



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

**Психолого-педагогические условия использования игровых технологий в процессе
обучения младших школьников**

Магистерская диссертация
по направлению: 44.04.02 Психолого-педагогическое образование
Профильная направленность: «Психология и педагогика образования личности»

Проверка на объем заимствований:
73,56 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
«24» 01 2019 г.
Зав. кафедрой (СПО)
_____ (Л.П. Алексеева)

Выполнила:
Студентка группы (ЗФ-309-187-2-1Кст)
Касаева Малика Дауреновна

Научный руководитель:
(Лапчинская И.В., к.п.н., профессор)

Челябинск, 2019

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3 – 8
Глава I. Теоретические основы использования игры в процессе обучения младших школьников в специальной школе.	
1.1. Анализ состояния исследуемой проблемы в психолого – педагогической литературе.....	9 – 17
1.2. Структура, классификация игры и их особенности в обучении младших школьников в специальной школе.....	18 – 40
1.3. Игра как средство развития психических процессов младших школьников.....	41 – 54
Выводы по I главе.....	55
Глава II. Опыт экспериментальной работы по использованию игр в процессе обучения младших школьников в специальной школе.	
2.1. Условия проведения опытно-экспериментальной работы.....	56 – 64
2.2. Реализация игр на уроках у младших школьников.....	65 – 74
2.3. Анализ результатов опытно-экспериментальной работы.....	75 – 80
Выводы по II главе.....	81
Заключение	82 – 84
Библиографический список	85 – 88
Приложение	89 – 95
Введение Актуальность проблемы.	

Конфигурации в социуме, происходящие в нашей стране, резкий скачок экономики, развитие рыночных взаимоотношений, предъявляют новейшие запросы к воспитанию и самообразованию человека. Нынешний уровень

становления науки, техники настоятельно просят от младших школьников глубочайших познаний. Знание логически думать, применять обретенные умения, навыки и познания считается незаменимым элементом любого воспитания. Для отдачи действий становления памяти, интереса, воображения нужны особенные условия. Одним из них считается необходимость пропорции учебной деятельности младшего школьника с таковым видом знания как игра.

Проблемой исследования детской игры занимались такие ученые как: А. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Ф. И. Фрадкина, Л. И. Божович, Л. В. Запорожец, Д. Б. Эльконин, М. Н. Скаткин и др. Эти ученые рассмотрели сущность и значение игр, разработаны виды игр и их структура. Проблемой обучения младших школьников занимались Д. В. Баранов, В. А. Слостенин, А. В. Подласый и др. Особенности младших школьников отражены в трудах таких ученых как: Д. Б. Эльконина, А. Н. Мухина, В. А. Петровского и др.

Вместе с тем в педагогической литературе недостаточно разработана методика применения игр для развития воображения, внимания, памяти младших школьников. Таким образом, возникает противоречие, между недостаточной разработанностью и систематизацией игр для развития памяти, воображения, внимания и практическими запросами образования. Учитывая необходимость развития внимания, мышления, воображения младших школьников, без которых невозможно их дальнейшее обучение, мы определили тему исследования: «Психолого-педагогические основы использования игры в процессе обучения младших школьников».

Общественные преобразования, происходящие в нашей стране, бурный рост экономики, развитие рыночных взаимоотношений, предъявляют новейшие запросы к воспитанию человека. Современный уровень развития науки, техники требуют от младших школьников глубоких знаний. Умение логически думать,

применять обретенные умения, навыки и познания считается незаменимым составляющей любого воспитания. Для эффективности процессов развития памяти, внимания, воображения необходимы особые условия. Одним из них является необходимость соотношения учебной деятельности младшего школьника с таким видом познания как игра. В последние годы все большее распространение получают игровые методы обучения, которые способствуют совершенствованию учебно-воспитательного процесса. Необходимость их использования в начальной школе очевидна, поскольку обучение детей начинается с шестилетнего возраста. Дело в том, что при поступлении в школу шестилетки, как говорят психологи, оказываются в новой «социальной ситуации развития». Происходит резкая смена ведущих видов деятельности: игровая деятельность сменяется учебной, что отрицательно сказывается на развитии ребенка. Переходной формой от игры к учебе является дидактическая игра, органично соединяющая обучение с игровой формой его организации. Именно она позволяет «размыть» грань между игрой и учебой, сделать смену ведущих видов деятельности менее ощутимой для ребенка.

При подготовке к игре младшие школьники часто включаются в дополнительную деятельность. В игре используются различные предметы, игрушки, рисунки, карточки, таблицы, плакаты, модели, карты, диалоги, заученные отрывки стихов, пословицы, поговорки и др. Младшие школьники с интересом включаются в подготовку этих средств охотно. Они обращаются к различным источникам, что воспитывает интерес к предмету. От того, как ребенок будет себя чувствовать, поднимаясь на первые ступеньки лестницы знаний, будет зависеть вся его дальнейшая жизнь.

Не только плод учения, но и сам процесс узнавания нового должен быть для ребенка увлекательным и сладким, принося радость приобщения к неведомым ранее тайнам, моральное удовлетворение, чувство гордости за свои успехи Л.С.

Выготский: «В школьном возрасте, - говорил он, - игра не умирает, а проникает в отношении к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде...».

Дидактическая игра – одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка. В то же время игра – основной вид деятельности детей. Таким образом, дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая – игровая, ради которой действует ребенок. Важно чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала.

Игра — самая естественная для малыша и гуманная форма обучения. Обучая средством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, комфортно дать тренировочный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Игра сопровождает человечество на протяжении всей его истории, переплетаясь с магией, культовым поведением, спортом, военными и др. тренировками, искусством, в особенности исполнительскими его формами. Игры свойственны всем, даже животным. Игра - это вид непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе.

Проблема исследования: заключается в необходимости теоретического исследования, влияния игр на познавательную сферу младших школьников в специальной школе.

Объект исследования: образовательный процесс обучения младших школьников.

Предмет исследования: процесс обучения младших школьников с использованием игр.

Целью исследования - является обоснование необходимости включения игр в учебный процесс и экспериментальная проверка их влияния на развитие познавательной сферы младших школьников в специальной школе.

Задачи исследования следующие:

- Проанализировать содержание понятий «игра», «ведущий вид деятельности» для младших школьников.
- Обобщить весь педагогический опыт, изучить психолого-педагогическую литературу по рассматриваемой теме.
- Раскрыть содержание, правила, методику проведения игр на уроке.
- Раскрыть психолого-педагогические аспекты применения игры в учебном процессе.

