**Карта передового педагогічного досвіду**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **I. Загальні відомості** | | | | | |
| **Особистий досвід**  **Колективний досвід** | | **Установа,  в якій працює автор досвіду, адреса з індексом,**  **e-mail** | | **Посада із зазначенням навчального предмету або виконуваного функціоналу** | **Стаж роботи на посаді** |
| Гречишкіна Наталія Іванівна | | СЗШ № 14  93412, Луганська обл., м.Сєвєродонецьк, вул.Гагаріна,111,  sed14lg@yandex.ru | | Вчитель початкових класів | 24 роки |
| **II. Схема опису педагогічного досвіду** | | | | | |
| **Тема досвіду** | | **Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі в початковій школі** | | | |
| **№з/п** | **Розділ** | | **Зміст розділу** | | |
| 1. | **Теоретична база досвіду** | | Дидактичні ігри стали предметом особливої уваги в працях А.Макаренка,В.Сухомлинського,Л.Артемової,О.Запорожець,  Д.Ельконіна ( формування уяви, вплив на розумовий розвиток).  Різні аспекти використання дидактичних ігор з метою поліпшення ефективності навчання розглядалися у працях А. Вербицького , Я.Каменського,П.Підкасистого.  Проблеми мотивації навчання у підвищенні навчальної активності шляхом використання дидактичних ігор досліджували такі зарубіжні педагоги: Дж.Брунер,З.Констануете, Б.Роуем, Е.Баффі, | | |
| 2. | **Актуальність досвіду** | | Актуальність досвіду полягає в необхідності використання дидактичних ігор з метою активізації пізнавальної діяльності, мотивації навчання розвитку дитини як особистості. | | |
| 3. | **Тривалість роботи над досвідом** | | 7 років | | |
| 4. | **Адресність досвіду** | | Вчителям початкових класів. | | |
| 5. | **Область застосування досвіду** | | Учні початкових класів віком 6-10 років. | | |
| 6. | **Технологія досвіду** | | Мета: обґрунтування теоретичних і практичних основ використання дидактичних ігор для активізації навчальної діяльності в початковій школі.  Завдання:   * Розкрити доцільність використання гри у процесі гармонійного розвитку особистості * Побудувати систему дидактичних ігор, яка забезпечує активізацію навчальної діяльності у початковій школі. * Шляхом використання дидактичних ігор поєднувати елементи навчання , прикладної , репродуктивної та творчої діяльності дітей. | | |
| 7. | **Результативність досвіду** | | Підвищення мотивації навчання учнів, рівня досягнень з базових предметів, успішність в інтелектуальних змаганнях та конкурсах. | | |
| 8. | Даю згоду на використання моїх персональних даних,внесення інформації в базу даних, публікацію та розміщення матеріалів на сайті з можливим корегуванням: так (Так, ні) | | | | |

Дата заповнення карти «15» лютого2012 рік Підпис \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Н.І.Гречишкіна