

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 44 » г. Воркуты**

Педагогический проект на тему:

"Игровые технологии в начальной школе"



Автор работы: Зацепилова Татьяна Капитоновна,
учитель начальных классов.

Воркута

2017 г.

*"Отношение игры к развитию – это отношение обучения к развитию.
Игра – источник развития и создаёт зоны ближайшего развития."
Л. С. Выготский*

Актуальность проекта

Когда маленький человечек лет 6-7 приходит в школу, то начинается его целенаправленное обучение, учёба становится для него ведущей деятельностью. И уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного развития ребёнка.

У классика есть такие слова: «Вся наша жизнь – игра!». Мы можем перефразировать, что для ребёнка игра - это жизнь. И когда ребёнок приходит в школу, он продолжает играть. А мы учителя для создания комфортности пребывания ученика в школе, повышения мотивации к учёбе должны разговаривать с детьми на их языке. Поэтому мы обучаем детей, используя игровые технологии.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческом уровне, но и будничные шаги по изучению базового материала. То есть, если мы вложим образовательное содержание в игровую оболочку, то сможем решить одну из ключевых проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

Цель проекта: формирование личности младшего школьника с помощью игровых технологий.

Задачи проекта:

- ✓ выявить роль игры в развитии и формировании личности младшего школьника;
- ✓ рассмотреть развивающие игры как фактор развития личности;
- ✓ рассмотреть дидактические игры как метод обучения младших школьников;
- ✓ провести мониторинг результатов деятельности;
- ✓ составить перечень игр, способствующих развитию и формированию личности младшего школьника.

Место реализации проекта: МОУ "СОШ № 44" города Воркуты.

Целевая аудитория (возрастной контингент обучающихся): школьники 8-9 лет (2 класс).

Ожидаемый результат: В ходе мониторинга будет выявлена картина успешности деятельности учащихся, степень овладения ими умений, что позволит сделать вывод об уровне формирования УУД у обучающихся, будет составлен перечень игр, способствующих развитию и формированию личности младшего школьника.

Сроки реализации проекта:

I. Подготовительный этап (сентябрь-ноябрь 2012 г.)

1. Анализ затруднений и выявление проблемы.
2. Изучение литературы по проблеме и имеющегося опыта.
3. Разработка системы мер, направленных на решение проблемы.
4. Прогнозирование результатов.

II. Основной этап - практический (ноябрь - апрель 2012 г.)

1. Внедрение опыта работы.
2. Формирование методического комплекса.
3. Корректировка работы.

III. Заключительный - аналитический (май 2012 г.)

1. Мониторинг текущих результатов.
2. Подведение итогов.
3. Оформление результатов работы.

Продолжительность реализации проекта: ноябрь - май 2012-2013 уч. год.

Перспективы дальнейшего развития: В дальнейшем планируется обновлять полученный перечень новыми играми, способствующих формированию универсальных учебных действий и личностному развитию ребёнка.

Реализация проекта(теоретическая часть):

**Игра как фактор обучения, развития и формирования
личности младшего школьника.**

Роль игры в развитии и формировании личности младшего школьника.

Огромная роль в развитии и воспитании школьника принадлежит игре - важнейшему виду деятельности. Она является эффективным средством формирования личности школьника, его волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Она вызывает существенное изменение в его психике.

Игра выступает как бы в двух измерениях: в настоящем и в 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.

Ребенок, в первый раз переступающий порог школы, не может еще самостоятельно ставить цель своей деятельности, не в силах планировать свои действия, корректировать их осуществление, соотносить полученный результат с поставленной целью. В процессе обучения он должен достичь определенного достаточно высокого уровня самостоятельности, открывающего возможность справиться с разными заданиями, добывать новое в процессе решения учебных задач. Далеко не все педагогические ресурсы используются в сфере воспитания и развития ребенка. К таким мало используемым средствам воспитания относится игра. Игра относится к косвенному методу воздействия: ребенок не ощущает себя объектом воздействия взрослого, является полноправным субъектом деятельности.

Игра – это такое средство, где воспитание переходит в самовоспитание. Игра теснейшим образом связана с развитием личности, а именно в период её особенно интенсивного развития в детстве, оно приобретает особое значение. Игра – первая деятельность, которой принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании свойств и обогащении его внутреннего содержания. Войдя в игру, раз за разом закрепляются соответствующие действия; игра, ребёнок всё лучше овладевает ими: игра становится для него своеобразной школой жизни. Ребёнок играет не для того, чтобы приобрести подготовку к жизни, а приобретает её, играя, потому что у него закономерно появляется потребность разыгрывать именно те действия, которые являются для него новоприобретенными, еще не став-

шими привычками. В результате он в процессе игры развивается и получает подготовку к дальнейшей деятельности. Он играет, потому что развивается и развивается, потому что играет. Игра-практика развития. Игра подготавливает детей к продолжению дела старшего поколения, формируя, развивая в нем способности и качества, необходимые для той деятельности, которую им в будущем предстоит выполнить.