Гипотеза исследования – если в учебном процессе правильно организовать игровую деятельность младших школьников то усвоение ими учебного материала качественно, улучшится, т.к. игра, являясь средством всестороннего физического и умственного развития, совершенствует процессы восприятия, внимания, памяти, мышления, творческого воображения младших школьников.

Теоретико-методологическую основу исследования составили:

- Психолого-педагогические особенности развития познавательных процессов младших школьников проанализированы В.А. Сухомлинским, Н.Н. Подъяковым, Ф.А. Сохиной, Р.С. Немовым.
- Психолого-педагогические закономерности развития личности в младшем школьном возрасте раскрыты учёными Л.С. Выготским, А.Н. Леонтьевым, С.Л. Рубинштейном.
- Психолого-педагогические исследования деятельности младших школьников проведены – Л.И. Божович, А.В. Петровским, А.Н. Леонтьевым.
- Условия деятельности, способствующие развитию познавательных процессов младших школьников рассмотрели В.А. Николаев, Л.А. Вегнер, В.В. Давыдов, Д.Б. Эльконин и др.

- Ряд специальных исследований по игровой деятельности школьников осуществили выдающиеся педагоги нашего времени П.П. Блонский, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б.Эльконин и др.
- Особенности развития познавательных процессов младших школьников в игре рассмотрены Н.П. Локаловой, Л.Ф. Тихомировой и др.

Для решения поставленных задач использовались следующие методы исследования:

Теоретические: анализ философской, методической и психологопедагогической литературы, изучение исторических документов (исторический), сравнительный.

Эмпирические: наблюдение; диагностические (анкетирование, беседы, тестирование, ранжирование); экспериментальные (естественный, диагностический и обучающий эксперименты).

Статистические: методы измерения и математической обработки экспериментальных данных, их системный и качественный анализ, графическая интерпретация .

База исследования: КГУ «Костанайская специальная школа – интернат № 2 для детей сирот , и детей оставшихся без попечения родителей с особыми образовательными потребностями » акимата города Костанай .

Исследование проводилось в течение одного года и состояло из трех этапов, на каждом из которых в зависимости от поставленных задач использовались соответствующие методы.

На первом этапе (май – октябрь 2017 г.) было определено общее направление исследования , изучалась педагогическая и психологическая литература по рассматриваемой проблеме , обобщались теоретические

положения по теме . Были рассмотрены практические рекомендации по применению игр в начальной школе.

На втором этапе (ноябрь 2017 - январь 2018 г.) прорабатывались на практике пути решения проблемы и психолого-педагогические основы использования игры в процессе обучения младших школьников .

На третьем этапе (февраль – сентябрь 2018 г.) был проведен формирующий эксперимент. Обработаны результаты эксперимента и подведены итоги .

Научная новизна исследования заключается: Разработке специальной системе игр для развития памяти , внимания, воображения младших школьников в специальной школе .

Теоретическая значимость исследования состоит:

- ✓ раскрытие понятий «развитие познавательных процессов », «игра»;
- ✓ выделение психолого -педагогических особенностей развития познавательных процессов младших школьников в игре;
- ✓ определение содержания игр, способствующих развитию познавательных процессов детей младшего школьного возраста .

Практическая значимость исследования заключается : в подготовке комплекса игр, используемых на уроках обучения грамоте , математики в начальной школе .

На защиту выносятся :

- ✓ Комплекс психолого-педагогических условий применения игр в организуемой учебно – познавательной деятельности.
- ✓ Условия , при которых игра является средством развития познавательных процессов младших школьников .

ГЛАВА I. Теоретические основы использования игры в процессе обучения младших школьников в специальной школе.

1.1 . Анализ состояния исследуемой проблемы в психолого – педагогической литературе

Игра - это огромное, светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.« Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности», - говорил в свое время В.А. Сухомлинский

Игра для малыша – смысл жизни в младшем школьном возрасте. Это его домик от страхов, поля сражений, достижений и успехов, метод успокоения и выплеска чувств, воплощение воображения и желаний. Вслед за тем на первый план уходят желания, рвения, ощущения, идеи и потребности ребенка, в каком месте он владеет возможностью активно действовать в среде, в которой он проживает. Они являются мощным инструментом для образования, потому что с помощью игр дети приобретают знания, обогащают свой опыт и развивают навыки и привычки.

Что касается различных теорий происхождения игры, её назначения в жизни младших школьников, то мы придерживаемся точки зрения И.Е. Берлянда рассматривающего игру, как «феномен сознания».

Большая часть изучений, приуроченных к игре, наступает с утверждения о необычной многозначности и неопределенности слов языка, имеющих отношение к игре.

Д.Б. Эльконин отмечает, что «никакие этимологические исследования не могут привести к пониманию признаков игры просто потому, что история изменения словообразования происходит по особым законам, среди которых большое место занимает перенос значений».

Говоря об игре, трудно провести грань между прямым и переносным употреблением слова. Может быть, это связано с тем, что само слово «играть» в качестве одного из своих значений имеет «делать, что – нибудь в переносном значении». Этим мы можем разъяснить столь широкий перенос значений слов, связанных с игрой, во многих языках. Желая, исходя из этимологических исследований, невозможно выстроить научное понятие игры, все же в языках интуитивно, на уровне представлений, осознана особенность данного действия, при этом, в разных языках по-разному. «Может быть, именно потому, - пишет, Д. Б. Эльконин, - целый ряд исследований

пытались найти нечто общее между самыми разнообразными и разнокачественными действиями, обозначаемыми словом « игра ». Мы не имеем до настоящего времени удовлетворительного разграничения этих деятельностей и удовлетворительного объяснения различных форм игры».

Теория К. Грооса. Пытаясь дать определение игры в книге «Душевная жизнь ребенка» 1916 г., он отмечает, что это « ... трудно , если мы потребуем строго научного определения, выраженного во вполне ясных и психологических терминах. Оно относительно легко, если мы удовольствуемся противопоставлением понятия игры его противоположности - работе или серьезной деятельности». Анализируя те отличия игры от серьезной деятельности , К.Гроос отмечает, чувство свободы и источник удовольствия, которые отличают игру.

Основной смысл игры, согласно К. Гроосу, состоит в том, чтобы вести нас от унаследованной природы человека к приобретаемой его природе . « Если развитие приспособлений для дальнейших жизненных задач составляет главную цель нашего детства, то выдающееся место в этой своеобразной связи явлений принадлежит игре , так что мы вполне можем сказать, употребляя несколько парадоксальную форму, что мы играем не потому, что мы бываем,

детьми , но нам именно для того и дано детство , чтобы мы могли играть».

Рассмотрим другую теорию игры - теорию Ф. Шиллера, изложенную в «Письмах об эстетическом воспитании». Человек, согласно Ф. Шиллера, живет двумя абсолютно противоположными побуждениями - первое требует абсолютной реальности, второе - абсолютной формальности.

