

Размещено на <http://www.allbest.ru/>

## КУРСОВАЯ РАБОТА

### **Игра как средство воспитания младших школьников**

Автор работы:

Чернышева А.А.

Учитель начальных классов МБОУ

гимназии №44 им. Деева В.Н.

г. Ульяновск

## **СОДЕРЖАНИЕ**

### **ВВЕДЕНИЕ**

### **ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРЫ КАК СРЕДСТВА ВОСПИТАНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

#### **1.1 Исторические предпосылки возникновения игры**

#### **1.2 Игра как средство воспитания. Воспитательные игры со школьниками во внеурочное время**

#### **1.3 Характеристика основных видов игр и их классификация**

### **ГЛАВА II. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ОСНОВЫ ИГРЫ КАК СРЕДСТВА ВОСПИТАНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

#### **2.1 Тестирование детей**

#### **2.2 Планирование игровой деятельности в воспитательной работе в начальной школе**

#### **2.3 Методические рекомендации по организации игровой деятельности с детьми младшего школьного возраста**

### **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

### **ПРИЛОЖЕНИЕ**

## **ВВЕДЕНИЕ**

"Игра, есть потребность растущего детского организма. В игре развиваются физические силы ребенка, тверже рука, гибче тело, вернее глаз, развиваются сообразительность, находчивость, инициатива. В игре вырабатываются у ребят организационные навыки, развиваются выдержка, умение взвешивать обстоятельства и пр." - писала Н.К. Крупская.

Так же как и во многих областях науки, в педагогике в последнее время, происходит перестройка практики и методов работы, в частности все более широкое распространение получают различного рода игры.

Задолго до того как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важных средств воспитания и обучения детей.

Известно, что в игре ребенок приобретает новые знания, умения, навыки. Игры, способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей, направлены на умственное развитие дошкольника в целом. Таким образом, необходимо использовать игру как важный инструмент воспитания и обучения детей.

В самых различных системах обучения игре отводится особое место. И определяется это тем, что игра очень созвучна природе ребенка. Ребенок от рождения и до наступления зрелости уделяет огромное внимание играм. Дети с удовольствием сами придумывают игры, с помощью которых самые банальные, бытовые вещи переносятся в особый интересный мир приключений.

Игра будет являться средством воспитания, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, учитель воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом, поэтому тема курсовой работы «Роль игры в процессе воспитания младшего школьника» актуальна.

Исходя из всего вышесказанного, **целью данной работы является изучение роли игры в процессе воспитания младших школьников.**

**Объект исследования** - воспитания детей с помощью игры.

**Предмет исследования** - игра, как средство воспитания младших школьников.

**Гипотеза исследования:** считаю, что разнообразие игр, проводимых с младшими школьниками будет оказывать на них воспитательное влияние, если:

- игра будет соответствовать возрастным особенностям школьников;
- будет присутствовать достаточная мотивация для учащихся;
- будет разработана система игр с младшими школьниками;
- будет проведена диагностика уровней сформированности коммуникативных навыков младших школьников;
- реализованы педагогические условия, способствующие воспитанию положительных качеств младших школьников в процессе игр;
- разработан комплекс педагогических условий, направленных на развитие коммуникативной компетентности учителей начальных классов.

В соответствии с поставленной целью исследования и для проверки выдвинутой гипотезы были выделены следующие **задачи**:

- 1) рассмотреть исторические предпосылки возникновения игры;
- 2) изучить сущность и основные функции игры в процессе воспитания; рассмотреть воспитательный потенциал игры;
- 3) ознакомиться с различными видами игр, их роли в учебно-воспитательной практике;
- 4) провести тестирование детей с целью изучения отношения детей к игре и выявления их активности;
- 5) проанализировать планирование игровой деятельности в воспитательной работе в начальной школе;
- 6) предложить методические рекомендации по организации игровой деятельности в начальной школе.

Размещено на <http://www.allbest.ru/>

Наибольшие возможности для игровой деятельности заложены во внеклассной работе, в работе групп продленного дня, где дети могут выбирать игры и занятия по интересам. Главная задача, которая решается при этом в совместной деятельности, — предоставить возможность детям для коллективных переживаний, создать у них радостное настроение.

За последние годы накоплен большой экспериментальный и теоретический материал по вопросам организации жизни и деятельности детей в условиях, где ведущее место отводится использованию игровых приемов на уроках и собственно игре как форме организации детской жизни. Научный вклад в разработку технологии игры внесли: немецкий ученый К. Гросс, Ж.Ж. Руссо, И.Г. Песталоцци, Януш Корчак, К. Д. Ушинский, В. А. Сухомлинский.

В работе были использованы методы научно-педагогического исследования, такие как цитирование, конспектирование, тестирование и наблюдение.

Практическая значимость работы определяется наличием представленных игр, которые можно использовать в начальной школе.

# **I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРЫ, КАК СРЕДСТВА ВОСПИТАНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

## **1.1 Исторические предпосылки возникновения игры**

Игра как одно из удивительных явлений человеческой жизни привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох. Уже Платон считал игру одним из полезнейших занятий, а Аристотель видел в игре источник душевного равновесия, гармонии души и тела. Ж.Ж. Руссо, И.Г.Песталоцци пытались развить способности детей в соответствии с законами природы и на основе деятельности, стремление которой присуще всем детям.

Центром педагогической системы Ф. Фребеля является теория игры. По Фребелю, детская игра – «зеркало жизни» и «свободное проявление внутреннего мира. Игра – мостик от внутреннего мира к природе». Природа представлялась Фребелю в виде единой и многообразной сферы [16].

Определенные этапы развития обусловили негативное отношение к игре и сделали почти невозможной направленность теоретической мысли на исследование этой деятельности. Но с последней трети XIX века интерес к игровой деятельности появляется вновь, появляются первые научные теории игры.

Игра начинает рассматриваться как важное средство формирования и тренировки навыков, необходимых для психофизического и личностного развития, как первичная форма приобщения человека к социуму, а так же как один из способов формирования способности к обучению и воспитания чувства ответственности за свои поступки и за свою группу.

Попытку систематического изучения игры первым предпринял в конце XIX века немецкий ученый К. Гросс, считавший, что в игре происходит предупреждение инстинктов к будущим условиям борьбы за существование

(“теория предупреждения”). К. Гросс называет игры изначальной школой поведения.

Для него, какими бы внешними или внутренними факторами игры не мотивировались, смысл их именно в том, чтобы стать для детей школой жизни.

Позицию К. Гросса продолжил польский педагог, терапевт и писатель Януш Корчак, который считал, что игра – это возможность отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной. В играх заложена генетика прошлого, как и в народном досуге – песнях, танцах, фольклоре.

К. Д. Ушинский склонялся к пониманию необъятных творческих возможностей человека. Он отделял учение от игры и считал его непременной обязанностью школьника. «Учение, основанное только на интересе, не дает окрепнуть самообладанию и воле ученика, так как не все в учении интересно и придет многое, что надобно будет взять силой воли». Однако, соглашаясь с необходимостью волевых усилий при обучении, не будем снижать и значение игры и интереса.

Игра всегда выступает как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она предоставляет личности сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей. С другой стороны, игра направлена в будущее, так как в ней либо прогнозируются или моделируются жизненные ситуации, либо закрепляются свойства, качества, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций.

С начала XX века интерес к изучению игры возникает с новой силой. Ряд исследователей (У. Макдауголл, Г. Мерфи, Ф.Я. Бентендейх) выдвинули тезис, что игра – это "некий социальный инстинкт", присущий каждому человеку. Большой популярностью до сих пор пользуется теория «игра как самовыражение» (Ж.Пиаже). Представители культуроведческого подхода к игре считают, что игра украшает жизнь, дополняет ее и является жизненно необходимой каждому человеку.

Ярчайший образец игровой позиции педагога представляет нам деятельность А. С. Макаренко. Он писал: «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру. В жизни детского коллектива серьезная ответственная и деловая игра должна занимать большое место. И вы, педагоги, обязаны уметь играть» [21].

Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя ситуации проигрываемые ребенком, воображаемые, но чувства, переживаемые им, реальны. В игре нет людей серьезнее, чем маленькие дети. Играя, они не только смеются, но и глубоко переживают, иногда страдают.

Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, педагог может программировать определенные положительные чувства играющих детей.

Таким образом, если игровые действия по своему содержанию незначимы для ребенка, то он может и не войти в игру, в игровое состояние, а будет лишь механически исполнять роль, не переживая связанных с ней чувств. Нельзя человека «насильно» включить в игру, помимо его воли, как и в процессе творчества.

Можно сказать, что игра – это метод познания действительности. Он направляется внутренними силами и позволяет ребенку в короткие сроки овладеть первоначальными, но весьма обширными основами человеческой культуры. Возможно, игра прельщает ребенка своим непостижимым многообразием ситуаций, требующих от него активного проявления индивидуальности, сообразительности, находчивости, творчества. Советский писатель Василий Белов в своей книге “Лад” высказал мысль: “Каждый ребенок хочет играть, то есть жить творчески”.

Один из ведущих современных психологов России Р.С.Немов определил игру как вид деятельности, выполняющий две функции: психологическое развитие человека и его отдыха.



Многие выдающиеся педагоги обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения.

При изучении развития детей, А.Н.Леонтьев отмечал, что в игре развиваются новые, прогрессивные образования и возникает мощный познавательный мотив, являющийся основой возникновения стимула к учебе.

Л.С. Выготский, рассматривая роль игры в психическом развитии ребенка, отмечал, что в связи с переходом в школу игра не только не исчезает, но наоборот, она пропитывает собою всю деятельность ученика. «В школьном возрасте, - отмечал он, - игра не умирает, а проникает в отношении действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде...» [8].

Крупнейший знаток этой проблемы Д.Б. Эльконин наделяет игру четырьмя важными функциями: средство развития мотивационно-потребностной сферы, средство развития умственных действий, средство познания и средство развития произвольного поведения [48].

Ш.А. Амонашвили пишет: “самое интенсивное развитие многих функций происходит до 7-9 лет ребенка, и поэтому потребность в игре в этом возрасте особенно сильна, а игра превращается в вид деятельности, управляющий развитием. В ней формируются личностные качества ребенка, его отношение к действительности, к людям”.