В игре у ребенка формируется воображение, которое заключает в себе и отлет от действительности, и проникновение в нее. Способности к преобразованию действительности в образе и преобразованию её в действии, её изменению закладываются и подготавливаются в игровом действии, и в игре прокладывается путь от чувства к организованному действию и от действия к чувству. Словом, в игре, как в фокусе, собираются, в ней проявляются и через неё формируются все стороны психической жизни личности в ролях, которые ребенок, играя, принимает на себя, расширяется, обогащается, углубляется сама личность ребенка.

В игре в той или иной мере формируются свойства, необходимые для учения в школе, обуславливающие готовность к обучению.

На разных этапах развития детям свойственны разные игры в закономерном соответствии с общим характером данного этапа. Участвуя в развитии ребенка, игра сама развивается.

В возрасте 6-7 лет у ребенка наступает период смены ведущего типа деятельности – переход от игры к направленному учению (у Д.Б. Эльконина – «кризис 7 лет»). Поэтому при организации режима дня и учебной деятельности младших школьников необходимо создать условия, способствующие гибкому переходу от одного ведущего типа деятельности к другому. Решая эту проблему, можно прибегнуть к широкому использованию игры в учебном процессе (познавательные и дидактические игры) и во время отдыха.

Младшие школьники только что вышли из периода, когда ролевая игра была ведущим типом деятельности. Для возраста 6-10 лет характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы.

Игры в жизни детей младшего школьного возраста продолжают занимать значительное место. Если спросить младших школьников, что они делают помимо учения, все они единодушно ответят: «Играем».

Потребность в игре как подготовке к труду, как выражению творчества, как в тренировке сил и способностей, как, наконец, в простом развлечении у школьников очень велика.

В младшем школьном возрасте большое место продолжают занимать ролевые игры. Они характеризуются тем что, играя, школьник, берет на себя определенную роль и выполняет действия в воображаемой ситуации, воссоздавая поступки конкретного человека.

Играя, дети стремятся овладеть теми качествами личности, которые их привлекают в реальной жизни. Поэтому детям нравятся такие роли, которые связаны с проявлением смелости, благородства. В ролевой игре они начинают изображать и самих себя, стремясь при этом к позиции, которая не удастся в действительности.

Так ролевая игра выступает как средство самовоспитания ребенка. В процессе совместной деятельности во время ролевой игры дети вырабатывают способности взаимоотношений друг с другом. Особое внимание следует обращать на организацию игр, направленных на формирование умений общаться друг с другом и с другими людьми. Характерно, что очень стеснительные дети, которые сами не могут играть в сценах из-за своей стеснительности, довольно легко разыгрывают импровизированные сюжеты на куклах.

Воспитательное значение сюжетных игр у младших школьников закрепляется в том, что они служат средством познания действительности, создания коллектива, воспитывают любознательность и формирует волевые чувства личности.

Младшие школьники понимают условность игры и поэтому допускают в играх известную снисходительность в отношении к себе и к своим товарищам.

В этом возрасте распространены подвижные игры. Дети с удовольствием играют с мячом, бегают, лазают, то есть те игры, в которых требуется быстрота реакций, сила, ловкость. В таких играх обычно присутствуют элементы соревнования, что очень привлекает детей.

У детей этого возраста наблюдается интерес к настольным играм, а также дидактическим и познавательным. В них имеются следующие элементы деятельности: игровая задача, игровые мотивы, учебные решения задач.

На протяжении младшего школьного возраста в детских играх происходят существенные изменения: игровые интересы становятся устойчивей, игрушки теряют для детей свою привлекательность, на первый план начинают выступать спортивные и конструктивные игры. Принимая во внимание положительное значение игры для всестороннего развития младшего школьника, следует при выработке его режима дня оставлять достаточно времени для игр, дающих так много радости ребенку. Регулируя игры школьников, предупреждая в них случаи озорства, непосильной физической нагрузки, эгоцентризма (желание играть всегда главные роли), педагоги вместе с тем не должны излишне подавлять детскую инициативу и творчество. Грамотно организованная игра мобилизует умственные возможности детей, развивает организаторские способности, прививает навыки самодисциплины, доставляет радость от совместных действий.

Развивающие игры как фактор развития и формирования личности.