Эти два побуждения взаимно обосновывают и ограничивают друг друга. «Это взаимоотношение двух побуждений представляет собой задачу разума », пишет Ф. Шиллер .

«Из всех состояний человека, - отмечает т Ф. Шиллер, - именно игра и только игра делает его совершенным и сразу раскрывает его двойственную природу». Поэтому для него человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет.

Игра - все то, что не есть ни объективно, ни субъективно случайно, но в то же время не заключает в себе ни внешнего, ни внутреннего принуждения.

Рассмотрим игру с точки зрения психологии и психологические теории игры, сделанные ведущими специалистами по психологии, стоящими на различных теоретических позициях. В. Штерн дает свое толкование игры в классическом труде по детской психологии «Психология раннего детства до шестилетнего возраста». В. Штерн большое внимание уделяет специфике процессов сознания в игре и, главное, проявлению в игре детской фантазии.

Таким образом, у В. Штерна сталкиваются (иногда даже в одной фразе) различные подходы к игре:

- ✓ объяснение игры из инстинктов или из влияния среды (почему ребенок играет);
- ✓ объяснение биологического или социально-педагогического значения игры (зачем он играет);
- ✓ исследование игры как собственно психологического явления (как он играет).

Специфику игры В. Штерн наблюдает в отсутствии внешней цели игры и в специфическом отношении к действительности - фантазии, которая представляет собой промежуточные формы между полным смешением субъективной и беспристрастной реальностей и полным сознанием видимости, иллюзии. Игра для К. Коффки является очень важным проявлением мира ребенка, своеобразным по сравнению со взрослым миром и непонятным с точки зрения законов взрослого мира. Существенно то, что К. Коффка

анализирует игру как проявление особого, качественного своеобразного мира ребенка, а не с точки зрения усвоения норм взрослого мира, подготовки к взрослой жизни.

Подобный взгляд развивает Ж. Пиаже, разговаривая о том, что внутренний мир малыша построен по собственным особенным законам, отличным от законов внутреннего мира взрослых. В советской психологии игра исследуется с 30-х гг. 20 века П. П. Блонский считал игру «основным видом активности до школьника, в процессе которой он упражняет силы, расширяет ориентировку, усваивает социальный опыт, воспроизводя и творчески комбинируя явления окружающей жизни». Впервые проблему создания теории детской игры поставил Л. С. Выготский. По его мнению, игра не является преобладающей деятельностью в младшем школьном возрасте. В основных жизненных ситуациях ребенок ведет себя диаметрально противоположно тому, как он ведет себя в игре. Но игра «создает зону ближайшего развития ребенка. В игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя».

Д. Б. Эльконин определяет игру следующим образом: «Человеческая игра - это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности».

В последние годы ведутся исследования игры, связанные с ее педагогическим использованием. Сама игра понимается как организуемая взрослым форма подготовки младшего школьника к будущей жизни в человеческом обществе.

В

младших классах специальной школы одним из эффективных методов и приемов, активно воздействующих на познавательную деятельность учащихся, на их эмоциональную сферу, является дидактическая игра. Игра

способствует созданию у учеников эмоционального настроения, вызывает положительные отношения к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, дает возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки. Вместе с тем психологи и методисты убедительно доказывают, что появление интереса к обучению у учащихся специальной школы в значительной степени повышает прочность их знаний, умений и навыков, содействует коррекции внимания, мышления и других психических процессов.

Игра рассматривается с точки зрения развития влияния. Главное внимание уделяется поискам такого педагогического воздействия на игру или организации игры, при котором достигается желаемый процесс в развитии способностей ребенка. Такой подход рассматривает игру как средство развития в неигровых способностях, отношениях, мотивах и т. п.

Подобные же задачи ставят перед собой авторы психолого-педагогических исследований игры. Исследуется роль в обучении и воспитании детей, игровые ситуации как средство развития мышления, как средство развития эмоций, внимания, восприятия, памяти. Кроме того, рассматриваются вопросы руководства игрой.

Правы те ученые, которые обосновывают, будто проблема игры одна из важных в психологии и педагогике. От верного решения проблемы игры во многом зависит процесс обучения и воспитания детей.

В педагогике игра рассматривается с разных сторон:

- ✓ Как средство воспитательно-образовательной работы, позволяющее дать детям определенные навыки, умения, воспитывать намеченные качества и способности;
- ✓ Как форма организации жизни и деятельности детей школьников, когда в свободно избранной и протекающей игре, направляемой

взрослым, учителем, создается играющий детский коллектив, складываются между учениками определенные отношения, личные симпатии и антипатии, общественные и личные интересы.

Игра является своеобразным видом деятельности, имеющим большое образовательное и воспитательное значение в жизни человека.

В психологии П. А. Рудик исследовал и показал характерные психологические особенности игры. Он считает, что игра органически связана с трудовой деятельностью человека. Игра и труд не одинаковы, поскольку это разные виды деятельности. И действительно, любой школьник отлично разбирается в том, что является для него учебным занятием, а что игрой. «Отличие игры от труда заключается не в психологической структуре этих двух видов деятельности, которая при всех большом наслаждении, которое она может доставить трудящемуся человеку, является общественной обязанностью, предпринимаемой в интересах общества и в связи с этим подчиненной строгому распорядку.

Она связана с чувством ответственности за качество. Элемент обязанности считается характерной индивидуальностью также и учебных занятий, которые в школе конкретно потому показателю противопоставляются игре. Преподавание и труд соединены с выполнением работы по конкретному заданию. Но никто не имеет возможность принуждать к игре, и было бы удивительно видеть детей, играющих по указанию». Психологи выделяют следующие характерные особенности психологической структуры игр:

1. **Свободное творчество и самостоятельность ребенка.** Это не значит, что в играх нет обязанностей и правил, которым надо подчиняться. Однако свободное проявление деятельности, начатой, продолжаемой и заканчиваемой по собственному желанию, является характерной особенностью игры. «Игра потому и игра, что она самостоятельна для ребенка», - писал К.Д. Ушинский.

2. **Активный характер деятельности** . Игра никогда не может состоять из механических повторений каких - либо действий. «В каждой хорошей игре есть, прежде всего, рабочее усилие и усилия мысли», - говорил А. С. Макаренко

о. Поэтому бы неправильно сводить игру к механическому, незаинтересованному выполнению раз и навсегда извне установленных игровых операций.

