Игра – уникальный феномен общечеловеческой культуры, её исток и вершина. С самых ранних начал цивилизации игра стала контрольным мерилом проявления всех важнейших черт личности. Ни в одном из видов своей деятельности человек не демонстрирует такого обнажения своих интеллектуальных ресурсов, как в игре.

Детство без игры и вне игры ненормально. Лишение ребёнка игровой практики – это лишение его главного источника развития: импульсов творчества, признаков и примет социальной практики, богатства микроклимата коллективных отношений, активизация процесса познания мира.

Игра – регулятор всех жизненных позиций ребёнка. Она хранит и развивает «детское» в детях, она их школа жизни и «практика развития». Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, должна быть наиболее естественным и доступным путём овладения теми или иными знаниями, умениями, навыками.

Существующая же необходимость в рациональном построении, организации и применения её в процессе обучения и воспитания требует более детального изучения.

***Цель***: доказать, что игра – не только важный аспект психологического комфорта и снятия умственного перенапряжения учащихся, но и средство оптимизации и стимуляции процесса обучения.

***Задачи***:

* Изучение роли игры в процессе обучения и воспитания.
* Выявление форм и способов игровой деятельности, влияющих на тот или иной аспект процесса познания.

***Объект***: влияние игры на процесс обучения и на процесс воспитания младших школьников.

***Предмет***: учебные игры на уроках как средство повышения эффективности учебного процесса при изучении нового и усвоения пройденного материала.

Игра является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир.

**1.Теоретические основы игры как формы обучения**

*1.1.Что такое игра.*

Игра является инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет учащихся волноваться и переживать.

С помощью игры хорошо отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования, устной речи.

В игре развиваются творческие, мыслительные способности ребёнка, предполагается принятие решения: как поступить, что сказать.

Игра позволяет поддерживать работоспособность каждого в течение урока, снимает утомляемость, восполняет дефицит общения. Игра на уроке – один из способов разнообразия применяемых приёмов обучения. Она развивает умственную и волевую активность учащихся. Быстрый темп, в котором проводится игра, заставляет их быть внимательнее, тренирует память, развивает речь, вызывает необходимость высказывания. Игра, кроме того, способствует созданию естественных коммуникативных ситуаций. В игре все равны, она посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий – всё это даёт возможность ребятам преодолеть стеснительность, благотворно сказывается на результатах обучения.

Педагоги и психологи выделили ряд общих положений:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей различных возрастов.
2. Игра детей – самая свободная форма их деятельности, осознаётся, изучается окружающий мир, раскрывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.
3. Игра – первая ступень деятельности для школьника, нормативная и равноправная деятельность сверстников.
4. Дети играются, потому что развиваются, и развиваются потому, что играются.
5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.
6. Игра – основная сфера общения детей, в ней решаются трудности межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Чем старше и более развиты дети, тем требовательнее они к предметам

игры, тем больше сходства ищут с реальностью.

Игра – явление многогранное, её можно разглядывать как необыкновенную форму существования жизнедеятельности коллектива, который важен для ребёнка. В нём развивается чувство долга и ответственности, рвение к взаимопомощи, солидарности, привычка подчинять личные интересы интересам коллектива. Мировоззрение коллектива сверстников, оценка коллективом поступков и поведения ребёнка для него важны.

Внедрение развивающих игр и упражнений на уроках способствует развитию познавательных интересов, мыслительных действий и положительной мотивации к обучению школьников.

Внедрение развивающих игр и упражнений на уроках является неотъемлемой частью учебного процесса.

*1.2. Влияние игры на развитие ребёнка.*

Учёба в школе занимает огромное место в жизни ребёнка. В этом возрасте появляются новейшие мотивы учения, связанные с осознанием жизненной перспективы, собственного места в будущем, профессиональных целей, идеала. Знания получают необыкновенную значимость.

В познавательной деятельности восприятие неразрывно связано со вниманием. Внимание младшего школьника отличается непроизвольностью, неустойчивостью, оно легко переключается и отвлекается.

Внимание младшего школьника становится более устойчивым в том случае, если, размышляя об увиденном, он одновременно выполняет действие (например, ребёнок должен взять в руки предмет, нарисовать его, поиграть с ним и т.д.).