Развивающие игры - игры, в процессе которых происходит развитие или усовершенствование различных навыков. Понятие развивающих игр связано, в основном, с детским периодом жизни человека. Дети, играющие в развивающие игры тренируют собственные мышление, изобретательность, креативность, воображение. Типы, характер, содержание и оформление определяются конкретными воспитательными задачами применительно к возрасту детей с учётом их развития и интересов. Начало применения развивающих игр в педагогических целях в игре допускается в возрасте от (0)1 года, и в зависимости от развития ребенка в каждом частном случае.

Классификация: по возрастным группам (для детей от 0 до 1 года, для детей от 1 года до 3-х лет, для детей от 3-х лет до 7 лет, для детей старше 7 лет и взрослых); по типу (масса для лепки, тесто для лепки, пластилин, аппликации, головоломки, конструкторы).

Характерные особенности:

1. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т. д.
2. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т. п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.
3. Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности, т. е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.
4. Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей: от доступных иногда 2—3-летнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости).
5. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т. е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются только исполнительские черты в ребенке.
6. Нельзя поэтому объяснять ребенку способ и порядок решения задач и нельзя подсказывать ни словом, ни жестом, ни взглядом. Строя модель, осуществляя решение практически, ребенок учится все брать сам из реальной действительности.
7. Нельзя требовать и добиваться, чтобы с первой попытки ребенок решил задачу. Он, возможно, еще не дорос, не созрел, и надо подождать день, неделю, месяц или даже больше.
8. Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т. е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и самому проверять точность выполнения задания.
9. Большинство развивающих игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям и родителям составлять новые варианты заданий и даже придумывать новые развивающие игры, т. е. заниматься творческой деятельностью более высокого порядка.

10. Развивающие игры позволяют каждому подняться до «потолка» своих возможностей, где развитие идет наиболее успешно. В развивающих играх — в этом и заключается их главная особенность — объединяется один из основных принципов обучения от простого к сложному с очень важным принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько *проблем, связанных с развитием способностей:*

1. развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;

2. их задания-ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей;

3. поднимаясь, каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается наиболее успешно;

4. развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества;

5. играя в эти игры со своими детьми, папы и мамы незаметно для себя приобретают очень важное умение — сдерживаться, не мешать малышу самому размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам.

Перечисленные выше пять пунктов соответствуют пяти основным условиям развития творческих способностей. Именно благодаря этому развивающие игры создают своеобразный микроклимат для развития творческих сторон интеллекта.

При этом разные игры развивают разные интеллектуальные качества: внимание, память, особенно зрительную; умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал; способность к комбинированию, т. е. умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов; умение находить ошибки и недостатки; пространственное представление и воображение, способность предвидеть результаты своих действий. В совокупности

эти качества, видимо, и составляют то, что называется сообразительностью, изобретательностью, творческим складом мышления.

Дидактические игры как метод обучения.

Дидактические игры - это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры, игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения. Дидактическая игра - это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый ученик и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют своё поведение на выигрыш. Дидактическая игра - это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов.

Отличительной особенностью дидактических игр является наличие игровой ситуации, которая обычно используется в качестве основы метода. Деятельность участников в игре формализована, то есть имеются правила, жесткая система оценивания, предусмотрен порядок действий или регламент. Следует отметить, что дидактические игры отличаются от деловых игр в первую очередь отсутствием цепочки решений.

Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли воспитателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других — иные.

В разных сборниках указано множество дидактических игр, но четкой классификации, группировки игр по видам еще нет. Чаще всего игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания: игры по сенсорному воспитанию, словесные игры, игры по ознакомлению с природой, по формированию математических представлений и др. 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 учителя.



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.

В дидактической игре содержится комплекс разнообразной деятельности детей: мысли, чувства, переживания, сопереживания, поиски активных способов решения игровой задачи, подчинение их условиям и обстоятельствам игры, отношения детей в игре. 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.

Не труден ли для детей термин «путешествие»? Он может быть объяснен более простым словом «поход». Но в этом не возникает необходимости: слово «путешествие» бытует во многих привлекательных для детей передачах по радио, телеви-

дению, оно живет в обиходе взрослых, совершающих многие путешествия, иногда вместе с детьми. Это — наша современность. Игра-путешествие - игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании. В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть «звучащие 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. Содержание экскурсии планируется, имеет четкую структуру занятия: цель, задача, пояснение, наблюдение или выполнение практических работ, итог.

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: «Собери в корзиночку все предметы (или игрушки) красного цвета», «Разложи колечки по величине», «Достань из мешочка предметы круглой формы».

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. Начиная игру, учитель говорит: «Игра

называется «Что было бы..?» Я начну, а продолжать будет каждый из вас. Слушайте: «Что было бы, если бы вдруг погасло электричество во всем городе?». Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. К первым относятся предположения: «Стало бы темно», «Нельзя было бы играть», «Нельзя читать, рисовать» и т. д., которые дети высказывают исходя из своего опыта. Более содержательные ответы: («Заводы не могли бы работать—например выпекать хлеб», «Остановились бы трамваи, троллейбусы, и люди (опоздали бы на работу» и т. д. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?» Старшие дети любят такие игры и считают их «играми трудными», требующими умения «подумать».