3. **Эмоциональная насыщенность** . Игровая деятельность всегда связана с характерным чувством удовлетворения . В играх дети переживают самые разнообразные чувства : чувство удовольствия от удовлетворения потребности в проявлении собственной активности; общественные чувства, которые неизбежно сопутствуют играм: дружба , сотру дничество, радость, вызываемая успехом в достижении общего дела.

Удовольствие в играх испытываются в связи с самим процессом игры, так и в связи с результатом игры, поскольку игры, как и всякая другая деятельность, представляют собой процесс, заканчивающийся достижением определенной цели.

Как считает Б. П. Никитин: «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».

Известный педагог и врач Е. А. Аркин уверен, что не может быть здорового развития без деятельной, интересной жизни. Такую деятельную , увлекательную жизнь ребенок ведет в игре, свободной, им самим создаваемой,

или в играх с правилами . «Я как врач восхваляю игру и потому только , что в ней ребенок

творил, что он проявляет себя в ней с наибольшей полнотой , но и потому, что она благотворно влияет на его здоровье».

Игра - единственная форма деятельности ребенка, которая во всех вариантах отвечает его организации, она никогда не предъявляет тех требований, которые малыш никак не имел возможность бы исполнить. И совместно с тем она постоянно просит от него некоторого напряжения сил, будто связано с энергичным, жизнерадостным самочувствием. Детские психиатры , сталкиваясь с нарушениями здоровья , особенно с отклонениями в психике, выносят диагноз: « Дети в детстве не доиграли». Есть даже такое выражение - « игровая дистрофия детей». Есть отрасль медицины и психологии - игротерапия. Посредством игры можно диагностировать, познать ребенка. Игрую можно ободрить и одобрить . С помощью игры можно корректировать, улучшать, развивать у младших школьников важные психические свойства, человеческие личностные качества.

Знаменитый ученый Эрик Берн пишет : «... весь процесс воспитания ребенка мы рассматриваем как обучение тому, в какие игры следует играть и как в них играть ».

Известный ученый -педагог, профессор С.А.Шмаков дает совет учителям, воспитателям и родителям : «точно так же, как взрослый человек обязан работать , ребенку необходимо играть . И то, и другое необычайно важно и плодотворно , тем более что ребенок - «существо играющее»».

И действительно , любые игровые взаимоотношения помогают установить контакт , сближают , открывают родителям , учителям доступ к самым глубинным тайнам детской души .

А.С. Макаренко говорил : «У ребенка есть страсть к игре , и надо ее удовлетворять , надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь . Вся его жизнь - это игра ».

Не случайно уделено так много внимания психологии игры .

Дело в том, что, несмотря на свое статусное положение в школе ребенок все еще сохраняет психологический облик дошкольника.

В его жизнь вошла новая деятельность - учеба , и она предопределяет и его новую социальную позицию, и новые отношения со взрослыми, и новый взгляд на себя самого . Но сказать , что для детей учебная деятельность безоговорочно стала ведущей , все же нельзя. На практике это означает , что вся жизнь ребенка в классе - его учение и труд , развлечения и взаимоотношения с другими детьми пронизаны игрой .

А.С.Макаренко и В.А.Сухомлинский утверждают , что надо широко применять игры в учебном процессе , так как они дают возможность облекать познания мира в иные формы , не похожие на обычное обучение : здесь и фантазия , и самостоятельный поиск ответа , и новый взгляд на известные уже факты и явления. Ш.А.Амонашвили считает , что без игры на уроке невозможно увлечь учеников в мир знаний и нравственных переживаний , сделать их активными участниками и творцами урока. Многие игры для ребят — это по существу творческая работа. Включение в ткань урока элементов игры дает возможность полнее раскрыться творческим способностям детей. Нельзя недооценивать игру.

Игра способствует усвоению знаний не по необходимости , а по желанию самих учащихся и проходит не формально , а заинтересованно. А.Н.Лук отмечает: «В игре нет принуждения, а также нет непосредственно жизненной, так называемой утилитарной необходимости. Это чисто добровольная деятельность».

Так как учеба часто строится на принуждении, игра воспринимается особенно радостно, а радость, в свою очередь, стимулирует расположение к учебному предмету, повышает интерес к нему. Игра вносит разнообразие в учебную деятельность ребенка, способствуя развитию интереса не только к игре, но и к самому предмету. « Развитие интереса имеет определенную тенденцию: заинтересованность внешней стороной явлений перерастает в интерес их внутренней сути. Да и не во всякой игре ее форма является чем-то только внешним, безразличным для существа дела».

«Игры помогают не только проявлять способности, но и совершенствовать их», - писал К.Д. Ушинский. Игра в руках хорошего организатора превращается в действенное орудие как обучения, так и воспитания, требуя от участников большого напряжения и приносят в то же время большое удовольствие.

А.С.Макаренко писал, что усилия, которые ученик делает в игре, плодотворны, что в игре незаметно для себя учащиеся вырабатывают навыки и умения, необходимые для данного предмета, а также и такие, которые пригодятся им в жизни. Навыки и умения индивидуальной и коллективной деятельности, которые дети приобретают в игре и труде, а главное уровень личного развития, достигаемый ими, реализуется и развивается в ходе ведущей деятельности – учебы.

1.2. Структура, классификация игр и их особенности в обучении младших школьников в специальной школе.

Особенность игр в том, что они созданы взрослыми с целью обучения и воспитания детей.

Именно эта особенность игр обуславливает их ценность как метода обучения: в игре дети лучше усваивают сложный материал. Сущность дидактических игр заключается в решении познавательных задач, поставленных в занимательной форме. Само решение познавательной задачи связано с умственным напряжением, с преодолением трудностей, что приучает ребенка к умственному труду.

Одновременно развивается логическое мышление детей. Усваивая или уточняя в дидактической игре тот или иной программный материал, дети учатся наблюдать, сравнивать, классифицировать предметы по тем или иным признакам; упражнять память, внимание; учатся применять четкую и точную терминологию, связно рассказывать, описывать предметы, называть его действия и качества, проявлять сообразительность.

В дидактической игре действуют два начала: учебное, познавательное и игровое, занимательное. Это обусловлено потребностью смягчения перехода от одной ведущей деятельности к другой, а также тем, что в процессе игры дети легче усваивают знания, получают представления об окружающей жизни. В отличие от учебных занятий, в дидактической игре учебные и познавательные задачи ставятся не прямо, когда педагог объясняет, учит, а косвенно, когда учащиеся овладевают знаниями, играя. Обучающая задача в таких играх замаскирована, на первом плане для играющего мотивом его выполнения становится естественное стремление ребенка играть, выполнять определенные игровые действия.