Игра – это средство самовоспитания личности ребёнка, поэтому она закрепляет у детей полезные умения и привычки, сформировывает во-

левые 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.

Необходимыми играми в учебно-воспитательном процессе являются дидактические, ролевые, подвижные. Они индивидуальны и требуют личного подхода к каждому ребёнку.

Игра как процесс имеет свои структурные элементы и педагогические требования. При выборе игры нужно учесть возраст играющих, выбор помещения для игр, особенности в объяснении игры, распределение ролей, роль учителя. Педагог использует игру в учебной деятельности и во внеклассной работе.

*1.3. Значение игры в обучении.*

Какое же значение имеет игра? В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлёкшись, дети не замечают, что учатся, познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагают все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

1. В качестве самостоятельных технологий для усвоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета.
2. Как элемент более обширной технологии.
3. В качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).
4. Как технология внеклассной работы.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимся в форме игровой задачи.
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.
3. Учебный материал используется в качестве её средства.
4. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую.
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

*1.4. Виды игр.*

Принято различать два основных типа игр: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами. Примером игр первого типа является является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие, интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы. Ко второму типу относятся сюжетно-ролевые игры.

Рассмотрим характерные особенности типов игр.

1. Подвижные игры – важнейшее средство физического воспитания детей в младшем школьном возрасте. Они требуют от играющих активных двигательных действий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Велико значение подвижных игр в нравственном воспитании. Эти игры развивают чувство товарищеской солидарности, взаимопомощи, ответственности за действия друг друга.
2. Сюжетно-ролевые игры занимают особое место в нравственном воспитании ребёнка. Они носят преимущественно коллективный характер, ибо отражают отношения в обществе.

Подразделяют их на ролевые, игры-драматизации, режиссёрские. 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 аналога в жизни.

Основные компоненты ролевой игры – тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль.

Существует несколько видов сюжетно-ролевых игр:

1. Игры-драматизации – подразумевают исполнение какого-либо сюжета, сценарий которого не является жёстким каноном в отличии от спектакля. В этом виде следует выделить игры – импровизации. Сущность их заключается в том, что действующие лица знают характер своей роли. Сама же игра развёртывается в виде импровизации.

С.Т.Шацкий так комментировал эти игры: «Непринуждённая 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 богатства внутреннего мира ребёнка».

В этих играх велика роль учителя. Подбор ситуаций и развитие самого сюжета игры – это основное звено, обеспечивая которое, педагог обеспечивает и эффективное воспитательное влияние игры.

1. В « играх на преодоление этапов» определяются этапы («пункты», «станции»). На каждом этапе выполняется определённая задача познавательного, трудового, 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 чаще всего проводятся в виде соревнований между командами. Они могут проходить по различным учебным предметам: литературные, математические, географические и т.д.

1. Компьютерные игры имеют преимущества пере другими формами игр: они наглядно демонстрируют ролевые способы решения игровых задач, например, 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. Обучающие компьютерные игры используются на уроках и во внеклассной работе для закрепления изученного материала по учебным предметам.

Все компьютерные программы для детей должны быть положительно нравственно направленными, содержать элементы новизны, но и не должны быть агрессивными и жестокими.

1. Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следующие типы игр:

* Игры по сенсорному восприятию.
* Словесные игры.
* Игры по ознакомлению с природой.
* Игры по формированию математических представлений и т.д.

Иногда игры соотносятся с материалом:

* Игры с дидактическими игрушками.
* Настольно-печатные игры
* Словесные игры.
* Псевдосюжетные игры.

Такая группировка игр подчёркивает их направленность на обучение, познавательную деятельность детей.

Существует несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся:

* Игры-путешествия.
* Игры-поручения.
* Игры-предположения.
* Игры-загадки.
* Игры-беседы.

Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, её развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое - через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через интересное. Всё это происходит в игре, игровых действиях, становится близким ребёнку, 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. Игра-путешествие – игра действия, мысли, чувств ребёнка, форма удовлетворения его потребностей в знании.

В основе игр-поручений 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».

Дидактическое содержание игр-предположений заключается в том, что перед детьми ставится задача и создаётся ситуация, требующая осмысления последующего действия.

В настоящее время загадки рассматриваются как вид обучающей игры. Основным признаком загадок является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребёнка. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, мысли, действия 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.