Игры типа «Что бы я сделал, если бы был волшебником» — это игры, зовущие к осуществлению мечты, пробуждающие воображение. Проводятся они подобно предыдущей игре. Начинает воспитатель: «Если бы я была волшебником, я сделала бы так, чтобы все люди были здоровы». Игры, в которых зреют ростки будущего, полезны. Педагогическая ценность их в том, что дети начинают думать, учатся слушать друг друга.

Игры-загадки. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом и отражают мудрость народа. Загадки 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, загадывание и отгадывание, 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. Содержанием загадок является окружающая действительность: социальные и природные явления, предметы труда и быта, растительный и животный мир. С развитием общества существенно меняется содержание и тематика загадок. В них отражаются достижения науки, техники, культуры.

Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. 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 взрослого с детьми, детей с взрослым, и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. Отличительными его чертами является непосредственность переживаний, заинтересованность, доброжелательность, вера в «правду игры», радость игры. 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 явлениям окружающей жизни, отраженным 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.

Проведение игры-беседы требует от учителя большого искусства, сочетания обучения и игры. Первым требованием к руководству такой игрой является определение «малых доз» познавательного материала, но достаточных, чтобы игра была

интересной для детей. Познавательный материал должен обуславливаться темой - содержанием игры, а игра соответствовать возможности усвоения этого содержания без нарушения интереса детей и свертывания игровых действий. Одним из условий проведения игры-беседы является создание доброжелательной обстановки. Лучшее время для игры — вторая половина дня, когда происходит естественный спад новых впечатлений, когда уже нет шумных игр, разнообразных эмоций. Например, на внеурочном занятии.

Реализация проекта (практическая часть):

Влияние игровых технологий на универсальные учебные действия.

Рассмотрим влияние игровых технологий на формирование личности младшего школьника, т.е на универсальные учебные действия. Почему именно УУД? Потому что важнейшей задачей современной системы образования является формирование совокупности «универсальных учебных действий», обеспечивающих умение учиться. При этом знания, умения и навыки рассматриваются как производные от соответствующих видов целенаправленных действий, т.е. они формируются, применяются и сохраняются в тесной связи с активными действиями самих учащихся. Качество усвоения знаний определяется многообразием и характером видов универсальных действий.

В младшем школьном возрасте основным видом деятельности детей является игра, которая предоставляет им большие возможности для общения и обучения. Учебная деятельность должна «вырастать» из игровой. Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребенка. В игре также формируется личность, обогащается ее внутреннее содержание.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учебных предме-

тов. Занимательность условного мира игры делает положительным и эмоционально окрашенным процесс обучения, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации.

Таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс. Создание игровых ситуаций позволяет привлечь произвольное внимание детей. В процессе игровых действий (подражания, угадывания.) формирование знаний и умений у ребенка происходит эффективнее, чем при прямом обучении. В условиях игры внимание детей легче активизировать, удерживать на предлагаемом содержании, формировать интерес к занятиям, работе в окружении сверстников. Такое же эффективное воздействие имеют и дидактические игрушки, использование которых в качестве учебного материала позволяет педагогу учить детей сравнивать предметы, сопоставлять их, многократно упражняясь в названии цвета, формы, величины, производя простейшую классификацию.

Игровые приемы чрезвычайно эффективны в тех случаях, когда учебная задача требует многократных упражнений, так как они влияют на снижение интереса. Игровые приемы направлены на развитие в детях навыков анализа событий вокруг них, формирование личности школьника, его социальных и нравственных отношений с окружающим миром через развитие лучших качеств: доброты, честности, трудолюбия, дружелюбия. С помощью поучительных историй следует стимулировать мышление, фантазии детей, подталкивать их к осознанию эмоций и переживаний окружающих

Современные педагогические требования к мыслительной деятельности ребенка состоят в развитии у него умений выбирать и осуществлять деятельность, используя активные поисковые (исследовательские) действия, соотносить действия с результатом, стремиться к конечной цели на основе прогнозирования (если так, то...), объективно оценивать результат, сравнивая его с собственной установкой (целью). Для успешного осуществления деятельности необходимо анализировать, сравнивать, обобщать, классифицировать, устанавливать зависимости и т. д. Для

младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образ. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается учениками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

При использовании игровых технологий необходимо соблюдение следующих условий:

- соответствие игры учеников целям урока;
- доступность для учащихся данного возраста;
- умеренность в использовании игр на уроке.