Игра — единственная форма деятельности ребенка, которая во всех случаях отвечает его организации, она никогда не предъявляет тех требований, которые ребенок не мог бы выполнить. И вместе с тем она всегда требует от него некоторого напряжения сил, что связано с бодрым, жизнерадостным

самочувствием . Детские психиатры, сталкиваясь с нарушениями здоровья, особенно с отклонениями в психике, выносят диагноз : «Дети в детстве не доиграли ».

Есть даже такое выражение — «игровая дистрофия детей». Есть отрасль медицины и психологии — игротерапия . Игрою можно диагностировать , познать ребенка . Игрою можно ободрить одобрить . С помощью игры можно корректировать, улучшать , развивать у младших школьников важные психические свойства , человеческие личностные качества .

Обучение в форме дидактических игр основано на одной из закономерностей игровой деятельности ребенка - на его стремлении входить в воображаемую ситуацию , действовать по мотивам , диктуемым игровой ситуацией . Педагогика разработала игры , основанные на игровых действиях в игровых ситуациях, но при этом и в игровое действие, и в игровую ситуацию были введены дидактические задачи. В такой игре ребенок может учиться и речи, и счету , и письму .

Содержание, правила , методика проведения дидактических игр специально разрабатываются педагогами в образовательных целях. Эти игры не являются результатом свободного творчества детей, поскольку существуют определенные правила . Обычно они отличаются большой эмоциональной насыщенностью, выражающейся :

- ✓ в подъеме настроения;
- ✓ в обостренном течении интеллектуальных процессов ;
- ✓ в умственном напряжении; ✓ жизнерадостности .

Дидактические игры имеют своеобразную структуру, в которой большинство исследователей выделяют такие структурные элементы, как:

- ✓ обучающая задача;
- ✓ игровое действие или игровой элемент ;
- ✓ правила ;
- ✓ заключение или окончание игры .

Обучающая задача определяет содержание, правила игры и направляет игровые действия . Объем и содержание обучающих задач соответствует программе обучения.

Реализация обучающих задач происходит через игровые действия . Чем интереснее игровые действия , тем незаметнее и эффективнее ребенок выполняет игровую задачу .

Наличие игрового действия или игрового элемента - главное отличие дидактической игры от дидактического упражнения.

Введение игрового элемента в упражнение может сделать упражнение игрой , и наоборот. Игровые действия или игровые элементы осуществляются в форме:

- ✓ игровых манипуляций предметами или картинками (подбор , складывание, раскладывание и тому подобное);
- ✓ выполнение ролей ;
- ✓ соревнований; путешествия ;
- ✓ особых игровых действий (хлопки в ладоши);
- ✓ в качестве игрового элемента может быть использована фраза или слово -зачин.

В одной игре могут встречаться несколько игровых элементов.

Младшие школьники стремятся в любую игру внести элемент соревнования . Это приучает их к более высокому темпу умственной

деятельности . Регулируют дидактическую игру правила, выполнение которых способствует развертыванию содержания игры, осуществлению дидактических задач. Правила указывают путь решения задачи , определяют приемы предстоящей умственной деятельности , регулируют взаимоотношения играющих . Сложным вопросом в теории дидактических игр является вопрос их классификации .

В настоящее время игры классифицируют:

- ✓ по содержанию ;
- ✓ по наличию или отсутствию игрового материала ; ✓ степени активности детей .

По содержанию дидактические игры делят на игры по развитию речи, развитию математических представлений, музыкальные игры и так далее.

По использованию игрового материала выделяют игры с предметами, картинками, настольно-печатные, словесные.

По степени активности детей и учителя дидактические игры делят на три группы :

- ✓ игры - занятия;
- ✓ игры — упражнения;
- ✓ автодидактические игры (со специальными предметами).

Остановимся подробнее на подготовке к проведению игр.

Выбирая игру к уроку , нужно руководствоваться содержанием программы и учитывать принципы построения системы игр: дидактического, психологического и общественно-нравственного.

Дидактический принцип требует опоры на логику самого предмета, программу и учебный план. Большая часть дидактических игр решают задачи

пополнения, закрепления либо систематизации знаний, полученных в процессе прямого обучения. Поэтому преподавателю необходимо учесть, пройден ли по программе тренировочный материал, какова степень его усвоения. Дело в том, будто играющие обязаны уметь оперировать приобретенными знаниями, по другому игру нужно прерывать для разъяснения и поправок, а это разрушает ее. Психический принцип возведения системы игр подразумевает, что при их отборе предусматривались возрастные способности и интересы детей. Заметно, что слишком простые игры, как и слишком тяжелые, никак не вызывают у играющих энтузиазма, следовательно, игра по степени трудности обязана подходить уровню психического развития детей. В соответствии с общественно-нравственным принципом игры строятся таким образом, чтобы у детей формировались общественные качества.

На уроке поначалу используются игры, в которых ребенок действует в отсутствие поддержки остальных, потом игры, которые помогают выработать умение включаться в деяние для всеобщего решения дидактической задачи группы детей. При этом педагог обращает интерес на образование у детей ощущения ответственности за личные действия перед всей группой. По мере усвоения программного материала игру разрешено усложнить. На одном уроке, в зависимости от его содержания и обучающих задач, может быть проведена одна либо несколько игр.

В ходе дидактической игры учитель, как и младшие школьники, выполняют разнообразные роли. Ребенок «живет» в игре. Замечания же, указания на ошибки, морализирование разрушают игру. Начало игры нужно проводить в несколько замедленном темпе, чтобы ученики лучше усвоили правила. Если правила трудные, то разрешено предложить пробный ход, а позже перейти к проведению самой игры. Чем лучше

соблюдаются правила, тем интенсивнее идет игра. Нецелесообразно исключать из игры того, кто ошибся, не надо лишать детей возможности упражняться в совершаемых действиях. После того, как все ученики усвоят правила, можно передать руководство игрой одному из них. Это приучает младших школьников к самостоятельности, умению слушать товарища. Многие игры они смогут проводить сами в свободное от занятий время.

Учителя должен интересовать результат игры, который является показателем уровня усвоения младшими школьниками знаний, степени сформированности навыков, способности применять знания. Кроме того, результат игры показывает, установились ли положительные взаимодействия в классе.

По окончании игры учитель подводит итоги, определяет вместе с детьми победителя, указывает на допущенные ошибки, высказывает уверенность в том, что потерпевшую неудачу смогут в следующий раз выиграть, если будут более внимательными, ловкими, находчивыми. Знание и четкое определение места игры в педагогическом процессе тесно связано с требованиями к педагогу. Учитель, прежде всего, обязан быть зачинщиком детской жизни, разделяющим с детьми их радости, успехи, затруднения. Если ведь у учителя нет контакта с детьми, то он никак не улавливает событий детской жизни, происходящих в играх, и как результат слабо воздействует на детей.