Дидактическая игра – явление сложное, но в ней отчётливо обнаруживается структура, т.е. основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность. Один из основных элементов игры – дидактическая задача, которая определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Две задачи - дидактическая и игровая – отражают взаимосвязь обучения, воспитания и игры. В дидактической игре дидактическая задача осуществляется через игровую задачу и становится задачей действия. Одним из составных элементов игры являются правила игры. 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. Соблюдение правил в ходе игры вызывает необходимость проявления усилий, овладения способами общения в игре и вне игры, формирования не только знаний, но и разнообразных чувств, накопления добрых эмоций и усвоения традиций.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

* дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
* учебная деятельность подчиняется правилам игры;
* учебный материал используется в качестве ее средства;
* в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
* успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игра — школа профессиональной и семейной жизни, школа человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. В обычной школе нетрудно указать источник знаний. Это учитель — лицо обучающее. Процесс обучения может вестись в форме монолога (учитель объясняет, ученик слушает) и в форме диалога (либо ученик задает вопрос учителю, если он чего- то не понял и в состоянии свое понимание зафиксировать, либо учитель опрашивает учеников с целью контроля). В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна.

*1.5. Основные функции игр*

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученые во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры — ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

*Социокультурное назначение игры.* Игра — сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

*Функция межнациональной коммуникации.* И. Кант считал человечество самой коммуникабельностью. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

*Функция самореализации человека в игре.* Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры — "это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

*Коммуникативная игра.* Игра — деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная.

Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество — коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

*Диагностическая функция игры.* Диагностика — способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе — это особое «поле самовыражения».

*Игротерапевтическая функция игры.* Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д. Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослыми, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.

*Функция коррекции в игре.* Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

*Развлекательная функция игры.* Развлечение — это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т. е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх — поиск. Игра обладает магией, способной давать пишу фантазии, выводящей на развлекательность..

**2.Игровые мотивы и организация игр**

Игровые формы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации:

1. **Мотивы общения:**

* Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.
* При решении коллективных задач используются разные возможности учащихся; дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных сотоварищей.
* Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

**2. Моральные мотивы.**

В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

**3.Познавательные мотивы:**

* Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).
* В игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера.
* Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса.
* Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).
* Состязательность — неотъемлемая часть игры — притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.
* В игре всегда есть некое таинство — неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа.
* В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач.

Управление многими играми необходимо для активации процесса самовоспитания ребенка. К педагогическим подходам организации детских игр, с нашей точки зрения, необходимо отнести ряд следующих моментов.

Выбор игры. Выбор игры, в первую очередь, зависит от того, каков ребенок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения. Если игра коллективная, необходимо хорошо знать, каков состав играющих, их интеллектуальное развитие, физическая подготовленность, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т. п. Выбор игры зависит от времени ее проведения, природно-климатических условий, протяженности времени, светового дня и месяца еепроведения, от наличия игровых аксессуаров, от конкретной ситуации, сложившейся в детском коллективе. Цель игры находится за пределами игровой ситуации, и результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др.), «продуктов» художественного творчества, новых знаний. В игре подмена мотивов естественна; дети действуют в играх из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Игра способна выступать средством получения чего-то, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью, игровое творчество и дух соревнования. В играх ребенком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой.

*Первая цель —* удовольствие от самого процесса игры. В этой цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

*Цель второго уровня* — функциональная, она связанас выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

*Цель третьего уровня* отражает творческие задачи игры — разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т. п.

*2.1.Предложение игры детям.*

Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, втакойпостановке вопроса, когда совпадают цели воспитания ижелания ребенка. Игровые приемы предложениямотбыть устного и письменного характера. Интерес выполняют игрушки или предметы для игры, возбуждающие желание поиграть, игровые афиши и т.п. В предложение игры входит объяснение правил и техники действий. Объяснение игры является моментом очень ответственным. Игру следует объяснять кратко и точно, непосредственно перед ее началом, в объяснение входит название игры, рассказ о ее содержании и объяснение основных и второстепенных принципов, в том числе различение играющих, объяснение значения игровых аксессуаров.