Появление длительной перспективы игры говорит о новом, более высоком этапе развития игрового творчества. Развитие игрового творчества сказывается и в том, как в содержании игры комбинируются различные впечатления жизни.

В последние годы в науке понятие игры осмысливается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни, игра применяется, как общенаучная, серьезная категория. Может быть, поэтому игры начинают входить в дидактику более активно.

## **1.2 Игра как средство воспитания. Воспитательные игры со школьниками во внеурочное время**

Игре отводится особая роль в жизни ребенка и это неоспоримая истина.

А.С.Макаренко писал: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка... Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре...». Значит, игра, ее организация – ключ в руках родителей, ключ в организации воспитания ребенка. В игре формируются многие особенности личности ребенка. Игра – это своеобразная школа подготовки к труду. В игре вырабатывается ловкость, находчивость, выдержка, активность. Игра – это и школа общения для ребенка. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Она подчас становится подлинно напряженным трудом и через усилие ведет к удовольствию. Преодоление самого себя в условиях игры приносит ребенку истинное удовлетворение и развивает его личность [21].

В процесс игры, как и в другие виды деятельности, вовлекается вся личность ребенка: его психические познавательные процессы, воля, чувства, и эмоции, потребности и интересы: в игре ребенок активно действует, говорит, использует свои знания.

Игра – это свободная и самостоятельная деятельность, возникающая по личной инициативе ребенка, отличающаяся активным творческим характером, высокой эмоциональной насыщенностью.

Для игры характерна саморегуляция действий, поступков и поведения играющих. Проявления играющих детей регулируются определенными требованиями и правилами.

Многие исследователи детских игр отличают силу и подлинность чувств, переживаемых ребенком в игре. Эти чувства богаты и разнообразны.

Ребенок получает удовольствие, достигает в игре результатов, преодолевая трудности.

В игре ребенок переживает не только положительные эмоции. Он переживает и горечь неудач, поражения, неудовлетворенность достигнутыми результатами, обиду и т. д.

Таким образом, несмотря на наличие в отдельных случаях отрицательных эмоций и переживаний, игра всегда приносит ребенку радость, удовольствие, наслаждение. Игра без радости перестает быть игрой.

В играх ребенок осваивает окружающий предметный мир и отношения взрослых. Но он не только осваивает готовые способы действий, но и экспериментирует, приспособливает предметы к своим потребностям, использует их в соответствии с развивающимся воображением. Это же характерно и для освоения отношений в мире взрослых: ребенок, воспроизводя в игре отношения взрослых, по-своему переживает их и трансформирует в соответствии со своей фантазией: возникающими представлениями о добре и справедливости. Через себя в игре ребенок начинает понимать другого человека, точно так же как через другого начинает понимать себя. Такое активное участие в освоении предметного мира и мира человеческих отношений способствует развитию творческих возможностей детей. Два основных психических новообразования школьного возраста, формирующихся в игре, - ориентация на позицию другого человека и творческое воображение, - теснейшим образом связаны друг с другом. Можно даже сказать, что это две стороны одного и того же начала в ребенке, а именно - начала творческого.

Нелегко дать обоснованную оценку или хотя бы представить реальную роль игры в формировании личности, особенно в сравнении с другими средствами воспитания. Попробуем это сделать, рассматривая игру как средство воспитания.

В отличие от других видов деятельности игра содержит цель в самой себе. Посторонних и отдаленных задач в игре ребенок не ставит и не решает.

Игра часто и определяется как деятельность, которая выполняется ради самой себя, посторонних целей и задач не преследует. Следует иметь в виду, что по мере развития игр (от забав до сюжетно-ролевых, творческих) на определенном этапе появляется цель.

Цели не являются постоянными. Н.К.Крупская указывала, что по мере развития ребенка меняется характер целей, которые он ставит себе в игре: от подражательных дети постепенно переходят к обдуманым, мотивированным целям.

Учитывая большую сложность современного содержания образования и вообще то, что учение - дело серьезное, некоторые считают, что в обучении игре нет места. Но более обоснованным является все-таки другое мнение, сторонники которого утверждают, что обучение без игры не решит всех стоящих перед ним задач. Дело в том, что задачи обучения значительно шире, чем сообщение ученикам определенной суммы знаний и выработка умений применять эти знания. Главная задача обучения - подготовка детей к жизни. А в период ученичества дети фактически лишь в игре получают возможность трансформации окружающего мира в соответствии со своими желаниями, и, кроме того, игра, как справедливо утверждает Д.Брунер, является источником удовольствия для ребенка, она способствует его безболезненной адаптации к условиям социальной жизни в дальнейшем. Отметим, что Я.А. Коменский очень высоко оценивал роль игры в обучении. Он писал: «Весь мой метод направлен на то, чтобы школьная подневольщина превратилась в игру и забаву».

И действительно, игра помогает активизировать учащихся в обучении, преодолевать скуку, уходить от шаблонных решений интеллектуальных и поведенческих задач, стимулирует инициативу и творчество.

Все игры, которые используются в дидактических целях, можно разделить на два вида в зависимости от основного содержания игровых действий. В одном случае основу содержания игры составляет дидактический материал, действия с которым облачаются в игровую форму.

Например, дети, разделившись на команды, соревнуются в скорости счета или нахождения ошибок в словах, вспоминании дат исторических событий и т.п. Они выполняют обычные учебные действия: считают, исправляют ошибки, вспоминают даты, - но выполняют эти действия в игре.

В другом случае дидактический материал вводится как элемент в игровую деятельность, которая является как по форме, так и по содержанию основной. Так, в игру-драматизацию со сказочным сюжетом, где каждый играет роль, определенную содержанием сказки, может быть внесен дидактический материал: некоторые знания по географии, биологии, истории, математике или другим предметам. Дети играют роли Буратино, Незнайки, Красной Шапочки, Бабы-яги и упражняются в счете, узнают расположение частей света или получают сведения о строении растений.

Ясно, что во втором случае дидактическая «нагрузка» значительно меньшая, чем в первом. Но это оправдывается тем, что на первый план выдвигается не усвоение дидактического материала, а воспитательные задачи, использование знаний в различных ситуациях или предварительное ознакомление с новыми знаниями. Такие игры используются чаще во внеурочное время и на уроках в начальных классах для отдыха детей от напряженной интеллектуальной работы.

Естественно, чаще всего игры используются при учете знаний. Так, например если в школе идет неделя математики, то после уроков можно провести, например такую игру соревновательного характера. Дети делятся по классам на несколько команд, которые, соревнуясь, выполняют те или иные задания: математический диктант, решение задач по вариантам, решение примеров «цепочкой» и т.д. Для учета результатов может быть сформировано жюри или назначены арбитры, эксперты и т.д. Командам могут быть даны сказочные, фантастические или просто интересные детям названия, могут быть введены в структуру и другие игровые символы.

Задания для конкурсов составляются так, чтобы, учащиеся продемонстрировали умение выразить знания в стихах, придумать и отгадать рифмованные загадки, ребусы, составить художественную презентацию какого-либо явления и др.

Применительно к воспитательному процессу говорят также о коллективных играх (организационно - деятельностных, соревновательных, имитационных, сюжетно-ролевых, социально-ориентирующих и др.), которые в большей мере ориентированы на формирование личности ребенка, поскольку, во-первых, представляют собой формы моделирования им общественных отношений, во-вторых, воссоздают наиболее типичные ситуации жизнедеятельности в материальной, доступной ребенку форме, и в-третьих, позволяют активно осваивать формы социально одобряемого поведения.

Главный педагогический смысл коллективных игр – создание ситуаций выбора, в которых ребенок может найти способ решения той или иной социальной проблемы на основе сформированных у него ценностей, нравственных установок и имеющегося социального опыта. Это происходит в силу того, что в процессе игры имеют место:

- активизация участников, которая достигается путем их постановки перед необходимостью решения проблемы в ситуации, когда готовых решений нет или их поиск затруднен объективными обстоятельствами;
- преодоление интеллектуально-познавательных затруднений, которые переживаются ребенком как личностная проблема;
- актуализация потребности ребенка в самосовершенствовании, пересмотре и переоценке имеющегося опыта, самомотивация;
- появление возможности эффективного решения многоаспектных проблем за счет погружения участников в особую игровую атмосферу и одновременного включения их в решение совершенно реальной (особо значимой) для них проблемы во всей ее сложности;

- замещение, при котором игра очень быстро перестает быть для участников просто игрой, поскольку реальные жизненные столкновения, возникающие в ее ходе благодаря специальной работе педагога, становятся столь интенсивными, что дети ведут себя так, будто игра становится для них реальностью;

- совершенствование процессов взаимодействия участников, расширение их коммуникативной компетентности.

Игра как средство воспитания имеет свои особенности. Так, в ней помимо взаимоотношений, которые разыгрываются детьми в соответствии с принятым сюжетом и взятой на себя ролью, возникают другого рода отношения – не изображаемые, а действительные, реальные. Эти виды отношений (игровые и реальные) тесно взаимосвязаны, но не тождественны и могут находиться в конфликте друг с другом.

Методика организации коллективной игры, как правило, включает несколько этапов:

1. Работа педагога по разработке стратегии игры, определению целей и способов их достижения, планирование ожидаемого результата. Итогом этой работы является создание модели игры и ее плана, подбор инициативных групп по разработке правил и условий игры.

2. Организация работы инициативных групп, состоящих из педагогов и детей и определяющих правила и условия игры. Результат этой деятельности – разработка правил и условий игры, механизма ее запуска, распределение обязанностей между членами оргкомитета игры.

3. Запуск игровой модели на основе альтернативного включения в игру детей. Итог этого этапа – определение каждым участником своей роли в игре, формирование группы детей, участвующих в ней, или нескольких групп, соревнующихся между собой.

4. Координация действий участников игры в соответствии с правилами и условиями развития игры.

Итог этого этапа – принятие всеми участниками игры своей роли, осознание правил и условий игры, их выполнение, реализация потребностей и интересов детей.

5. Подведение итогов игры, организация рефлексии, т. е. оценки детьми характера своего участия в игре и достигнутых результатов. Итог данного этапа – определение перспектив дальнейших совместных действий, новых способов взаимодействия детей.

6. Последствие – закрепление и развитие позитивных тенденций и достижений, полученных в других формах работы с детьми, внесение изменений в организацию жизнедеятельности коллектива [41].

