** — вид словесных игр, в которых несколько букв, слогов или частей слов выделено и описано самостоятельно, по этим описаниям учащиеся должны отгадать все слово. Например:

Первое — крик птицы. Второе — согласная буква. Целое — рыба.

(Карп)

Первый слог — восклицание,

Второй — достоин порицания.

А в целом он на севере далеком обитает,

И жителей тех мест

Он греет и питает.

(Олень)

Крах — мой корень,

Мал — конец.

Как зовут меня, малец?

(Крахмал)

**Метаграммы** — загадки, в которых из загаданного слова путем замены букв образуется новое слово. Например:

С «Ч» я над водой летаю. С «Г» навинченной бываю.

(Чайка - гайка)

С «Ё» колючий, С «У» ползучий.

(Ёж - уж)

С «С» я — рыба, С «Ф» я — птица.

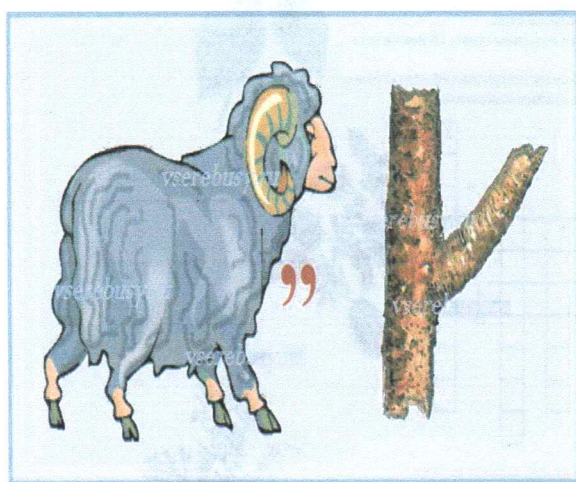
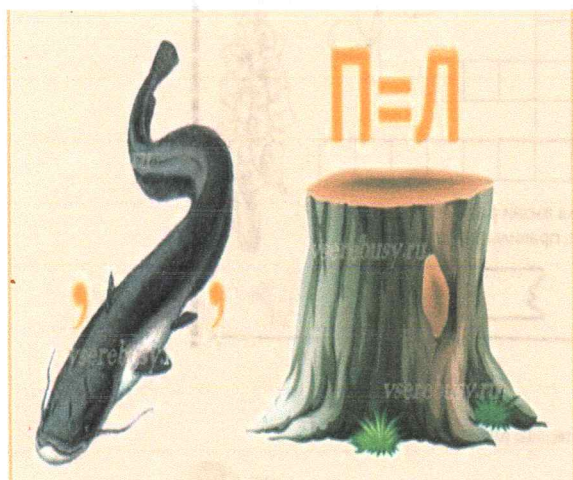
(Сазан - фазан)

**Анаграммы** — слова, получающиеся при обратном прочтении других слов (кот - ток) или при перестановке слогов, букв (сосна - насос). Например:

Легко дыша в моей тени,  
Меня ты летом часто хвалишь,  
Но буквы переставь мои  
И целый лес ты мною свалишь.  
(Липа - пила.)

**Ребус** — особый вид дидактической игры, в которой слова или фразы изображены сочетанием рисунков, чертежей, букв, цифр и других знаков.

Например.



**Кроссворд** — игра, в которой словами-отгадками заполняют пересекающиеся ряды клеток. Кроссворды бывают текстовыми и иллюстративными.

Имя: \_\_\_\_\_ Дата: \_\_\_\_\_

## РАСТЕНИЯ КЛУМБЫ

Впиши в кроссворд названия растений.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_

Что необходимо для жизни растениям на клумбе?  
Раскрась правильные ответы.

1. Свет

2. Град

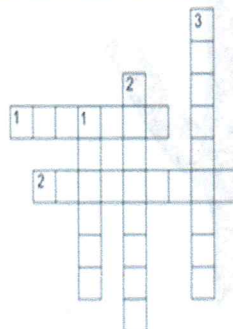
### Лекарственные растения

**По горизонтали**

1. Жгучая трава.
2. Растение, успокаивающее действующее на нервную систему.

**По вертикали**

1. Самая горькая трава российской флоры.
2. Для некоторых животных это растение ядовито. Об этом говорит и само его название.
3. При укусе пчелы млечный сок этого растения избавляет от боли и опухоли. А его семена мы называем «парашютиками».



*Вот так и в жизни материнка цветочке*

*Яд и лекарство в нежной оболочке*

*Его помять — и прибавит сил,*

*Но стоит пресечь, чтоб он убит.*



**«Небылицы», «Где ошибся писатель?» и т.п.**

Например:

Теплая весна сейчас,  
Виноград созрел у нас.  
Конь рогатый на лугу  
Летом прыгает в снегу.  
Поздней осенью медведь  
Любит в речке посидеть.  
А зимой среди ветвей  
«Га-га-га» — пел соловей.  
Быстро дайте мне ответ,  
Это правда или нет?

Собака садится играть на гармошке,  
Ныряют в аквариум рыжие кошки,  
Носки начинают вязать канарейки,  
Цветы малышей поливают из лейки,  
Старик на окошке лежит, загорает,  
А внучкина бабушка в куклы играет,  
И рыбы читают веселые книжки,  
Отняв потихонечку их у мальчишки.

Показал садовод нам такой огород,  
Где на грядках, заселенных густо,  
Огурбузы росли,  
Помидьши росли,  
Редисвекла, чеслук и репуста.  
Сельдерошек поспел  
И моркофель дозрел,  
Стал уже осыпаться спаржовник,  
А таких баклачков  
Да мохнатых стручков  
Испугался бы каждый садовник.

Ещё можно много привести примеров дидактических игр для применения на уроках .