Проблемная игровая ситуация поможет детям младшего школьного возраста задуматься над важными нравственными проблемами, причем не только над теми, которые актуальны для них в настоящий момент, но и над теми, с которыми им предстоит столкнуться в будущем.

Анализ педагогического опыта свидетельствует, что в образовательном процессе достаточно активно используются различные виды игр: дидактические игры, составленные взрослыми, содействующие в занимательной форме формированию познавательной активности ребенка; настольно-печатные и словесные игры; игры с предметами (игрушками, природным материалом и пр.); подвижные (спортивные игры и упражнения) с ориентировкой на физическое развитие и др. Однако игровая деятельность недостаточно эффективно используется для социализации младших школьников, рассматривается как дополнительное педагогическое средство. Это диктует необходимость организации игровой деятельности, в которой младшие школьники могли бы наиболее полно обогатить социальный опыт и реализовать свои творческие возможности, благодаря чему произойдет их органическое вхождение в социум.

Для применения игровой деятельности в работе с детьми младшего школьного возраста была составлена программа проведения занятий:

<i>Сроки</i>	<i>Направленность игр</i>	<i>Виды игр</i>
Ноябрь - декабрь	Игры, направленные на развитие информационно-коммуникативных умений	"Рассказ по кругу", "Волшебные водоросли", "Вежливые слова". "Диалог-шутка", "Игры-ситуации", "Подарки", "Пресс-конференция", "На балу у короля", "Самый лучший", "Позвони другу", "Колдун", "Изобрази пословицу", "Управляем роботом".
Январь - февраль	Игры, направленные на развитие информационно-коммуникативных умений	"Клеевой ручеёк", "Слепец и поводырь", "Магазин игрушек", "Ищем клад", "Скульпторы", "Близнецы", "Пойми меня", "Скажи по-разному", "Разговор через стекло".
Март - апрель	Игры, ориентированные на развитие аффективно-коммуникативных умений	"Без маски", "Игра с масками", "Как ты себя чувствуешь?", "Моё настроение", "Подарок на всех", "Руки знакомятся...", "Астрологи", "Оживи маску".

Итоги реализации проекта.

В результате работы была раскрыты: роль игры в развитии личности младших школьников; эффект влияния игры на личность школьника; понятие развивающей игры, их классификация и сфера применения развивающих игр; определение дидактических игр, дана их классификация, область их применения в процессе обучения младших школьников; проведён мониторинг результатов деятельности, составлена программа занятий (указан перечень игр), способствующих развитию и формированию личности младшего школьника.

Вывод: игровые технологии действительно способствуют развитию УУД у младших школьников, что в свою очередь формирует и развивает личность ребёнка.

Ресурсы:

Литература

1. Аникеева Н.П. «Воспитание игрой» М.1991г.
2. Баранов С.П., Болотина Л.Р., Слостенин В.А. «Педагогика» М.: Просвещение, 1987г.
3. Бунеева Е.В., Вахрушев А.А., Козлова С. А., Чиндилова О. В. – М.: Баласс, 2012г.
4. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка// Вопросы психологии: - 1966г. - № 6.
5. Газман О.С. Харитонова Н.Е. « В школу с игрой »М.,1991г.
6. Занков Л.В. Развитие школьников в процессе обучения. - М., 1967г.
7. Князев А.М. Основы активно-игрового обучения. - М.: Просвещение,2005г.
8. Макаревич М.А. Нравственное самосовершенствование личности. М., 1989г.
9. Минич О.А. Хаткевич О.А. «Педагогические игры» М.,2005г.
10. Петрунек В.П., Таран Л.Н. Младший школьник. - М., 1981г.
11. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении- М.: Просвещение, 1992г. Д.Б. «Психология игры» М.1999г.
12. Яновская М.Г. Творческая игра в воспитании младшего школьника: Метод. пособие для учителей и воспитателей. - М.: Просвещение,1974г.
13. Фельдштейн Д.И. Психология развивающейся личности. - М.: Издательство «Институт практической психологии», 1996г.

Приложение

Игры, направленные на развитие

информационно-коммуникативных умений:

"Рассказ по кругу". Цель: развить умения вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения. Эта игра проста в организации проведения, поскольку не требует особой подготовки. Однако она очень эффективна для развития речевых умений детей, их воображения, фантазий, умений быстро ориентироваться в партнёрах и неизвестных ситуациях общения. (Дети садятся в круг. Воспитатель начинает рассказ: "Сегодня выходной день и ..." его подхватывает следующий ребёнок. Рассказ продолжается по кругу.)

"Волшебные водоросли". Цель: снятие телесных барьеров, развитие умения добиваться цели приемлемыми способами общения. (Каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в круг, образованного детьми. Водоросли понимают человеческую речь и чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить в круг, а могут и не пропустить его, если их плохо попросят.)