Таким образом, в процессе игры создаются благоприятные условия для формирования, развития и совершенствования психических процессов ребёнка, формирования его личности. Игры разнообразят процесс воспитания, наполняют жизнь учащихся радостными переживаниями, эмоционально обогащают их, создают радость успеха, создают хорошее настроение.

Для использования всех игр в обучении характерна общая структура учебного процесса, включающая четыре этапа:

1.Ориентация: учитель представляет тему, дает характеристику игры, общий обзор ее хода и правил.

2.Подготовка к проведению: ознакомление со сценарием, распределение ролей, подготовка к их исполнению, обеспечение процедур управления игрой.

3.Проведение игры: учителя («жюри») следят за ходом игры, контролируют последовательность действий, оказывают необходимую помощь, фиксируют результаты.

4.Обсуждение игры: дается характеристика выполнения действий, их восприятия участниками, анализируются положительные и отрицательные стороны хода игры, возникшие трудности, обсуждаются возможные пути совершенствования игры, в том числе изменения ее правил.



Вся жизнь школьников связана с игрой, которая имеет огромное значение в ней. Так как, игра – это средство самовоспитания личности ребёнка, поэтому она закрепляет у детей полезные умения и привычки, сформировывает волевые черты характера, тренирует память, выдержку, внимание.

Ценность игры заключается и в том, что она владеет большими возможностями для формирования детского коллектива, позволяет создавать детям любые формы общения. И, поэтому, результатом коллективных игр является сплочивание детей, формирование товарищеских отношений между детьми.

Игра влияет и на становление трудовой деятельности детей, суть которой отлично раскрыл А.С. Макаренко в своём высказывании: "Хорошая игра похожа на хорошую работу, нехорошая игра похожа на плохую работу..." отменная и верно организованная игра, способствует формированию психологических свойств личности ребёнка, становлению трудовой деятельности, чувства коллективизма, товарищества [21] .

В педагогической литературе есть разные виды игр, и любая имеет свою характеристику и классификацию. Более необходимыми играми в учебно-воспитательном процессе являются дидактические, ролевые, подвижные. Любая игра обязана быть преподнесена в доступной, эмоциональной форме и носить целенаправленный характер.

Игра может быть хорошим дополнением к учебному процессу в развитии личных свойств ребёнка. Они индивидуальны и требуют личного подхода к каждому ребёнку, но есть и общие закономерности в их организации. Она имеет свои плюсы и минусы, просит чувства меры и осторожности.

Игра как процесс имеет свои структурные элементы и педагогические требования. При выборе игры нужно учесть некоторые аспекты: возраст играющих, выбор помещения для игр, особенности в объяснении игры, распределение ролей, роль учителя.

Его роль в игре в основном руководящая и задача учителя заключается в разработке условий, определённых правильных отношений к ней со стороны детей. Игра учителем-педагогом употребляется не лишь в учебной деятельности, но и во внеклассной воспитательной работе, где она имеет свои формы организации.

Таким образом, игра – это серьёзное дело, имеющее принципиальное значение в жизни ребёнка, формирование его личных свойств, в развитии и воспитании, а также имеющая свои особенности в организации и использовании в учебно-воспитательной работе.

### 1.3 Характеристика основных видов игр и их классификация

Каждый вид игры выполняет свою функцию в развитии ребенка. Наблюдаемое сегодня в теории и практике стирание граней между самостоятельными и обучающими играми недопустимо.

#### Классификация игр авторы Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова

В дошкольном и младшем школьном возрасте выделяются три класса игр автор Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова (см. Таблицу)

Таблица. классификация игр

<p>Игры, возникающие по инициативе ребенка – самостоятельные игры</p> <p>Самостоятельные сюжетные игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- сюжетно-изобразительные,</li> <li>- сюжетно – ролевые,</li> <li>- режиссёрские,</li> <li>- театрализованные.</li> </ul> <p>Примеры названий игр: «Магазин», «Больница», «Кафе».</p> <p>Сюжетно – ролевая игра имеет следующие структурные компоненты:</p>	<p>Игры, возникающие по инициативе взрослого, внедряющего их с образовательной и воспитательной целью.</p> <p>Игры обучающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- дидактические,</li> <li>- сюжетно – дидактические,</li> <li>- подвижные;</li> </ul> <p>Досуговые игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- игры – забавы,</li> <li>- игры – развлечения,</li> <li>- интеллектуальные,</li> <li>- празднично–карнавальные,</li> </ul>	<p>Игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса – народные игры, которые могут возникать как по инициативе взрослого, так и более старших детей.</p> <p>Примеры названия игр: «Волчонок», «Ловля рыб», «Охотники и утки», «Печки», «Колдун».</p>
--	--	---

- сюжет, - содержание, - роль.	-театрально-постановочные.	
--------------------------------------	----------------------------	--

Каждый из перечисленных классов игр, в свою очередь, представлен видами и подвидами. Так, в состав первого класса входят: игра – экспериментирование и сюжетные самостоятельные игры – сюжетно-образовательная, сюжетно-ролевая, режиссерская и театрализованная. Этот класс игр представляется наиболее продуктивным для развития интеллектуальной инициативы, творчества ребенка, которые проявляются в постановке себе и другим играющим новых игровых задач; для возникновения новых мотивов и видов деятельности.

Именно игры, возникающие по инициативе самих детей, наиболее ярко представляют игру как форму практического размышления на материале знаний об окружающей действительности значимых переживаний и впечатлений, связанных с жизненным опытом ребенка. Именно самостоятельная игра является ведущей деятельностью в дошкольном детстве.

Содержание самостоятельных игр «питается» опытом других видов деятельности ребенка и содержательным общением с взрослыми. Второй класс игр включает игры обучающие (дидактические, сюжетно-дидактические и другие) и досуговые, к которым следует отнести игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные. Все игры могут быть и самостоятельными, но они никогда не являются самостоятельными, так как за самостоятельностью в них стоит выученность правил, а не исходная инициатива ребенка в постановке игровой задачи.

Воспитательное и развивающее значение таких игр огромно. Они формируют культуру игры; способствуют усвоению социальных норм и правил; и, что особенно важно, являются, наряду с другими видами деятельности, основой самостоятельных игр, в которых дети могут творчески использовать полученные знания.

Словесные игры построены на словах и действиях играющих.

В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них.

Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи: описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам; находят алогизмы в суждениях и др. Вторую группу составляют игры, используемые для развития умения сравнивать, сопоставлять, давать правильные умозаключения: «Похож – непохож», «Кто больше заметит небылиц» и другие.

Игры, с помощью которых развивается умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам, объединены в третьей группе: «Кому что нужно?» «Назови три предмета», «Назови одним словом». В особую четвертую группу, выделены игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления: «Краски», «Летает, не летает» и другие. Третий класс игр – традиционные или народные.

Исторически они лежат в основе многих игр, относящихся к обучаемым и досуговым. Предметная среда народных игр также традиционна, они сами, и чаще представлена в музеях, а не в детских коллективах. Исследования, проведенные в последние годы, показали, что народные игры способствуют формированию у детей универсальных родовых и психических способностей человека (сенсомоторной координации, произвольности поведения, символической функции мышления и другие), а также важнейших черт психологии этноса, создавшего игру. Для обеспечения развивающего потенциала игр нужны не только разнообразные игрушки, особая творческая аура, создаваемая взрослыми, увлеченными работой с детьми, но и соответствующая предметно-пространственная среда. Для педагогов важно продумать поэтапное распределение игр.

## **Подвижные игры**

Подвижная игра, ее сущность представляют собой для ребенка практически первый вид индивидуальной и коллективной деятельности, в которой берет начало формирование не только физической, но и общей культуры личности ребенка.

В подвижной игре, ее различных ситуациях ребенок имеет реальные возможности для познания своего внутреннего «Я», для создания собственных представлений о своем влиянии на среду, о месте и роли в коллективе играющих.

Образовательное значение подвижных игр заключается в широкой возможности комплексного воздействия на формирование интеллектуального потенциала ребенка, его способности к анализу и синтезу ситуационных игровых проявлений, сообразительности, наблюдательности. Игра предъявляет ребенку множество требований, а значит, и развивает способность к сопоставлению, обобщению воспринятого извне, в конечном счете, в принятии решений, оценки результата действия, его корректировки, способности делать выводы о результате деятельности.

В подвижных играх развиваются способности в адекватной оценке пространственных, временных и пространственно-временных отношений, своевременной реакции ребенка на складывающуюся и состоявшуюся ситуацию, на постоянно меняющиеся условия игры, его оперативное мышление.

Системность применения подвижных игр позволяет эффективно осваивать так называемую школу движений, охватывающую специфику широчайшей сферы двигательной активности человека. Прежде всего - это различного рода перемещения человека в пространстве и во времени, виды ходьбы, бега, прыжков, лазаний, переползаний, переноски груза, равновесий и все это с предметами или без них.

Состязательность, соперничество в подвижных играх являются прекрасными естественными психофизическими стимуляторами развития

двигательных качеств, достижения кондиций физической подготовленности ребенка.

Важное образовательное значение имеют подвижные игры, проводимые в различные времена года, в различных природных условиях, позволяющих ребенку по-новому представить себя, свои действия.

Для играющих игры на местности являются прекрасным средством приобретения знаний о различных формах гражданской, профессиональной, военной и спортивной деятельности, умения применять эти знания.

Специальную образовательную функцию несут национальные народные подвижные игры, помогающие детям в познании их специфических особенностей и ценностей национальной культуры, входящих в нее обрядов, обычаев, традиций.

В процессе подготовки и участия в подвижных играх у детей формируются знания в соответствии с ролью, функцией каждого в игре, будь то игрок в поле, водящий, судья, организатор, помощник или руководитель. Это же следует отнести к постижению детьми правил игры, условий ее проведения, особенностей выявления победителей, к формированию способности разрешения игровых конфликтов.

Воспитательное значение подвижных игр, прежде всего, основывается на их коллективном характере, что предопределяет личностные проявления и особенности коллективных действий ребенка. Коллективные подвижные игры призваны развивать в детях чувство товарищества, ответственности за собственные действия, солидарности с действиями партнеров и разделения ответственности за их действия. Особо следует отметить возможность формирования в ходе подвижных игр способности в доброжелательной оценке удачных игровых действий соперников. Воспитание у ребенка жертвенности собственными интересами ради интересов команды является существенной возможностью подвижной игры.