*2.2.Оборудование и оснащение игровой площадки, ее архитектура.*

Место игры должно соответствовать ее сюжету, содержанию, подходить по размеру для числа играющих; быть безопасным, гигиенически нормативным, удобным для детей; не иметь отвлекающих факторов (не быть проходным местом для посторонних, местом иных занятий взрослых и детей). Любой микромир игры во дворе — в школе требует своего архитектурного и смыслового решения. Под архитектурной игровой площадью мы понимаем такую ее разработку, которая соответствует конструктивным основам детских игр, имеет игровой эстетический план, отвечающий требованию возраста детей, их стремлению к яркому, необъятному, героическому, романтическому, сказочному.

*2.3.Разбивка на команды, группы, распределение ролей в игре.*

Игровым обычно называют коллектив детей, созданный для проведения игр. Как известно, существуют игры, не требующие разделения на группы, и игры командные. Разбивка на коллектив требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика людей накопила немало демократических игротехнических примеров разделения на микроколлективы играющих, в частности , жеребьевку, считалки.

Один из ответственных моментов в детских играх – распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение детей на роли в игре — дело трудное и щепетильное. Распределение не должно зависеть от пола ребенка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие командные роли по сюжету игры. Учитывая, какая роль особенно полезна ребенку, воспитатель использует следующие приемы:

* назначение на роль непосредственно взрослым;
* назначение на роль через старшего (капитана, водящего);
* выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий);
* добровольное принятие роли ребенком, по его желанию;
* очередность выполнения роли в игре.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет, неактивным — проявить активность, недисциплинированным — стать организованными, детям, чем-то себя скомпрометировавшими, — вернуть потерянный авторитет; новичкам и ребятам, сторонящимся детского коллектива, — проявить себя, сдружиться со всеми.

В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялись зазнайство, превышение власти командных ролей над второстепенными. Неподчинение в игре может разрушить игру. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие; роль без действия — мертва, ребенок выйдет из игры, если ему нечего делать. Нельзя использовать в игре отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях.

*2.4. Развитие игровой ситуации.*

Под развитием понимается изменение положения играющих, усложнение правил игры, смену обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

Основные принципы организации игры:

1. отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;
2. принцип развития игровой динамики;
3. принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей);
4. принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей;
5. принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам; логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил — от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания — к игровой инициативе, от локальных игр — к играм-комплексам, от возрастных игр — к безвозрастным, «вечным».

Безусловно, одно — воспитательная, образовательная ценность интеллектуальных игр зависит от участия в них педагогов.

**Перед учителем стоят задачи:**

* опираться на достижения предыдущего возраста;
* стремиться мобилизовать потенциальные возможности конкретного возраста;
* подготовить «почву» для последующего возраста, т. е. ориентироваться не только на наличный уровень, но и на зону ближайшего развития мотивов к учебной деятельности.

Урок, проводимый в игровой форме, требует определенных правил.

1. Предварительная подготовка. Надо обсудить круг вопросов и форму проведения. Должны быть заранее распределены роли. Это стимулирует познавательную деятельность.
2. Обязательные атрибуты игры: оформление, карта города, корона для короля, соответствующая перестановка мебели, что создает новизну, эффект неожиданности и будет способствовать повышению эмоционального фона урока.
3. Обязательная констатация результата игры.
4. Компетентное жюри.

Главное – уважение к личности ученика, не убить интерес к работе, а стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

Конфуций писал: «Учитель и ученик растут вместе». Игровые формы уроков позволяют расти как ученикам, так и учителю.

**2.Применение игр в практической деятельности.**

Я считаю, что детям легче усвоить учебный материал с помощью игры. В условиях игры они лучше сосредотачиваются и запоминают.

Я играю с ними, чтобы вызвать огонёк поиска, и уверена, что игра – ключ к душе ребёнка. Процесс игры даёт возможность многогранного развития способностей личности. Игра сближает детей. У них возникает желание учиться, способность мобилизироваться, готовность в течении всего урока активно работать вместе с товарищами. В игре развиваются и формируются моральные качества. Помогая друг другу, учитывая интересы других, дети учатся сдерживать свои желания. У них закаляются воля и характер.

В учебном и воспитательном процессах игровая деятельность имеет форму дидактической игры, игровых ситуаций, игрового приёма, игрового упражнения. Игры способствуют формированию умений анализировать, сравнивать, сопоставлять, выделяя характерные особенности предметов, событий, явлений природы и т.д. Хорошо организованные игры имеют также большой воспитательный потенциал. Они помогают вырабатывать определённые качества личности: усидчивость, терпение, взаимоуважение, взаимопомощь, аккуратность.