"Вежливые слова". Цель: развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами. (Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, привет, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойной ночи).

"Диалог-шутка". Цель: развитие умение осознавать и творчески исполнять различные выразительные интонации. (Воспитатель предлагает поиграть в диалог: читает все вопросы (строгая интонация), а дети хором повторяют слово "забыл" (плаксивая интонация).

- Где жил?

- Забыл.

- Где был?

- Забыл

- Что ел?

- Забыл

- Что пил?

- Забыл.

Игру можно варьировать.

1. Девочки задают вопросы, а мальчики отвечают и наоборот. Интонации при этом предлагаются различные.

2. Вопросы задаются хором детьми, а один ребёнок отвечает.

Покажи:

1. Твои плечи говорят: "Я горжусь".

2. Твоя спина говорит: "Я старый человек".

3. Твой палец говорит: “Иди сюда”.
4. Твоя голова говорит: “Нет”.
5. Твой рот говорит: “М-м-м. Я люблю это печенье”.)

"Игры-ситуации". Цель: развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику. (Детям предлагается разыграть ряд ситуаций)

1. Два мальчика поссорились – помири их.
2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.
3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его.
4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.
5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе.
6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее.
7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующую тебя книгу у библиотекаря.
8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?
9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним.
10. Ребёнок плачет – успокой его.
11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе.
12. К тебе пришли гости – познакомь их с родителями, покажи свою комнату и свои игрушки.
13. Ты пришёл с прогулки проголодавшийся – что ты скажешь маме или бабушке.
14. Дети завтракают. Витя взял кусочек хлеба, скатал из него шарик. Оглядевшись, чтобы никто не заметил, он кинул и попал Феде в глаз. Федя схватился за глаз и вскрикнул. – Что вы скажите о поведении Вити? Как нужно обращаться с хлебом? Можно ли сказать, что Витя пошутил?)

"Подарки". Цель: развить умение благодарить товарища, высказывать поздравление, определять мнение и отношение к себе товарищей по общению. (Детям

предлагается разыграть ситуацию празднования дня рождения одного из своих товарищей. Поскольку на день рождения принято дарить подарки, воспитатель говорит ребятам, что каждый из них может подарить имениннику то, что могло бы его по-настоящему обрадовать и, так или иначе, охарактеризовать автора подарка. Выбирается “именинник”, ему даётся задание угадать автора подарка.

Затем “именинник” выходит за дверь. Остальные ребята говорят воспитателю о том, какой “подарок” каждый из них “подарит” имениннику на день рождения.

Воспитатель составляет список “подарков”. Входит “именинник”. Воспитатель называет первый из списка подарков и спрашивает “именинника”, кто его может подарить. Далее называются по очереди все подарки.)

"Пресс-конференция". *Цель: развить умение вежливо отвечать на вопросы собеседников, кратко и корректно формулировать ответ; формировать речевые умения. (Все дети группы участвуют в пресс-конференции на любую тему (например: “Твой выходной день”, “Экскурсия в зоопарк”, “День рождения друга”, “В цирке” и др.). Один из участников пресс-конференции “гость” (тот, кому будут заданы все вопросы) – садится в центр и отвечает на любые вопросы детей.)*

"На балу у короля". *Цель: развить умения выражать приветствия, просьбы, приглашения; учить соотносить средства вербального и невербального общения. (Дети “приезжают” в сказочное королевство и попадают на бал к королю. Они должны придумать себе маскарадные костюмы и рассказать о них. Остальные гости должны отгадать придуманный ребёнком костюм.)*

"Самый лучший". *Цель: развить умение действовать в соответствии с заданной целью, подбирать вербальные и невербальные средства для усиления коммуникативного воздействия, оценивать коммуникативные умения сверстника. (Детям предлагается соревнование на лучшего клоуна, лучшего друга, короля (королевы) вежливости, защитника животных. Звание присваивается по результатам разыгрывания ситуаций:*

рассмеши царевну;

попроси игрушку у ребят;

уговори маму пойти в цирк;

помиришь с товарищем;

попроси ребят принять тебя в игру;

посмеши ребят;

расскажи о щенке, живущем на улице так, чтобы хотелось его забрать домой.)

"Позвони другу". Цель: развить умение вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения. (Игровое правило: сообщение должно быть хорошим, звонивший должен соблюдать все правила "телефонного разговора". Дети стоят по кругу. В центре круга – водящий. Водящий стоит с закрытыми глазами с вытянутой рукой. Дети движутся по кругу со словами:

Позвони мне позвони

И что хочешь мне скажи.

Может быть, а может сказку

Можешь слово, можешь два –

Только, чтобы без подсказки

Понял все твои слова.