В итоге, подвижные игры сопряжены с чередованием положительных и отрицательных эмоций. Это обстоятельство предопределяет возможность

обучения детей управлению эмоциями, что предъявляет особые требования к готовности педагога осуществлять этот фрагмент воспитательной работы.

### **Сюжетно-ролевые игры**

Воспитание детей – дело весьма серьезное, прежде всего это передача накопленного опыта младшему поколению, детям.

Это воздействие на воспитуемого ребенка со стороны взрослых, воспитателей, педагогов. И это воздействие происходит с целью научить чему-то ребенка, выработать в нем нужных качеств, умений и навыков, сформировать достойную личность. Но во все времена педагогов мучил вопрос, как сделать процесс воспитания более действенным, результативным, а главное, приятным для детей.

Чтобы ответить на этот вопрос, нужно сначала разобраться в том, что является для детей более приятным, притягательным, что может их радовать, и чем они охотно занимаются. Не секрет, что дети сами по себе умеют раскованно, естественно веселиться, радоваться жизни. Поэтому и педагоги должны работать с детьми весело, задорно: радостное настроение – одно из самых сильных средств воспитательного воздействия. К тому же в наше нелегкое время необходимо научить ребят веселиться.

Конечно, многие взрослые не разучились по-детски радоваться жизни, не потеряли чувство юмора. К тому же у тех, кто любит детей, хорошее настроение может появляться просто после обычного общения с детьми. Поэтому в силах педагогов сделать познавательный и воспитательный процесс приятным как для детей, так и для самих себя. Взрослые ни в коем случае не должны упускать такую воспитательную возможность.

Веселые истории, сценки, игры позволяют не просто развлечь, позабавить детей, но и разбудить их фантазию, творческую активность; если использовать их в нужный момент, они смогут стать отличным средством воспитания.

Наиболее активно игры проявляются в детстве и свойственны всем живым существам. На этом основан адаптационный механизм. В том числе и

к будущим изменениям на основе информации, включающей также воздействие информационных полей.

Действительно, поскольку у детей познавательная активность намного выше, чем у взрослых, это отчасти объясняет любовь детей к всевозможным подвижным, познавательным и творческим играм.

Вероятно, это бессознательно привело к появлению деловых и ролевых игр, имитационных методов, которые обеспечивают существенное повышение эффективности деятельности за счет экономии времени, трудозатрат и средств, решение конфликтных ситуаций, проблем при дефиците информации.

Для многих школьников, особенно в младших классах, учение – непривычное, новое дело. Поэтому использование игр в воспитательно-учебном процессе помогает ученикам справиться с «барьером внешнего мира знания». Поскольку некоторые дети боятся неизвестности, то игры помогают справиться с этим чувством, превращая сложные темы в приятное развлечение. Кроме того, установка на выполнение учебной работы у детей сформирована плохо. Поэтому основным типом дидактических, творческих игр, используемых на начальных этапах, являются игры, формирующие устойчивый интерес к учению и снимающие напряжение, которое возникает в период адаптации ребенка к школьному режиму.

В итоге, нужно отметить, что игра направлена на решение одной задачи, то есть не только познавательной, но и творческой, воспитывающей. Но при всех плюсах использования игр не следует приучать детей к тому, чтобы на каждом уроке они ждали новых игр, так как игра – это не основной метод обучения и воспитания, хотя несет в себе обучающие элементы. В игре развиваются такие качества личности как: усидчивость, свобода поведения, креативность, самосознание, ответственность, самостоятельность и другие.

### **Народные игры**

Народные игры – это яркое выражение народа в них играющего, отражение этноса в целом и истории его развития. Вместе с тем, на игры



можно посмотреть, и с точки зрения педагогики и психологии, как средства образования и воспитания. В дополнении ко всему, это и отличный способ укрепить свой дух, свое тело, развить процессы мышления, фантазерства, эмоциональную составляющую нашей жизни. Русский народ многие процессы своей жизнедеятельности отражал именно таким образом, через игру.

Народные игры актуальны и интересны и в настоящее время, несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш технократический век. Испокон веков в народных играх ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Такие игры просты и правила им всем понятны.

Виды народных игр: Русская народная игра «Ручеек», Украинская народная игра «Колдун».

Итак, народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, создания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности.

### **Классификация игр предложенная О.С.ГАЗМАНОМ**

Принято различать два основных типа игр: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами.

Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы. Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они — в нормах поведения воспроизводимых героев. Рассмотрим в самых общих

чертах характерные особенности типов игр по классификации О.С.Газмана [9].

1. **Подвижные игры** - важнейшее средство физического воспитания детей в дошкольном и особенно в школьном возрасте. Они всегда требуют от играющих активных двигательных действий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Специалисты отмечают, что основные особенности подвижных игр школьников — их соревновательный, творческий, коллективный характер. В них проявляется умение действовать за команду в непрерывно меняющихся условиях. Велико значение подвижных игр в нравственном воспитании. Они развивают чувство товарищеской солидарности, взаимопомощи, ответственности за действия друг друга.

2. **Сюжетно-ролевые игры** (иногда их называют сюжетными) занимают особое место в нравственном воспитании ребенка. Они носят преимущественно коллективный характер, ибо отражают существо отношений в обществе. Подразделяют их на ролевые, игры-драматизации, режиссерские. Сюжет могут иметь театрализованные детские праздники, карнавалы, строительно-конструкторские игры и игры с элементами труда. В этих играх на основе жизненных или художественных впечатлений свободно и самостоятельно воспроизводятся социальные отношения и материальные объекты или разыгрываются фантастические ситуации, не имеющие пока аналога в жизни. Основные компоненты ролевой игры — тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль. Среди сюжетно – ролевых игр можно выделить несколько видов:

**Игры драматизации** - подразумевают исполнение какого-либо сюжета, сценарий которого не является жестким каноном в отличие от спектакля.

В этом виде следует выделить игры – импровизации. Сущность их заключается в том, что действующие лица знают основной сюжетный стержень игры, характер своей роли. Сама же игра разворачивается в виде импровизации.

В начале XX века известный русский педагог С.Т.Шацкий писал: "Непринужденная детская игра, дающая простор воображению, отражает в себе жизненный опыт детей; ход её зависит не только от быстроты, ловкости движений и той или другой степени сообразительности, но и от богатства внутренней жизни, развивающейся в душе ребенка".

В этих играх, хотя они и занимают ограниченное время, велика роль взрослого. Соответственно, его позицией и определяется педагогический смысл этой игры. Подбор ситуаций и развитие самого сюжета игры – это то основное звено, обеспечивая которое, взрослый обеспечивает и эффективное воспитательное влияние игры.

**Игры "на преодоление этапов"** - определяются этапы ("пункты", "станции"). На каждом этапе выполняется определенная задача трудового, познавательного, спортивного и т.п. характера.

Определяется число этапов, на которых дети должны, например, разгадать ребус, пришить пуговицу и т.д., в зависимости от тематики и задач игры. Предусматриваются и игровые роли: «судья», «контролёры», «ассистенты». Игры проводятся чаще всего в виде соревнований между командами.

**3. Компьютерные игры** имеют преимущество перед другими формами игр: они наглядно демонстрируют ролевые способы решения игровых задач, например, в динамике представляют результаты совместных действий и общения персонажей, их эмоциональные реакции при успехе и неудаче, что в жизни трудноуловимо.

Образцом таких игр могут стать народные сказки и произведения фольклора. В них дети приобретают опыт нравственного поведения в самых разнообразных условиях жизни. Такие игры помогают избежать штампов и стандартов в оценке поведения разных персонажей в разных ситуациях. Дети усваивают практически средства коммуникации, способы общения и выражения эмоций. Все компьютерные программы для детей должны быть

положительно нравственно направленными, содержать элементы новизны, но ни в коем случае не должны быть агрессивными и жестокими.

4. **Дидактические игры** различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других — иные. В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следующие типы игр:

- игры по сенсорному воспитанию,
  - словесные игры,
  - игры по ознакомлению с природой,
  - по формированию математических представлений
- и др.

Иногда игры соотносятся с материалом:

- игры с дидактическими игрушками,
- настольно-печатные игры,
- словесные игры,
- псевдосюжетные игры.

Такая группировка игр подчеркивает их направленность на обучение, познавательную деятельность детей, но не раскрывает в достаточной мере основы дидактической игры — особенностей игровой деятельности детей, игровых задач, игровых действий и правил, организацию жизни детей, руководство воспитателя.

Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся :

- Игры-путешествия.
- Игры-поручения.
- Игры-предположения.

- Игры-загадки.
- Игры-беседы (игры-диалоги).

**Игры-путешествия** имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое - через загадочное, трудное — через преодолимое, необходимое — через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия—усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха. Игры-путешествия всегда несколько романтичны. Именно это вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться.

Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно. Игра-путешествие — игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании. В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть "зовущие слова", вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность. В игре-путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, радость от ее решения, содержательный отдых. В состав игры-путешествия иногда входит песня, загадки, подарки и многое другое. Игры-путешествия иногда неправильно отождествляются с экскурсиями. Существенное различие их заключается в том, что экскурсия — форма прямого обучения и разновидность занятий. Целью экскурсии чаще всего является ознакомление

с чем-то, требующим непосредственного наблюдения, сравнения с уже известным.

Иногда игру-путешествие отождествляют с прогулкой. Но прогулка чаще всего имеет оздоровительные цели. Познавательное содержание может быть и на прогулке, но оно является не основным, а сопутствующим.

**Игры-поручения** имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: «Помоги Буратино расставить знаки препинания», «Проверь домашнее задание у Незнайки».

**Игры-предположения** «Что было бы..?» или «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка.

Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии «Что было бы..?» или «Что бы я сделал...». Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами. Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?».

**Игры-загадки.** Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения.

В настоящее время загадки рассматриваются как вид обучающей игры. Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать).

Описание это лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Детям нравятся игры-загадки. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться - доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

**Игры-беседы (диалоги).** В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей.

В игре-беседе воспитатель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру. Однако игра-беседа таит в себе опасность усиления приемов прямого обучения. Воспитательно-обучающее значение заключено в содержании сюжета—темы игры, в возбуждении интереса к тем или иным аспектам объекта изучения, отраженного в игре. Познавательное содержание игры не лежит «на поверхности»: его нужно найти, добыть—сделать открытие и в результате что-то узнать. Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Все это характеризует активный поиск решения поставленной игрой задачи. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности. Основным

средством игры-беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чем-то. Результатом игры является удовольствие, полученное детьми.

Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто используются указанные игры, либо в «чистом» виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно-ролевыми и др.

**Дидактическая игра** — явление сложное, но в ней отчетливо обнаруживается структура, т.е. основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Один из основных элементов игры — дидактическая задача, которая определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Познавательное содержание черпается из школьной программы.

Наличие дидактической задачи или нескольких задач подчеркивает обучающий характер игры, направленность обучающего содержания на процессы познавательной деятельности детей. Дидактическая задача определяется воспитателем и отражает его обучающую деятельность. Структурным элементом игры является игровая задача, осуществляемая детьми в игровой деятельности. Две задачи — дидактическая и игровая — отражают взаимосвязь обучения и игры. В отличие от прямой постановки дидактической задачи на занятиях в дидактической игре она осуществляется через игровую задачу, определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка, возбуждает желание и потребность решить ее, активизирует игровые действия. Одним из составных элементов дидактической игры являются правила игры. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка и коллектива детей, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями в их развитии и обогащении. В дидактической игре правила являются заданными. Используя правила, педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Правила игры имеют



обучающий, организационный, формирующий характер, и чаще всего они разнообразно сочетаются между собой. Обучающие правила помогают раскрывать перед детьми, что и как нужно делать.

Они соотносятся с игровыми действиями, раскрывают способ их действий. Правила организуют познавательную деятельность детей: что-то рассмотреть, подумать, сравнить, найти способ решения поставленной игрой задачи. Правила игры и должны быть направлены на воспитание положительных игровых отношений и реальных в их взаимосвязи. Соблюдение правил в ходе игры вызывает необходимость проявления усилий, овладения способами общения в игре и вне игры и формирования не только знаний, но и разнообразных чувств, накопления добрых эмоций и усвоения традиций.

Таким образом, существует множество классификаций игр, все они различаются по основе деления.

Подобные игры могут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. С помощью игр можно развивать наблюдательность при описании предметов и явлений, активизировать внимание, развивать навыки воспроизведения услышанного. Игру можно и нужно вводить в процесс обучения с первых уроков. Например, при обучении счету можно использовать различные считалочки, используя их потом в подвижной игре, применяемой в качестве физкультминутки, так необходимой маленьким детям для снятия усталости. При работе с детьми младшего возраста можно использовать игрушки.

Игра способствует выявлению творческих способностей, развитию личностного творческого потенциала, поднимает самооценку, развивает умение принимать самостоятельные решения. С помощью игры можно развивать память, внимание, восприятие, регулировать психофизическое состояние группы, снимать агрессию и психоэмоциональное напряжение, осваивать новые умения, развивать навыки и просто отдохнуть и повеселиться.

## II. ОПЫТНО -ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ОСНОВЫ ИГРЫ КАК СРЕДСТВА ВОСПИТАНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

### 2.1 Тестирование детей

Целью тестирования являлось изучение отношения детей к игре и выявление их активности.

Было проведено тестирование учащихся 2 класса. Приняли участие 26 человек (**ПРИЛОЖЕНИЕ**).

Анализ ответов учащихся

Анализ выявления отношения к игре:

На первый вопрос «Нравится ли тебе играть?» весь класс, а именно 26 человек, выбрали ответ *да*.

На второй вопрос «С кем ты любишь играть?»

16 человек выбрали ответ «С другом»,

9 человек «С одноклассниками»

1 выбрал ответ «С родителями».

На третий вопрос «Сколько времени ты тратишь на игру?»

18 выбрали ответ «Больше часа»,

4 человека выбрали ответ «Меньше часа»

4 ответили «Один час».

На четвертый вопрос «В какие игры тебе нравится играть?»

15 человек ответили «Подвижные»,

10 выбрали ответ «Познавательные»

1 ученик выбрал ответ «Сюжетно – ролевые».

И на пятый, последний вопрос «Кто чаще всего является инициатором игр?»

10 человек выбрали ответ «Твои друзья»,

15 человек выбрали ответ «Ты»

1 ученик не мог выбрать ответ, который больше всего ему подходит и выбрал два ответа «Ты – Твои друзья».

В конце проведения тестирования изучив все ответы учащихся, можно сделать такой вывод, что всему классу нравится играть в игры.

Большая часть класса чувствуют себе уверенней в игре, когда играют с другом, игра у детей занимает больше часа, популярны больше подвижные игры и инициатором игр являются они сами. Эти дети являются активными и раскрепощенными. Меньшей части класса больше нравится играть с одноклассниками или с родителями, это говорит о том, что они застенчивы, трудно привыкают к другим людям и уверенней себя чувствуют с родными и близкими людьми. Они не являются инициаторами игр, не так активны.

## **2.2 Планирование игровой деятельности в воспитательной работе в начальной школе**

Игровая деятельность должна быть на протяжении всего учебного года, идти параллельно с учебной деятельностью. Она может проявляться: в физических минутках на уроках, в динамических паузах, разминкой перед, после и во время урока, и конечно же, на переменах в различных подвижных играх. Учитель должен планировать учебную деятельность и не забывать про игровую, поскольку она помогает заинтересовать учащихся на выполнение различных заданий. Младшие школьники быстро устают, а игра помогает им расслабиться, отдохнуть и вновь обрести силы для дальнейшей работы.

В. А. Сухомлинский ратовал за то, чтобы чудесный мир природы, игры, музыки, сказки, который окружает ребенка до школы, не закрыли передним дверью класса. Ребенок только тогда искренне полюбит школу, когда учитель сохранит для него те радости, которые он имел раньше. Таким образом, занимательный материал, игры и игровые упражнения не перестают влиять на развитие ребенка и в учебном процессе. Они помогают активизировать учебный процесс, развивают познавательную активность, наблюдательность

детей, внимание, память, мышление, поддерживают интерес к изучаемому. Занимательный материал развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей.

Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету, наряду с другими методами и приемами, используемыми на уроках, дидактическая игра.

Дидактическая игра может использоваться на всех ступенях обучения, выполняя различные функции. Место игры в структуре урока зависит от той цели, с которой ее использует учитель.

Например, в начале урока дидактическая игра может применяться для подготовки учеников к восприятию учебного материала, в середине - с целью активизации учебной деятельности младших школьников или закрепления и систематизации новых понятий.

Ценность дидактических игр заключается и в том, что дети в значительной мере самостоятельно учатся, активно помогая друг другу и взаимно себя проверяя.

Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности. Игры необходимы для здоровья ребенка, они делают его жизнь содержательной, полной, создают уверенность в своих силах.

При планировании игровой деятельности необходимо учитывать следующие условия:

- обеспечить безопасность детей в период двигательной и игровой деятельности;
- соблюдать особый санитарно-гигиенический режим в помещениях;
- поддерживать эмоционально благоприятную обстановку;
- организовать сопровождение педагогического взаимодействия с детьми педагогом, психологом и другими специалистами
- распределить по дням недели виды игр.

Педагогически грамотно организованная игра мобилизует умственные возможности детей, развивает организаторские способности, прививает навыки самодисциплины, доставляет радость от совместных действий.

### **2.3 Методические рекомендации по организации игровой деятельности с детьми младшего школьного возраста**

#### **Функции игровой деятельности на перемене**

Подвижные перемены - это релаксация, оздоровление и развитие коммуникативных навыков. Досуг выполнит свои функции при нескольких условиях:

- Участие в игре - добровольное, по желанию.
- Для игры предназначено специальное место.
- Одновременное проведение нескольких игр дает детям возможность выбора.
- Правила должны допускать смену состава участников и быть предельно простыми.
- Сюжет - хорошо знакомый, интересный, отвечающий физической подготовке ребят.
- Игра обязана закончиться за 3 минуты до звонка на очередной урок.
- Разрабатывая сценарий активной перемены, педагог должен дифференцированно подойти к мальчикам и девочкам, ученикам с разным темпераментом, физическими данными.

Нелишним будет поощрять стремление детей играть самостоятельно.

#### **Роль игр на перемене в школе:**

- Адаптация к новым условиям младших школьников.
- Развитие ловкости, силы и сообразительности, выдержки, умения ориентироваться и быстро принимать правильные решения.

Размещено на <http://www.allbest.ru/>

- Физическая разрядка. Во время активных движений ускоряется циркуляция крови по всему организму. Это профилактика застойных явлений и различных патологий.

- Сменив деятельность, дети поднимают себе настроение. У них формируется положительное отношение к занятиям.

- Снижение зрительного напряжения.

- Переключение внимания, профилактика утомления.

- Перед тем как выбрать определенную игру, необходимо поставить конкретную педагогическую задачу.

Эффективность проведения игры зависит от решения таких организационных факторов, как:

- умение доходчиво и интересно объяснить игру;

- размещение игроков во время проведения игры;

- определение ведущих;

- распределение на команды;

- определение помощников;

- руководства процессом игры;

- дозирование нагрузки в игре;

- окончание игры.

Приведем примеры игр для проведения на динамических паузах, больших переменах и в ГПД.

### **Перебежки**

Участники встают в круг, сохраняя дистанцию в 3 шага. Один — в середине. Каждый ученик помечает свое местоположение кружком вокруг ног на земле.

Ребенок в центре подает команду: «Меняйтесь!» Услышав это, дети пересекают круг и меняются местами. Водящему надо не упустить момент и попытаться занять любое свободное место.

### **Глухой телефон**

Дети делятся на две команды. Побеждает та, которая правильнее передаст по «телефону» загаданное слово. Ведущий придумывает его и тихонько говорит на ухо первым игрокам из каждой команды. Они говорят его следующим и так далее. Последний ребенок громко называет услышанное.

### **Ручеек**

Принимает участие нечетное количество учеников.

Один — водящий, остальные делятся на пары. Они берутся за руки и поднимают их высоко над головами. Пары стоят друг за другом так, чтобы получился живой коридор.

Водящий быстро проходит через «ручеек» и выбирает одного ребенка. Новая пара стоит в конце коридора. Оставшийся ученик — новый водящий.

Игры для проведения на динамических паузах на улице или в спортивном зале: «Самый ловкий», «Пингвины», «Канатоходец», «Замени предмет», «Пробеги с мячом».