А.С. Макаренко писал о роли взрослого так: «И я как педагог должен с ним (коллектив детей) немножко играть. Если я буду только поучать, требовать, настаивать, я буду посторонней силой, может быть, полезной, но не близкой. Я должен обязательно немного играть, и я это требовал от всех своих коллег». Игра способствует усвоению знаний не по необходимости, а по желанию самих учащихся и проходит неформально, а заинтересованно. А. Н. Лук отмечает: «В игре нет принуждения, а также нет непосредственно жизненной,

так называемой утилитарной необходимости. Это чисто добровольная деятельность». Имея дело с детьми младшего школьного возраста, еще не обладающими сколько-нибудь развитой способностью к самоорганизации, учитель должен организовать жизнь и деятельность детей в играх, а также и сами игры, в то же время постепенно воспитывать самоорганизацию младших школьников.

Необходимо помнить, что дидактические игры не ведут автоматически к учению.« Если мы хотим обеспечить постоянную связь между игрой и учением в школе, то добиться этого можно лишь путем привнесения духа игры в многообразную школьную жизнь, а не просто использованием каких-то дидактических игр. Учитель, как организатор игры, должен открыть в себе источник собственного игрового начала и должен учить, внося в процесс обучения элементы игры».

О педагогическом значении игры и ее роли в психическом развитии ребенка написано достаточно много. Так, например, В.Штерн видит значение игры в упрямлении инстинкта. Рассматривается и чисто дидактическое значение игры - роль ее в приобретении и формировании определенных умений и навыков, игровые методы обучения, формирование определенных представлений и мотивов в игре.

Распространено понимание значения игры с точки зрения познания ребенком окружающего мира и самого себя. Показательна точка зрения С.А.Шмакова: «Игра полезна ребенку. Во-первых, она учит его тому, что такое мир - что такое верх и низ, что такое легкое и твердое, что такое форма, что такое сплошное и прерывистое, что такое внутри и снаружи, что такое мокрое и сухое. Во-вторых, она учит его о нем самом. Она узнает, что он может сделать во внешнем мире, в чем он силен, и в чем он слаб, и как ряд неудач может привести к успеху. Играя, он укрепляет свои мускулы, улучшает восприятие,

овладевает новыми умениями , освобождается от избытка энергии , испытывает различные решения своих проблем , упражняется в решении жизненных задач , учится общаться с другими людьми и, наконец , познает ценность и символы своего мира».

Действительно, в игре ребенок и познает мир и себя , и приобретает многие умения , и освобождается от избытка энергии , и учится общаться . Важно установить, в чем значение игры как специфической формы деятельности и общения ребенка на уроке . Так, например, в игре ребенок укрепляет мускулы потому , что в игре он осуществляет разнообразные движения. Наиболее глубоко значение игры для психического развития проанализировал Д.Б.Эльконин . Он специально анализирует значение игры для преодоления познавательного эгоцентризма для формирования умственных действий, для развития произвольного внимания. Эти стороны психического развития являются самыми существенными, их развитие подготавливает переход на новую , более высокую ступень психического развития.

Рассматривая роль игры в развитии умственных действий, Д.Б.Эльконин опирается на исследования П.Я.Гальперина , который выделил следующие этапы формирования умственных действий :

- ✓ этап ориентировки;
- ✓ этап формирования действия на материальных предметах или моделях ;
- ✓ этап формирования действия с опорой на речь;
- ✓ этап формирования собственно-внутреннего действия .

Анализируя развитие игровых действий , Д.Б.Эльконин отмечает , что опора на материальные предметы и действия с ними все более сокращаются , на более поздних этапах развития игры предмет выступает через слово - название, а действия превращаются в сокращенные и обобщенные жесты с опорой на речь

. «Таким образом, игровые действия носят промежуточный характер , приобретая постепенно характер умственных действий со значениями предметов, совершающихся в плане громкой речи и еще чуть -чуть опирающихся на внешние действия , но приобретающих уже характер обобщенного жеста - указания ... Игра выступает как такая деятельность , в которой происходит формирование предпосылок перехода умственных действий на новый, более высокий этап - умственных действий с опорой на речь».

И в младшем школьном возрасте , и для взрослого крайне важно сохранять игровую позицию ; неигровая, серьезная деятельность только тогда будет сознательно самостоятельна , когда субъект будет действовать «не совсем всерьез », обыгрывая свою деятельность.

Подводя итог, можно сказать , что только тогда взрослый человек будет вполне сознательным и свободным , когда будет воспроизводить в себе ситуацию игры и себя как играющего ребенка .

Значение дидактических игр для развития школьника чрезвычайно велико еще и потому , что в процессе игровой деятельности наряду с умственным развитием осуществляется физическое , эстетическое и нравственное воспитание. Выполняя разнообразные движения , действия с предметами, наглядным и раздаточным материалом, младший школьник развивает мелкие мышцы рук.

Выполняя правила игры , ученики приучаются сдерживать , контролировать свое поведение , в результате чего воспитывается воля, дисциплинированность , честность , правдивость, умение действовать сообща, приходить друг другу на помощь , радоваться собственным успехам и успехам товарищей.

Следовательно , дидактические игры и упражнения способствуют всестороннему развитию детей .

Игры имеют своеобразную структуру, в которой большинство исследователей выделяют такие структурные элементы , как: обучающая задача; игровое действие или игровой элемент ; правила ; заключение или окончание игры . Обучающая задача определяет содержание, правила игры и направляет игровые действия . Объем и содержание обучающих задач соответствует программе обучения. Реализация обучающих задач происходит через игровые действия .

Чем интереснее игровые действия, тем незаметнее и эффективнее ребенок выполняет игровую задачу. Наличие игрового действия или игрового элемента - главное отличие дидактической игры от дидактического упражнения. Введение игрового элемента в упражнение может сделать упражнение игрой, и наоборот.

Образование в школе направлено на то, чтобы дети , постепенно овладевая общественно-историческим опытом поколений, усваивали основы наук, то в дошкольном образовательном учреждении дети лишь включаются в учебную деятельность, их учат учиться и слышать педагогов и воспитателей, воспринимать задания и выполнять их, словом понимать учебную задачу.

На занятиях у учащихся формируются не только знания, умения осуществлять ту или иную деятельность, но и способность контролировать и оценивать свои действия.

Особенность обучения проявляется и в том, что дети этого возраста, имея небольшой объем внимания и недостаточно развитую память, не могут удержать весь объем задания , в связи, с чем они не могут выполнять поставленную педагогом задачу.