На кого покажет рука водящего, тот ему должен "позвонить" и передать сообщение. Водящий может задавать уточняющие вопросы.)

"Колдун". Цель: развить умения использовать невербальные средства общения. ("Колдун" заколдовывает детей так, что они "теряют" способность говорить. На все вопросы ребёнок отвечает жестами. С помощью вопросов он старается рассказать историю о том, как его заколдовали. Указательным пальцем он показывает направление и предметы, размер и форму предметов, используя жесты их характеризующие, показывает настроение волшебника и своё настроение в момент колдовства. Дети рассказывают словами то, что он показывает.)

"Изобрази пословицу". Цель: развить умение использовать невербальные средства общения. (Детям предлагается изобразить с помощью жестов, мимики какую-либо пословицу:

"Слово не воробей – вылетит, не поймаешь"

"Скажи, кто твой друг и я скажу кто ты"

"Нет друга – ищи, а найдёшь – береги"

“Как аукнется, так и откликнется”)

"Управляем роботом". Цель: развить умение подбирать соответствующие вербальные средства (этические формулы) к различным ситуациям общения. *(Вызывается ребёнок – “робот”. Дети по очереди дают ему задания. “Робот” выполняет инструкцию. Например: “Робот, попроси разрешения поиграть”, “Робот, извинись перед другом”, “Робот, узнай, как найти дорогу”. Предлагаются различные ситуации: обещание, совет, извинения, предложение, согласие, просьба, благодарность, уступка.)*

**Игры, ориентированные на развитие
регуляционно-коммуникативных умений:**

"Клеевой ручеёк". Цель: развить умение действовать совместно и осуществлять само- и взаимоконтроль за деятельностью; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься. *(Перед игрой воспитатель беседует с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия. Дети встают друг за другом и держатся за плечи впереди стоящего. В таком положении они преодолевают различные препятствия.)*

1. Подняться и сойти со стула.
2. Проползти под столом.
3. Обогнуть “широкое озеро”.
4. Пробраться через “дремучий лес”.
5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга.)

"Слепец и поводырь". Цель: развить умение доверять, помогать и поддерживать товарищей по общению. *(Дети разбиваются на пары: “слепец” и “поводырь”. Один закрывает глаза, а другой водит его по группе, даёт возможность коснуться различных предметов, помогает избежать различных столкновений с другими парами, даёт соответствующие пояснения относительно их передвижения. Команды следует отдавать стоя за спиной, на некотором отдалении. Затем участники меняются ролями. Каждый ребенок, таким образом, проходит определённую “школу*

доверия”. По окончании игры воспитатель просит ребят ответить, кто чувствовал себя надёжно и уверенно, у кого было желание полностью довериться своему товарищу. Почему?)

"Магазин игрушек". Цель: развить умение выполнять различные роли, учить оценивать эмоциональное поведение партнёров по общению. (Дети делятся на покупателей и игрушки. Дети-покупатели отходят в противоположный конец комнаты, дети-игрушки усаживаются в ряд на скамеечке, изображая товар, расставленный на полках в магазине. Продавец подходит к каждому ребёнку и спрашивает, какой игрушкой он будет. Покупатель должен отгадать игрушку, которую ему показывают. Кто не угадает, уходит без покупки.)

"Ищем клад". Цель: развить умение согласовывать свои действия, мнения, установки с потребностями товарищей; учить помогать и поддерживать тех, с кем общаешься; формировать умение применять свои индивидуальные способности в решении совместных задач. (Эта игра включает в себя две части. Первая часть способствует развитию доверия детей друг к другу и помогает им лучше осознать и понять себя и своих товарищей. Воспитатель просит детей разбиться на две команды несколько необычным способом, по цвету волос – тёмные и светлые. Во второй части игры детям говорится о том, что сейчас каждая команда начнёт искать “клад”, спрятанный в комнате. Для этого детям предлагается план комнаты с отмеченным местом, где спрятан клад.)

"Скульпторы". Цель: развить умение согласовывать свои мнения, желания с партнёром по общению; учить применять свои индивидуальные способности в решении совместных задач. (Игра проводится на занятии по лепке. Все дети “скульпторы”. Играют в парах. Каждый лепит из пластилина свою поделку. Затем дети меняются поделками, для того чтобы другой “скульптор” добавил свои элементы в поделку партнёра. Потом ребята рассказывают друг другу, правильно ли был понят их замысел и что каждый из них на самом деле хотел изобразить.)

"Близнецы". Цель: развить умение ориентироваться в собственных вкусах и желаниях, устанавливать сходство с различными партнёрами по тому или иному признаку. (Воспитатель предлагает нарисовать на маленьком листе бумаге то,

что дети любят (из еды, из занятий, из игрушек и т.д.). По сигналу воспитателя дети бегают по группе, по сигналу “Найди друга” - ищут пару – того, с кем совпадают вкусы, интересы. Игра заканчивается тем, что пара (или группа) детей с помощью жестов показывает, что их объединяет.)