### **Самый ловкий**

По обе стороны площадки выкладывают бруски на расстоянии 60—70 см один от другого. По одной стороне площадки дети бегут, перепрыгивая через бруски, по другой — прыгают попеременно на правой и левой ноге. Дети с небольшим интервалом выполняют задание в колонне по одному. При увеличении количества пособий упражнение проводят в две колонны.

### **Пингвины**

Дети встают в 2—3 колонны. У тех, кто стоит первыми, мяч (мешочек с песком). Они кладут его между колен и по сигналу учителя прыгают на двух ногах к флажку, находящемуся на расстоянии 7—8 м. Затем берут мяч (мешочек) в руку, оббегают флажок, возвращаются к своей колонне и передают мяч следующему игроку. Выигрывает та колонна, которая быстрее выполнит задание.

### **Канатоходец**

Дети встают в две колонны перед чертой. У направляющих в руке мешочек с песком. По сигналу учителя они быстрым шагом, держа руки в стороны, доходят до финишной черты (расстояние 6 м). Перешагнув через нее, они бегут к своей колонне, передают мешочек следующему, сами встают в конец строя. Выигрывает колонна, быстрее выполнившая задания

### **Замени предмет**

Играющие распределяются на 2—3 команды.

Перед каждой на расстоянии 6—8 м в небольшом круге лежит какой-либо предмет (кубик, обруч). У первых в руке кегля. По сигналу учителя направляющие бегут к кружкам, ставят в него кегли, берут кубик и передают его следующему игроку. Побеждает команда, быстрее выполнившая задание.

### **Пробеги с мячом**

У каждого играющего мяч. Дети выстраиваются в шеренгу, кладут мяч на землю перед собой. По команде учителя они, подбивая мяч ногами (не слишком сильно), передвигаются на другую сторону площадки.

**Игры для проведения на больших переменах: «Смена номеров», «Волк и ягненок», «Перебежки», «Кто подходил?»**

### **Смена номеров**

Играющие становятся по кругу плечом к плечу и рассчитываются по порядку номеров. В центре находится водящий.

Он громко называет любые номера. Вызванные номера должны быстро поменяться местами, а водящий старается занять одно из свободных мест. Оставшийся без места становится водящим.

### **«Волк» и «ягненок»**

Играющие становятся в колонну по одному, крепко держат друг друга за талию. Первый изображает пастуха, последний – ягненка, остальные – овец. Игрок, изображающий волка, становится в нескольких шагах впереди «пастуха» (лицом к нему). По сигналу преподавателя «волк» бросается, чтобы схватить «ягненка». «Пастух», вытянув руки в стороны, старается не



пропустить его. «Овцы» бегут в наименее опасную сторону. Когда «ягненок» схвачен «волком», преподаватель назначает новых «волка», «пастуха» и «ягненка», и игра возобновляется.

### **Кто подходил?**

Подготовка. Все играющие образуют круг, водящий с завязанными глазами стоит в центре.

Содержание игры. Руководитель указывает на кого-либо из играющих, и тот подходит к водящему, слегка дотрагивается до его плеча, подаёт голос какого-либо животного или называет его по имени, изменив свой голос.

Водящий открывает глаза по указанию руководителя, когда подошедший займёт свое место. Он должен отгадать, кто к нему подходил. В случае, если водящий отгадал того, кто к нему подходил, игроки меняются ролями.

Побеждает тот, кто ни разу не был водящим.

Правила игры: 1. Водящий не должен раньше времени открывать глаза. 2. Голос подаёт только тот, на кого укажет руководитель. 3. Первый водящий не считается проигравшим.

### **Игры для проведения в ГПД**

У воспитателей групп продленного дня большие возможности научить детей многим играм, привить любовь к ним, добиться того, чтобы они прочно вошли в детский быт. Для этого создаются необходимые условия, расписанием предусматривается специальное время. Не следует, однако, занятия играми ограничивать только этим временем. Игра должна органически войти в жизнь каждого детского коллектива, умело сочетаться с другими видами деятельности. Она уместна во многих случаях. Если дети устали от занятий и им нужна разрядка, если расшалились и их надо успокоить, если надо сделать интересным какое-то задание, трудовой процесс - в этих и во многих других случаях игра может быть незаменимым помощником воспитателя.

### **Салочки**

Все гоняются друг за другом; сначала выбираю одного пастуха, затем двух волков – остальные овцы. Овцам надо спастись от волков, волкам – гоняться за овцами, а пастуху – уберечь стадо и преследовать волков. Пастух выигрывает, если осалит всех волков, а волки – если поймают всех овец. Для того чтобы взять верх над соперником, дети проявляют не только проворство, но и хитрость.

### **День и ночь**

Делю детей на две команды, предлагаю встать спиной друг к другу вдоль линию. Один из детей – водящий. Даю названия командам “день” и “ночь”. Водящий восклицает: “День!” и дети резко поворачиваются и бегут за детьми из команды “ночь”.

### **«Золотые ворота»**

Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки - это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними.

Золотые ворота

Пропускают не всегда.

Первый раз прощается,

Второй –запрещается.

А на третий раз

Не пропусти.

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те дети, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

### **«Белые медведи»**

Задача игроков забираться на горку в необычных позах, на четвереньках, боком, спиной вперед, на прямых ногах и т. п. Кто быстрее и смешнее выполнит все подъемы, тот и побеждает. Так же можно проводить и

спуски, но задача игроков не скатиться и не сбежать, а именно спуститься с горы в нелепых и смешных позах.

### **Игра «По алфавиту»**

Чтобы имена лучше запомнились, чтобы потренировать внимание и умение быстро переключаться с одного задания на другое, можно провести в компании до 15 человек и такую игру.

Ведущий предлагает ребятам за определенное количество времени (за 10, 15 или 20 секунд) поменяться местами так:

- чтобы все имена расположились по алфавиту;
- чтобы все встали по цвету волос (слева — брюнеты, справа — блондины);
- чтобы все встали по росту (слева — маленькие, справа — большие).

*Примечание.* Эти упражнения могут быть еще веселее, если есть широкие скамьи, диваны, или очень устойчивые крепкие стулья. Тогда ребята должны выполнить задания, стоя на скамьях, и переходить, не ступая на пол.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, координацию движений.

Количество игроков: 5 и более

Место игры: помещение

### **Игра «Успей подобрать»**

С этой игрой можно весело провести время в коллективе.

В круг, диаметром 1 метр, становится участник с волейбольным мячом в руках. Сзади игрока лежат 8 теннисных (резиновых) мячей.

По сигналу участник подбрасывает мяч вверх, и пока он находится в воздухе, старается подобрать как можно больше мячей и, не выходя из круга, поймать мяч.

Побеждает участник, которому удалось подобрать больше мячей.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, координация, ловкость, реакция

Количество игроков: 2

Место игры: улица

Необходимы вещи: мячи

### **Игра «Шишки, желуди, орехи»**

Подвижная игра, которая очень сильно нравится детям.

Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга.

Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье-то место.

Если это ему удастся, то он стает орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без места, стает на место ведущего.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, координация, ловкость, мышление, реакция  
Количество игроков: 7 и более

Место игры: улица.

### **Сюжетно – ролевые игры**

#### **«У медведя на бору»**

Дидактическая задача. Развивать двигательную и речевую активность детей; умение соотносить свои действия со словом; быстро реагировать на словесный сигнал; развивать выдержку.

Игровые правила. Медведь громко кричит. Только после долгого звука р-р-р дети могут убежать.

Игровые действия. Имитация прогулки детей в лес, бег по сигналу.

Ход игры. Дети сидят на стульях. Учитель говорит:

- Дети, сегодня мы поиграем в игру, которая называется «У медведя на бору». Посмотрите на эту картину. (Показывает картину, на которой изображен медведь в лесу.) Вот какой медведь живет в лесу. «Р-р-р», - рычит медведь. Давайте все так порычим. (Дети произносят р-р-р.) Как тихо! Наверное, медведь еще далеко. Давайте порычим громче. Как громко кричал

Максим, он наверно и будет сейчас медведем. Садись сюда. (Уводит медведя в сторону). Здесь ты будешь жить. А мы с вами, дети, пойдем в лес и будем собирать грибы, ягоды.

Как только медведь зарычит, мы сразу же побежим домой, но убежать раньше, чем медведь зарычит нельзя. Такое правило в этой игре.

Слова:

У медведя на боку

Грибы, ягоды беру,

А медведь сидит

И на нас рычит:

«Р-р-р!»

Движения: Все имитируют сбор грибов и ягод, медленно приближаясь к лесу, где живет медведь. Когда медведь рычит, дети убегают а медведь их догоняет.

Учитель следит за тем, чтобы все дети подходили близко к медведю. Называет тех, кто старается все время держаться подальше от медведя, помогает им преодолеть страх. «Будь смелым, Вася! Не отставай от детей. А когда медведь зарычит, скорее беги, не отставай от всех ребят», - так подбадривает учитель тех, кто еще не может преодолеть свой страх перед медведем, боится быть пойманным.

**«Конь»**

Дидактическая задача. Развивать речь у детей; упражнять их с правилом звукопроизношения; воспитывать внимание, согласовывать действия.

Игровое правило. Соотносить движение со словами стихотворения.

Игровые действия. Выбор командира; имитация бега лошадок; остановка по сигналу.

Ход игры. Учитель ставит в колонну всех детей, впереди боец. На него надевают шапочку-буденовку.

- Дети, сейчас, мы будем играть так: Максим будет бойцом, а мы – все его лошадки. Куда буденовец, туда поскачут и все лошадки. Вспомните стихотворение, которое мы с вами учили о коне. (Стихотворение разучивать заранее). Сначала лошадки бегут медленно, потом все быстрее и быстрее, а после слова тпру останавливаются, - заканчивает объяснения и хода игры.

Слова:

Топ-топ-топ!

Ты скачи в галоп.

Ты лети, конь, скоро-скоро.

Через реки, через горы.

Все в галоп, в галоп.

Гоп-гоп-гоп!

«Тпру», - говорит учитель вместе с ведущим бойцом.

Движения: дети скачут по комнате, имитируют бег лошади. Бег все время убыстряется. Дети останавливаются и тоже произносят : «Тпру».

При повторении игры считалочкой выбирают другого бойца.