Ещё в древности педагоги обращали внимание на то, что обучение детей возраста должно быть интересным, чтобы не отпугивать их от желания узнавать новое и в целом от учения.

Достичь того, чтобы каждое занятие было интересным для детей можно, сопровождая его игрой, сюрпризными моментами, загадками, скороговорками. Немаловажное значение имеет и эмоциональная атмосфера на занятии, руководство педагога, стиль его общения с детьми в процессе учебной деятельности. Педагог должен создавать обстановку доброжелательности, уважения к каждому ребёнку. Важно поощрять успехи детей, отмечать достижения каждого, оказывать помощь.

Характеризуя специфику познания ребёнком окружающего мира, Константин Дмитриевич Ушинский подчёркивал, что дети мыслят формами, красками, звуками, ощущениями вообще.

На занятиях дети систематически усваивают знания, формируют умения и навыки, а самое главное в процессе обучения развивается творчество. На любом развивающем занятии можно выделить три основных части:

Первая часть - введение детей в тему занятия, определение целей, объяснение того, что должны сделать дети. В этой части воспитанники настраиваются на выполнение определённой работы или её части. Введение детей в процесс обучения на занятии осуществляется по-разному, в соответствии со спецификой того или иного вида занятий, возрастом детей, условиями проведения занятий. В процесс объяснения задания могут активно включаться дети, отвечая на вопросы воспитателя, показывая у доски способы выполнения задания.

Вторая часть - самостоятельная деятельность детей по выполнению задания педагога или замысла самого ребёнка. В этой части воспитатель смотрит, как

действуют дети, всё ли идёт верно, у кого возникают трудности, кто нуждается в помощи, в напоминании, просто поддержке или поощрении.

Третья часть - заключительная – анализ выполнения задания и его оценка. В этой части также следует активизировать детей. Во-первых, оценивать надо результат, а не поведение детей, во-вторых, оценивать всю группу, а не отдельных детей, в-третьих, сначала следует оценивать все положительное и только после этого фиксировать, что не удалось выполнить. Делать это нужно так, чтобы не подорвать уверенность ребёнка в своих возможностях, не подорвать интерес к познавательной деятельности. Занятия не являются единственной формой обучения:

Игра – одна из специфических форм обучения, важное средство образовательной работы. Найден подход к решению вопроса классификации игр, руководствуясь основной идеей о единстве физического и психического развития ребёнка. Раскрыто воспитательное значение правил игры, создана система подвижных игр, разработана их методика, показано психическое отличие игр с правилами от игр имитационных. Результаты исследований убедительно свидетельствуют об эффективности влияния дифференцированного двигательного режима на пока затели здоровья и физического развития детей.

Игры в двигательной терапии можно использовать самостоятельно или в сочетании с различными ритмическими, логоритмическими, музыкально-ритмическими комплексами.

Так как внимание ребёнка неустойчивое, он с трудом задерживается на одном предмете долгое время, забывает правильно дышать либо останавливает дыхание на некоторое время при выполнении двигательных заданий. Потому для детской практики никак не подходят игры со трудной методикой, с

перемещениями , требующими большой затраты сил, быстроты и сложной координации . Исследователи указывали на связь речи и выразительных движений (М. О. Гуревич; А. А. Леонтьев), двигательных и речевых анализаторов (А. Г. Иванов -Смоленский; А. Р. Лурия; Н. П. Тяпугин), на связь формы произношения с характером движений (В. А. Куршев).

Исследования Л. А. Квинта, М. И. Доценко свидетельствуют о положительных корреляциях общего психического развития с развитием произвольной лицевой моторики.

Особенно важны для логоритмического воспитания данные о корреляции между степенью развития тонкой моторики кисти руки и уровнем развития речи у детей . М. М. Кольцова считает, что «есть все основания рассматривать кисть руки как орган речи – такой же, как артикуляционный аппарат . С этой точки зрения, проекция руки есть ещё одна речевая зона мозга ».

Правила игры способствуют формированию искусства управлять собственным поведением . Подготовка к игре и сборы уже не затрудняют ни детей, ни преподавателя . Дети довольно организованы и самостоятельны , они создают сами либо под управлением преподавателя нужные условия для проведения подвижной игры (сбор и сговор на игру, подготовка пособий и инвентаря). Очень важно в данном возрасте никак не упустить момент и дать возможность ребятам без помощи других делать , проявлять собственные познания и умения в подвижной игре , выдумывать и усложнять игру по собственному либо общему желанию, воплотить наиболее фантастические замыслы.

Игра - единственная форма деятельности ребенка , которая во всех вариантах дает ответ его организации, она ни разу не предъявляет тех требований, которые ребенок никак не мог бы исполнить. И вместе с тем она всегда просит от него некоторого напряжения сил, будто связано с энергичным,

жизнерадостным самочувствием . Детские психиатры , сталкиваясь с нарушениями самочувствия, в особенности с отклонениями в нервной системе, выносят диагноз :« Дети в детстве не доиграли». Есть даже такое выражение - «игровая дистрофия детей ». Есть отрасль

медицины и психологии - игротерапия . Игрую можно диагностировать , познать ребенка. Игрую можно ободрить одобрить. С помощью игры можно корректировать, улучшать, развивать у младших школьников важные психические свойства, человеческие личностные качества.

Знаменитый ученый Эрик Берн пишет: «... весь процесс воспитания ребенка мы рассматриваем как обучение тому, в какие игры следует играть и как в них играть».

Известный ученый -педагог, профессор С.А. Шмаков дает совет учителям, воспитателям и родителям : «точно так же, как взрослый человек обязан Работать , ребенку необходимо играть. И то, и другое необычайно важно и плодотворно, тем более что ребенок - « существо играющее».

И действительно, любые игровые взаимоотношения помогают установить контакт , сближают, открывают родителям , учителям доступ к самым глубинным тайнам детской души.

А.С. Макаренко говорил: «У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять , надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь - это игра».

Не случайно уделено так много внимания психологии игры. Дело в том, что несмотря на свое статусное положение в школе ребенок все еще сохраняет психологический облик дошкольника.

В его жизнь вошла деятельность - учеба, и она предопределяет и его новую социальную позицию , и новые отношения со взрослыми, и новый взгляд на себя самого. Но сказать , что для детей учебная деятельность безоговорочно

стала ведущей, все же нельзя. На практике это означает, что вся жизнь ребенка в классе - его учение и труд, развлечения и взаимоотношения с другими детьми пронизаны игрой.

А.С. Макаренко и В.А. Сухомлинский утверждают, что надо широко применять игры в учебном процессе, так как они дают возможность облекать познания мира в иные формы, не похожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответа, и новый взгляд на известные уже факты и явления .