"Пойми меня". Цель: развить умение ориентироваться в ролевых позициях людей и коммуникативных ситуациях. (Ребёнок выходит вперёд и придумывает речь из 4-5 предложений, Дети должны догадаться, кто говорит (экскурсовод, журналист, воспитатель, литературный герой) и в какой ситуации возможны подобные слова. Например, “И вот все вышли на старт. 5,4,3,2,! – старт! (Ситуация – соревнование спортсменов, говорит спортивный комментатор).

"Скажи по-разному". Цель: развить умения чувствовать друг друга, дифференцировать слуховое восприятие. (Детям предлагается по очереди повторить с различными чувствами, с различной интонацией различные фразы (зло, радостно, задумчиво, с обидой).

- пойдём гулять;

- дай мне игрушку и др.)

"Разговор через стекло". Цель: развить умение мимику и жесты. (Дети становятся напротив друг друга и выполняют игровое упражнение “Через стекло”. Им нужно представить, что между ними толстое стекло, оно не пропускает звука. Одной группе детей нужно будет показать (например, “Ты забыл надеть шапку”, “Мне холодно”, “Я хочу пить...”), а другой группе отгадывать то, что они увидели.)

Игры, ориентированные на развитие аффективно-коммуникативных умений:

"Без маски". Цель: развить умения делиться своими чувствами, переживаниями, настроением с товарищами. (Перед началом игры учитель говорит ребятам о том, как важно быть честным, открытым и откровенным по отношению к своим близким, товарищам. Все участники садятся в круг. Дети без подготовки продолжают высказывание, начатое воспитателем.

Вот примерное содержание незаконченных предложений:

“Чего мне по-настоящему хочется, так это...”;

“Особенно мне не нравится, когда...”;

“Однажды меня очень напугало то, что...”;

“Помню случай, когда мне стало невыносимо стыдно. Я...”.)

"Игра с масками". Цель: развить умения проявлять чуткость, отзывчивость, сопереживание. (Учитель предлагает детям по желанию надеть маску домашнего животного. Две маски могут построить диалог о том, как им живётся у своих хозяев, как они к ним относятся, а также, как они сами относятся к своим хозяевам. В заключении делают вывод о необходимости бережного и ответственного отношения к своим питомцам.)

"Как ты себя чувствуешь". Цель: развить умения чувствовать настроение другого. (Игра проводится по кругу. Каждый ребёнок внимательно смотрит на соседа слева и пытается догадаться, как тот себя чувствует, рассказывает об этом. Ребёнок, состояние которого описывается, слушает и затем соглашается со сказанным или не соглашается.)

"Моё настроение". Цель: развить умение описывать своё настроение, распознавать настроение других. (Детям предлагается поведать остальным о своём настроении: его можно нарисовать, можно сравнить с каким-либо цветом, животным, состоянием, можно показать его в движении – всё зависит от фантазии и желания ребёнка.)

"Подарок на всех". Цель: развить умение дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками, чувства коллектива. (Детям даётся задание: “Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?” или “Если бы у тебя был Цветик-Семицветик, какое бы желание ты загадал?”. Каждый ребёнок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети лепесток, через запад на восток,

Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,

Лишь коснёшься ты земли, быть, по-моему, вели.

Вели, чтобы...

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.)

"Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся". Цель: развить умения выражать свои чувства и понимать чувства другого человека. *(Игра выполняется в парах с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Учитель даёт задания:*

-Закройте глаза, протяните руки навстречу друг другу, познакомьтесь руками, постарайтесь похуже узнать своего соседа, опустите руки;

-снова вытяните руки вперёд, найдите руки соседа, ваши руки ссорятся, опустите руки;

-ваши руки снова ищут друг друга, они хотят помириться, ваши руки мирятся, они просят прощения, вы расстаётесь друзьями.)

"Астрологи". Цель: развить умение ориентироваться в окружающих людях и учитывать особенности поведения партнёра в различных коммуникативных ситуациях. *(Игровое правило: называть товарища только после соответствующей характеристики. Варианты: дети могут самостоятельно составить характеристики, описывая внешний вид, любимые занятия, как относятся к делу, к друзьям.)*

"Оживи маску". Цель: развить умение понимать настроение другого человека, прогнозировать и предвидеть то или иное настроение. *(Каждому ребёнку раздаются маски-настроения. Ребёнок должен рассказать, что вызвало то или иное настроение. Поощряются реальные и фантастические сюжеты. Варианты игры: детям предлагается придумать ситуацию, которая вызвала бы противоположное настроение.)*