### **Рекомендации по организации игр на уроках**

#### **Этапы и успех проведения дидактической игры на уроке.**

Подбирая ту или иную дидактическую игру, учитель должен помнить, что процесс создания игры содержит ряд состояний:

- а) выбор темы игры;
- б) определение целей и задач игры;
- в) подготовка и проведение игры (сообщение учащимся темы игры, подготовка раздаточного материала, проведение игры, подведение итогов).

Успех проведения игры зависит от соблюдения некоторых требований:

- а) игра должны соответствовать учебной программе;
- б) игровые задания должны быть не слишком легкими, но и не слишком сложными;
- в) соответствие игры возрастным особенностям учащихся;
- г) разнообразие игр;

д) привлечение к играм учащихся всего класса.

### **Проблемы и ограничения при проведении дидактических игр.**

Во время проведения дидактических игр у учителей возникает множество проблем:

- по какому принципу отбирать учебный материал для создания игр
- какое место дидактических игр в ряду других форм и методов обучения

- как одному учителю совладать с классом во время игры

В обучающих играх нет тех, кто проиграл или выиграл, здесь выигрывают все. Их можно проводить на любом этапе урока. Это позволит выявить знания ученика и умение пользоваться ими.

Однако существуют и ограничения для проведения дидактических игр:

- Не следует организовывать учебную игру, если ученики недостаточно знают тему.

- Нецелесообразно вводить игры на зачетах и экзаменах, если они не использовались в ходе обучения.

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

Игра в начальных классах является средством познания окружающего мира и себя в нем, осознания детьми цели своей деятельности, опредмечивания абстрактных понятий, развития творческого воображения и способностей, установленных человеческими отношениями. Игра помогает развивать творческое воображение и творческие способности ребенка.

От урока к уроку должны меняться сюжеты, игровые ситуации. Постепенно интересная игра, творческая композиция слов перерастают в настоящую учебно-познавательную работу.

Приведем примеры дидактических игр, которые можно применять на уроках математики.

### **Игра «Лучший счетчик»**

Содержание игры: учитель на доске, по секторам соответственно размещает от 1 до 10 рисунков. Открывая каждый сектор поочередно, учитель предлагает детям сосчитать число рисунков и показать нужную цифру. Сосчитавший первый называется лучшим счетчиком. Затем учитель показывает цифры вразбивку, а ученики – соответствующее число рисунков в секторах круга.

В итоге игры учитель открывает 2 сектора, предлагает сравнить число рисунков в них и определить, где предметов меньше и на сколько.

### **Игра «Хлопки»**

Содержание игры: учитель на доске размещает по секторам от 1 до 10 рисунков. Открывая по очереди сектор за сектором, предлагает сосчитать число рисунков и по его сигналу похлопать столько же раз, сколько открыто рисунков, и показать нужную цифру. (Учитель задает ритм хлопков).

### **«Числа, бегущие навстречу друг другу»**

Дидактическая цель: знакомство с составом числа 10.  
Содержание игры: учитель предлагает детям записать в тетради числа от 1 до 10 по порядку и дугами показать два числа, которые бегут навстречу друг другу, образуя в сумме число 10. Затем просит записать примеры на сложение с этими числами.

Например:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

$0 + 10 = 10$  -  $10 + 0 = 10$

$1 + 9 = 10$  -  $9 + 1 = 10$

Учитель спрашивает: «Что интересного вы заметили при составлении примеров? Дети отвечают, что числа, стоящие на одинаковых местах справа и слева в числовом ряду, составляют в сумме число 10»

Приведу ещё пример занимательного упражнения, которое можно проводить в работе с классом, начиная с первого года обучения. Проводится оно в течение 5-10 минут в начале или конце урока в зависимости от цели и



задачи данного занятия. Принимает участие весь класс или команды, тогда каждая группа контролирует свою команду.

В начале урока, во время проведения устного счёта, проводится игра «Кто скорее?». На доске записаны примеры в три столбика. По команде учителя к доске выходят по порядку от каждого ряда по одному ученику и берут мел. Учитель открывает примеры, и ученики приступают к выполнению действий. Решив пример, ученик кладёт мел и садится на место. К доске выходит следующий ученик и решает пример и т.д. выигрывает та группа, которая быстрее и без ошибок решит все примеры. В случае одинаковых результатов учитывается организованность, дисциплина каждой группы.

Игра поможет воспитателю сплотить детский коллектив, включить в активную деятельность детей замкнутых и застенчивых. В играх воспитывается сознательная дисциплина, дети приучаются к соблюдению правил, справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других.

Игра для детей - важное средство самовыражения, проба сил. В играх воспитатель может лучше узнать своих воспитанников, их характер, привычки, организаторские способности, творческие возможности, что позволит ему найти наиболее правильные пути воздействия на каждого из детей. И, что тоже очень важно, игры сближают воспитателя с детьми, помогают установить с ними более тесный контакт.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Таким образом, игра возникает из потребности ребенка узнать окружающий его мир, причем жить в этом мире так, как взрослые. Игра, как способ познания действительности, есть одно из главных условий развития детского воображения. Не воображение порождает игру, а деятельность ребенка, познающего мир, творит его фантазию, его воображение. Игра подчиняется законам реальности, а ее продуктом может быть мир детской фантазии, детского творчества. Игра формирует познавательную активность и саморегуляцию, позволяет развивать внимание и память, создает условия для становления абстрактного мышления. В игре, осваиваются игровые роли, дети обогащают свой социальный опыт, учатся адаптироваться в незнакомых ситуациях.

Игровой метод включения школьника в деятельность предполагает личностный подход, когда педагог ориентирован на личностный подход в целом, а не только на его функции как ученика. Игра – не развлечение, а особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности.

Воспитательное значение игры, ее всестороннее влияние на развитие ребенка трудно переоценить. Игра органически присуща детскому возрасту и при умелом руководстве со стороны взрослых способна творить чудеса. Ленивого она может сделать трудолюбивым, незнайку - знающим, неумелого - умельцем. Словно волшебная палочка, игра может изменить отношение детей к тому, что кажется им порой слишком обычным, скучным, надоевшим.

Игра как психологическая проблема дает еще очень много фактов для научной мысли, еще много предстоит открыть ученым в этой области. Игра как проблема воспитания требует неустанных, каждодневных раздумий родителей, требует творчества и фантазии от нас, педагогов. Воспитание ребенка – это большая ответственность, большой труд и огромная творческая радость, дающая сознание полезности нашего существования на земле.

Размещено на <http://www.allbest.ru/>

Ориентация современной школы на гуманизацию процесса образования и разностороннее развитие личности ребенка предполагает необходимость гармоничного сочетания собственно учебной деятельности, с деятельностью творческой, связанной с развитием индивидуальных задатков учащихся, их познавательной активности, способности самостоятельно решать нестандартные задачи и т. п.

Считаю, что выдвинутая нами гипотеза подтвердилась. В случае выполнения нескольких факторов игра несет в себе огромный воспитательный потенциал. Учитель должен знать уровень сформированности коммуникативных навыков у детей, уметь правильно мотивировать детей на игру, иметь в арсенале и активно использовать игры на развитие разных качеств личности, в соответствии с конкретной задачей.

Активное введение в традиционный учебный процесс разнообразных развивающих занятий, специфически направленных на развитие личностно-мотивационной и аналитико-синтаксической сфер ребенка, памяти, внимания, воображения и ряда других важных психических функций, является в этой связи одной из важнейших задач педагогического коллектива.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдульменова З.З. Игра – способ развития пытливости и любознательности // Начальная школа. 2003. 11
2. Аникеева Н.П. Психологический климат в коллективе. М.: Просвещение. 1989
3. Аникеева Н.П. Главное о воспитании детей Спб.: Питер-Пресс.2016 128с
- 4.Берн Э. Игры, в которые играют люди. М. 2009
- 5.Богуславская З. М. , Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей младшего школьного возраста. М.: Просвещение. 2009.
6. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. М. :Просвещение, 1985. 160 с.
- 7.Выготский Л.С. Педагогическая психология. М.: Педагогика, 1991.
8. Выготский Л.С. Психологическое значение игры // Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В.В. Давыдова. М.: Педагогика-Пресс, 1996. 536 с.
9. Газман О.С. Харитоновна Н.Е. В школу с игрой. Москва, 1991.
- 10.Газман О.С. Харитоновна Н.Е. В школу с игрой. Москва, 1991.
11. Гросс К. Душевная жизнь ребенка. Киев1916.
- 12.Ермолаева М. Теория игры, или что есть игра? [Электронный ресурс] - Режим доступа: [http://www.ukrdeti.com/2007/2\\_16\\_a2\\_2007.html](http://www.ukrdeti.com/2007/2_16_a2_2007.html) (дата обращения 25.04.2016)
- 13.Жуков М.Н. Подвижные игры: Учеб. для студ. пед. вузов. М. 2000
- 14.Жуков М. Н. Подвижные игры. М.: Издательский центр Академия, 2005. 160 с.
- 15.Кемеман А.В. Детские подвижные игры народов СССР. М. : Просвещение, 1988. 239с.
- 16.Коджаспирова Г. М. История образования и педагогической мысли.- М.,2003. 90с.
- 17.Корнилова И.Г. Игра и творчество в психокоррекции. М. 2000

- 18.Крупская Н.К. "Детское коммунистическое движение. Пионерская и комсомольская работа. Внешкольная работа с детьми"- М.: Директ-Медиа, 2014. 558с.
19. Г.Л. Лэндрет «Игровая терапия: искусство отношений», - М.: Международная педагогическая академия, 1994г.
- 20.Макаренко А. С. О воспитании детей. М.: Политиздат, 1988. 256 с.
- 21.Макаренко А.С. Том 4 "Педагогические работы 1936-1939/педагогические сочинения в восьми томах" М.: Директ-Медиа, 2014, 566 с.
- 22.Максакова А. И., Тумакова Г. А. Учите играя. М. Просвещение, 1983
- 23.Мандель, Б. Р. Игрология. Феномен интеллектуальной игры в образовательном процессе: М.: Вузовский учебник: ИНФРА-М, 2013. 226 с.
- 24.Менджрицкая Д. В. Воспитание детей в игре. М., 1991
- 25.Минский Е.М. От игры к знаниям: Развивающие и познавательные игры младших школьников. Пособие для учителей. М.: Просвещение, 1982. 192с.
- 26.Минский Е.М. Игры и развлечения в группе продленного дня: Пособие для учителя. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Просвещение, 1983. 192с.
- 27.Петрусинский В.В. Игры - обучение, тренинг. М.1994
- 28.Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. М. 1999.
- 29.Подласый И.П. Педагогика начальной школы . М.: Политиздат, 2001г. 199 с.
30. Пидкасистый П.И., Хайдаров Технологии игры в обучении и развитии М.: Педагогика, 2007. - 8-10 с.
- 31.Селевко Т.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.
- 32.Сиденко А. Игровой подход в обучении // Народное образование. 2000, №8 352 с.
- 33.Спиваковская А.С. Игра-это серьезно. - М.: Педагогика, 1981.
- 34.Столяренко, А. М. Общая педагогика . М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2012. 479 с.
- 35.Усова А.Б. Роль игры в воспитании детей. - М., 1976.