**2.1.Применение игр в моей практической деятельности.**

В связи с использованием дидактической игры на разных предметных уроках и в связи с выученным материалом дидактические игры делятся на языковые, математические, литературные.

* **Литературные игры**.

В методическом аспекте литературные игры – это словесные, ролевые, драматические игры, построенные на литературном материале, развлечения с использованием литературы, которые развивают память, воображение, фантазию, находчивость у участников.

Обращение к игре как способу организации процесса читательского восприятия продиктовано не только возрастными особенностями младшего школьника, но и, во- первых, спецификой литературного произведения, которая является очень близкой к художественным условностям игры, и, во вторых, спецификой литературного произведения, которая тоже созвучна природе игрового момента, требует отрыва от реальности, переживания другого мировоззрения, других чувств.

Игру можно использовать в течении всего урока: дети решают кроссворды, ребусы, участвуют в викторинах, составляют сказки, загадки, восстанавливают пословицы, стихотворения, соревнуются в выразительно -сти, скорости чтения.

Использование дидактических игр помогают мне:

* применить индивидуальный подход к каждому ученику, что обеспечивает результативность восприятия;
* узнать про степень сформированности читательских умений и навыков;
* выявить читательские увлечения учащихся;
* понять позитивные качества и недостатки учащихся, помочь каждому избавиться негативных качеств и развивать качества, необходимые для обучения, не заставляя их это делать волевыми усилиями. Также в дидактической игре литературные знания воспринимаются эмоционально, поэтому запоминаются лучше и сохраняются дольше.

Игра «Узнай сказку».

Цель: учить детей с помощью символов узнавать главных героев сказки и правильно угадывать название сказки; развивать умение объяснять своё мнение.

Я показываю детям карточки, на которых с помощью символов изображены главные герои.

- Как вы думаете, дети, кто изображён на схеме?

- Персонаж, какой сказки?

- Как называется сказка?

Игра «Исправь сказку».

Цель: учить внимательно, слушать текст сказки и находить несоответствия с сюжетом; развивать речь учащихся.

Например:

* Дед и баба позвали сыночка Иванушку вытягивать репку.
* Зайчик построил себе ледяную избушку.
* Муху-Цокотуху спас Тараканище.
* Лисица ловила в проруби рыбу на хвост.
* В рукавичке хотел пожить слон.

Игра «Детский театр».

Цель: учить детей выделять основные события в произведении, уметь передавать свои эмоции визуально.

Содержание: я знакомлю детей с произведением и даю задание показать, сыграть услышанное без слов, с помощью жестов и мимики.

Например: «Сказка о рыбаке и рыбке» - дети пытаются передать содержание сказки без слов, имитируя движения главных героев.

Игра «Кому принадлежат эти слова».

Цель: развивать умения сосредотачиваться на главном, обновлять в памяти прочитанное, запоминать высказывания литературных персонажей.

Содержание: дети или я зачитываем высказывания известных литературных героев. Учащиеся называют произведение и героя, которому принадлежат данные слова.

Например:

- Козлятушки, ребятушки!

Ваша мама пришла,

Молока принесла и капусточки!

Игра « Кто алфавит знает, тот и побеждает».

Цель: развивать литературные способности, систематизировать знания про

сказочных героев.

Содержание: детям необходимо вспомнить героев, повторить алфавит и расположить их в алфавитном порядке.

Например: Айболит, Волк, Гадкий утёнок, Дюймовочка…

* **Дидактическая игра как метод обучения математике.**

С помощью игры формируются определённые качества личности, внимание, память, развивается мышление, определяется творческие способности школьника, самостоятельность, инициатива. Игра на уроке решает некое дидактическое задание: изучение нового материала, повторение и закрепление изученного, формирование математических умений и навыков, использование знаний на практике. Игры вызывают у детей удовольствие, повышают эмоциональный тонус, влияют на формирование у них математических понятий, воспитывают позитивное отношение к математике.

В своей практике я применяю дидактические игры с целью закрепления знаний, выработки умений и навыков.

Игра «Математический ручеёк».

Эта игра помогает мне закрепить состав числа. Двое учеников берутся за руки, создавая ворота, и держат цифровую карточку, например, 8. Остальные дети ( их тоже восемь) расходятся по классу. Потом каждый должен найти свою пару 7-1, 6-2, 5-3, 4-4. Подаю сигнал: «Ручеёк, к воротам», - и дети парами проходят через ворота. «Ворота пропускают только те пары, которые

правильно составили заданное число из двух меньших, а именно состав числа.

Игра «Цветик-семицветик».

Эта игра активизирует умственную деятельность.

Я начинаю:

Лети. Лети, лепесток

Через запад на восток,

Через север, через юг,

Возвращайся, сделав круг.

Дети:

Лишь коснёшься ты земли,

Быть по-моему вели!

Ученики один за другим выходят к доске, отрывают лепесток и решают примеры. Дети следят за отвечающими. Если ученик правильно посчитал, дети хлопают в ладоши, и он забирает лепесток себе.

Игра « Найди код».

Дети вычисляют выражения, ставят соответствующую букву и составляют код. Побеждает та команда, которая быстрее справилась с заданием.

Например: 7+3=10 10 – к 8+3=11 11 – а 9+3=12 12 – к мак

* **Дидактическая игра на уроках русского языка.**

Дидактические игры следует рассматривать как особый метод обучения русскому языку, который определяет специфику взаимоотношений учителя и учащихся: задания выполняются в форме игры, активного соревнования между детьми, а учителю отводится роль руководителя и судьи играющих. Перед учащимися стоит задача показать свои знания, умения и навыки. Дидактические игры лучше применять на уроках закрепления изученного материала и на уроках обобщающего повторения.

Игра «Съешь слово».

Цель: научить быть точными и лаконичными.

Задание: сократить предложение до трёх слов.

* Однажды вечером бабушка испекла вкусный пирог.
* Вечером бабушка испекла вкусный пирог.
* Бабушка испекла пирог.

Игра « Продолжи фразу».

Цель: реализовать творческое воображение каждого ученика.

Задание: предложение надо продолжить одним словом.

* Выскочил зайчик…
* Мама сына…
* Течёт вода…
* Жил себе…

Игра «Мой вопрос – твой ответ».

Цель: развивать умение точно высказываться, проанализировать предложение, а со временем – лучше понимать текст.

Ученик должен быстро отвечать: кто это? что это?

* Пушистая, рыжая, хитрая – кто? (Лиса).
* Белый, пушистый, холодный – что? (Снег).

Игра «Фоторобот».

- Посмотрите друг на друга. Все вы разные, да? Как же описать человека словами так, чтобы все его узнали? Пользуясь словами для справок, опишите вашего соседа по парте.

Работа в группах:

1 группа описывает лицо;

2 группа составляет описание лица и поведения;

3 выполняет то же самое задание, что и 2 группа,добавляя описание отдельных черт характера.

Слова для справок: светловолосый, темноволосый, высокий,низкий, худой, толстый, тихий, шустрый, весёлый, интересный и т.д.

**Вывод.**

Объединение игровых действий и серьёзных заданий помогло детям быстрей овладеть ролью учеников. Игра всегда создавала бодрое творческое настроение, и ни в какой другой деятельности ребёнок не проявлял столько упорства, целеустремлённости, сообразительности, как в игровой. Она сделала интересным процесс обучения, облегчила усвоение материала.

А я через игровые формы решала важные воспитательные задания – умение заботиться про окружающих, толерантность, способность сочувствовать и дружить. Игра, как и творчество, объединила детей и учителя, учила оптимизму, жизнелюбию, взаимопониманию. Она воспринималась как радостный итог свершения планов, реализация перспективы. Одновременно с игрой незаметно для детей происходило их саморазвитие, самовоспитание. Я убедилась, что игра раскрывает детей лучше, чем диагностические тесты. Это для учителя в будущем – большой простор для наблюдений и раздумий. Ориентация на игру как способ обучения и форму организации деятельности помогли мне сделать труд приятным, отношения с учениками – доверчивыми, а обучение – интересным и увлекающим.

На уроках не бывает места авторитарной форме общения, а царит совместная деятельность, сотворчество.

Игра дарит ученикам радостные минуты. А там, где желают учиться есть позитивные эмоции, есть и результат.