36. Усова А.П. Роль игры в организации жизни и деятельности детей. М., 2006.
37. Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения - практическое пособие для педагогов и школьных психологов. – М., 1998 <http://www.pedlib.ru/Books/1/0243/index.shtml> (дата обращения 20.04.2016)
38. Флерина Е.А. Эстетическое воспитание дошкольника. М., 1961
39. Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия. М., 1925.
40. Фрейд А. Введение в технику детского психоанализа. Одесса, 1927.
41. Характеристика основных видов игр и их классификация [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://allrefs.net/c13/1lmje/p2/> (дата обращения 28.04.2016)
42. Чайкина Е.Р. Особенности и потребности младших школьников/ / Начальное образование, №4, 2013
43. Чутко Н.Я. Игра в учебной деятельности детей // Начальная школа: плюс-минус. 2001. - №8. С.8-11
44. Шмаков А. Её величество игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей.- М.: 1992
45. Шмаков А. Игры учащихся феномен культуры. М., 1994
46. Шмаков А. Игры шутки, игры минутки. М., 1993.
47. Шмаков А. Игра и дети. М., 1998
48. Эльконин Д.Б. Психология игры. Педагогика, 1978
49. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. Педагогика, 1989
50. Эльконин Д.Б. Психология игры: для психологов. М: Педагогика, 1978. 304 с.

## **ПРИЛОЖЕНИЕ**

### **Анкета для учащихся**

1. Нравится ли тебе играть в игры?
  - А) Да;
  - Б) Нет;
  - В) Не очень.
2. С кем ты любишь играть?
  - А) С другом;
  - Б) С родителями;
  - В) С одноклассниками.
3. Сколько времени ты тратишь на игру?
  - А) Меньше 1 часа;
  - Б) Одни час;
  - В) Больше 1 часа.
4. В какие игры тебе нравится играть?
  - А) Подвижные;
  - Б) Сюжетно – ролевые;
  - В) Познавательные.
- 5 Кто чаще всего является инициатором игр:
  - А) Ты;
  - Б) Твои друзья.

## **Сборник игр**

### **Игры на развитие памяти.**

#### Пары слов

Запомнить вторые слова из пары: Кошка – молоко; булка – масло; мальчик – машина; зима – горка; стол – пирог; зубы – щетка; река – мост.

#### Игры на внимание.

##### Заметить все

Положить в ряд 7-10 различных предметов и прикрыть их. Приоткрыв их секунд на 10, снова закрыть и предложить ребенку перечислить все.

Приоткрыв снова эти же предметы секунд на 8-10, спросить у ребенка, в какой последовательности они лежали.

Поменяв местами 2 предмета, показать снова все предметы секунд на 10. Предложить ребенку уловить, какие предметы переложены.

##### Ищи безостановочно

В течение 10-15 секунд увидеть вокруг себя возможно больше предметов одного и того же цвета (размера, одинаковой формы, из одного материала и т.п.), по сигналу один начинает перечислять, другие его дополняют.

##### Запомни порядок

5-6 человек выстраиваются в ряд в произвольном порядке. Водящий на 30-40 секунд поворачивается в их сторону и, отвернувшись, перечисляет, кто за кем стоит.

##### Маленькие обезьянки

Каждый из стоящих в ряду (3-6 человек) принимает какую-то позу. Один из играющих, поглядев на них секунд 40-50, копирует позу каждого, в то время как остальные стоят спокойно.



## **Игры для развития коммуникативных умений**

### **Клубочек**

Дети садятся в круг, ведущий, держа в руках клубочек, обматывает конец нитки вокруг пальца, задает вопрос, сидящему рядом участнику игры (что ты любишь? и т.д.) и передает ему клубок. Ребенок берет клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задает свой вопрос следующему игроку, и передает клубок ему. Таким образом, в конце игры клубочек возвращается к ведущему, и все видят нити, связывающие участников игры в одно целое.

### **Найти друга**

Одной половине играющих завязывают глаза, дают возможность походить по комнате и предлагают найти и узнать друга (ребенка). Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем, когда друг найден, играющие меняются местами.

### **Рукавички**

Для игры нужно вырезать из бумаги рукавички, количество пар равно количеству пар участников игры. На каждой паре рукавичек нарисован орнамент, не похожий на другие рукавички. Ведущий перемешивает их и раздает детям, каждому по одной. По команде ведущего играющие находят свою пару, берут карандаши, и стараются как можно быстрее раскрасить свои рукавички, предварительно договорившись, в какие цвета будут окрашивать орнамент, чтобы рукавички были одинаковыми. Победителем становится та пара детей, которая быстрее всех одинаково раскрасит свои рукавички.

### **Дотронься до...**

Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до...синего!» Все должны быстро отыскать у участников игры что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета постоянно меняются, кто не успел – водит.

### **Сиамские близнецы**

Дети разбиваются на пары, встают плечом к плечу, обнимают друг друга рукой за пояс, одну ногу ставят возле ноги другого, и связывают их веревочкой. Теперь они сиамские близнецы: 2 головы, 3 ноги, одно туловище и 2 руки. Ведущий предлагает детям походить и побегать по комнате, повернуться, присесть, порисовать и т.д.

### **Поводыри**

Играющие разбиваются на пары. Один стоит впереди (это «поводырь»), а другой с закрытыми глазами позади на расстоянии вытянутой руки, чуть касаясь спины впереди стоящего. По команде ведущего поводырь начинает передвигаться по комнате сначала медленно, а затем все быстрее, меняя траекторию движения. Слепой следует за поводырем, стараясь не оторваться от него. Упражнение выполняется 5 минут, затем пары меняются местами.

### **Упражнения на развитие внимания у ребенка**

1. Игра "Найди и продолжи закономерность".

Например, продолжи ряд до конца строки:

2. Срисовывание картинки по точкам.

Задаете картинку сами на листке в клеточку прямыми линиями (горизонтальными, вертикальными, наклонными), а ребенок должен рядом такой же рисунок нарисовать.

Постепенно рисунок может усложняться, можно добавлять круги и т.п., но так, чтобы нарисовать все можно было бы, ориентируясь по точкам.

3. "Нарисуй узор" - графические диктанты (выполняются на листках в клеточку). Это упражнение развивает произвольность и устойчивость внимания.

Продиктуете ребенку начало повторяющегося элемента узора. Ребенок должен его нарисовать под диктовку, не отрывая карандаша от бумаги, и продолжить до конца строки.

Размещено на <http://www.allbest.ru/>

Например: одна клетка вниз - одна клетка вправо - одна клетка вверх - одна клетка вправо - одна клетка вниз - одна клетка вправо - одна клетка вверх. (Как разновидность - нарисовать под диктовку фигуру и раскрасить).

#### 4. "Зашифрованные цвета".

Нарисованную простым карандашом картинку разбить на сектора. Сектора подписать разными буквами (цифрами). Задача ребенка раскрасить одним цветом сектора с одинаковыми буквами (цифрами), например, желтым - все сектора "А", зеленым - все сектора "В" и т.п. В результате должна получиться раскрашенная картинка. Но это задание требует длительной подготовки со стороны родителей. Можно начинать с рисунка птиц, бабочек, гномиков.

#### 5. Разные задачи типа:

1. Нарисуй 5 бусинок разного цвета и размера так, чтобы средняя была желтая, а последняя самая маленькая.

2. Уже нарисовано, например, 4 круга: большой - маленький - большой - большой. Задача: раскрась круги так, чтобы маленький был между черным и синим, а черный рядом с красным. И т.п. задания.

#### 6. Упражнение на распределение внимания.

В старой книжке в тексте вычеркивать какие-нибудь 2-3 буквы разным способом. Например, букву "А" - зачеркиваем вертикальной чертой, букву "Л" - просто подчеркиваем, а букву "О" - горизонтальной чертой.

### **Народные игры**

#### **Русская народная игра «Ручеек»**

Задачи:

- развитие слухового и зрительного внимания;
- формирование навыков ориентировки в пространстве;
- развитие чувства ритма.

Дети стоят в двух шеренгах, образуя пары лицом друг к другу. Первая пара является ведущей, она назначает фигуры танца: "Ручеек».

Дети выстраиваются парами в колонну, взявшись за руку с партнером, лицом к ведущей паре. Ведущая пара поворачивается, встает напротив всей колонны и начинает движение вглубь ручейка.

Первая пара пропускает идущих через воротца поднятых рук, а следующая за ней, наоборот, сама проходит через воротца идущей вглубь ручейка пары и т. д.

Ведущая пара, дошедшая до конца ручейка, поворачивается по ходу шеренги, становясь ее завершением. Каждая следующая пара, оказавшись на месте ведущей, в свою очередь, поворачивается лицом к шеренге и начинает движение вглубь ручейка.

Движение повторяется до тех пор, пока ведущая пара не оказывается на своем месте, дожидаясь, когда все остальные придут на свои места. Затем начинается следующая фигура.

### **Украинская народная игра «Колдун»**

Правило игры. Заколдованный игрок остается на месте. Заколдованный трижды сам становится колдуном, а его предшественник присоединяется к убегающим.

Ход игры. Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под нее по одному указательному пальцу. По команде «Раз, два, три!» или по окончанию считалки все отдергивают пальцы, а игроку с вытянутой рукой необходимо захватить чей-нибудь палец. Тот, чей палец будет таким образом захвачен трижды, становится колдуном.

Все разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разделяя руки в стороны. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Однако колдун следит за своей жертвой, и как только кто-либо снимает чары, то он старается повторным ударом снова напустить их.