Ш. А. Амонашвили считает, что без игры на уроке невозможно увлечь учеников в мир знаний и нравственных переживаний, сделать их активными участниками и творцами урока . Многие игры для ребят - это по существу творческая работа . Включение в ткань урока элементов игры дает возможность полнее раскрыться творческим способностям детей. Нельзя недооценивать игру

«Игры помогают не только проявлять способности , но и совершенствовать их», - писал К. Д. Ушинский . Игра в руках хорошего организатора превращается в действенное орудие, как обучения, так и воспитания, требуя от участников большого напряжения , и приносят в то же время большое удовольствие.

А. С. Макаренко писал , что усилия, которые ученик делает в игре , плодотворны , что в игре незаметно для себя учащиеся вырабатывают навыки и умения, необходимые для данного предмета, а также , которые пригодятся ИМ В жизни. Навыки и умения индивидуальной и коллективной деятельности, которые дети приобретают в игре и труде, а главное уровень личного развития, достигаемой ими, реализуется и развивается в ходе ведущей деятельности - учебы.

Особенность дидактических игр в том, что они созданы взрослыми с целью обучения и воспитания детей. Однако, созданные в дидактических целях, они остаются играми.

Именно эта особенность дидактических игр обуславливает их ценность как метода обучения: в игре дети лучше усваивают сложный материал. Сущность дидактических игр заключается в решении познавательных задач, поставленных в занимательной форме. Само решение познавательной задачи связано с умственным напряжением, с преодолением трудностей, что приучает ребенка к умственному труду.

Одновременно развивается логическое мышление детей. Усваивая или уточняя в дидактической игре тот или иной программный материал, дети учатся наблюдать, сравнивать, классифицировать предметы по тем или иным признакам; упражнять память, внимание; учатся применять четкую и точную терминологию, связно рассказывать, описывать предметы, называть его действия и качества, проявлять сообразительность.

В дидактической игре действуют два начала: учебное, познавательное и игровое, занимательное. Это обусловлено потребностью смягчения перехода от одной ведущей деятельности к другой, а также тем, что в процессе игры дети легче усваивают знания, получают представления об окружающей жизни.

В отличие от учебных занятий, в дидактической игре учебные и познавательные задачи ставятся не прямо, когда педагог объясняет, учит, а косвенно, когда учащиеся овладевают знаниями, играя. Обучающая задача в таких играх замаскирована, на первом плане для играющего мотивом его выполнения становится естественное стремление ребенка играть, выполнять определенные игровые действия.

Обучение в форме дидактических игр основано на одной из закономерностей игровой деятельности ребенка - на его стремлении заходить в воображаемую

обстановку , действовать по мотивам, диктуемым игровой обстановкой. Педагогика придумала игры, базирующиеся на игровых действиях в игровых обстановках , но при этом и в игровое действие , и в игровую обстановку были введены дидактические задачки . В такой дидактической игре ребенок имеет возможность обучаться и речи , и счету , и письму. Содержание , правила ,

методика проведения дидактических игр специально разрабатываются педагогами в образовательных целях . Эти игры не являются результатом свободного творчества детей , поскольку существуют определенные правила .

Обычно они отличаются большой эмоциональной насыщенностью , выражающейся :

- ✓ в подъеме настроения ;
- ✓ в обостренном течении интеллектуальных процессов ;
- ✓ в умственном напряжении ; ✓ в жизнерадостности .

Дидактические игры имеют своеобразную структуру , в которой большинство исследователей выделяют такие структурные элементы , как:

- ✓ обучающая задача ;
- ✓ игровое действие или игровой элемент ;
- ✓ правила;
- ✓ заключение и окончание игры.

Обучающая задача описывает содержание , правила игры и направляет игровые действия. Объем и содержание обучающих задач подходит программе и звучания . Реализация обучающих задач происходит через игровые действия . Чем интереснее игровые действия , тем незаметнее и эффективнее ребенок выполняет игровую задачу . Наличие игрового действия или игрового элемента - главное отличие дидактической игры от дидактического

упражнения . Введение игрового элемента в упражнение может сделать упражнение игрой, и наоборот .

Игровые действия или игровые элементы осуществляются в форме :

- ✓ игровых манипуляций предметами или картинками (подбор, складывание, раскладывание и т. п.);
- ✓ выполнение ролей ;
- ✓ соревнований ;
- ✓ путешествия;
- ✓ особых игровых действий (хлопки в ладоши);
- ✓ в качестве игрового элемента может быть использована фраза или слово-зачин.

В одной игре могут встречаться несколько игровых элементов . Младше школьники стремятся в любую игру внести элемент классификации . В настоящее время игры классифицируют :

- ✓ по содержанию;
- ✓ по наличию или отсутствию игрового материала ; ✓ степени активности детей .

По содержанию дидактические игры делят на игры по развитию речи, развитию математических представлений, музыкальные игры и т. д.

По использованию игрового материала выделяют игры с предметами, картинками, настольно-печатные, словесные .

Остановимся подробнее на подготовке к проведению игр. Выбирая игру к уроку, нужно руководствоваться содержанием программы и учитывать принципы построения системы игр: дидактического, психологического и общественно-нравственного.

Дидактический принцип требует опоры на логику самого предмета, программу и учебный план. Большинство дидактических

игр решают задачи пополнения , закрепления или систематизации знаний, полученных в процессе прямо го обучения. Поэтому учителю нужно учитывать , пройден ли по программе учебный материал , какова степень его усвоения . Дело в том, что играющие должны уметь оперировать полученными знаниями, иначе игру придется прерывать для объяснения и поправок, а это разрушает ее.

Психологический принцип построения системы игр предполагает, чтобы при их отборе учитывались возрастные возможности и интересы детей . Заметно , что слишком простые игры , как и слишком трудные , не вызывают у играющих интереса , следовательно , игра по степени сложности должна соответствовать уровню психического развития детей .

В соответствии с общественно -нравственным принципом игры строятся таким образом, чтобы у детей формировались общественные качества .

На уроке сначала используются игры, в которых ребенок действует самостоятельно , затем игры, которые помогают выработать умение включаться в действие для совместного решения дидактической задачи группы детей. При этом учитель обращает внимание на воспитание у детей чувства ответственности за свои действия перед всей группой .

По мере усвоения программного материала игру можно усложнить . На одном уроке , в зависимости от его содержания и обучающих задач , может быть проведена одна или несколько игр. Длительность игр в начальной школе различна : от 3 - 5 минут до 15 минут .

С учетом использования учебного времени и степени сложности игрового действия различают :

- ✓ игры - миниатюры, которые занимают 3 - 5 минут;

✓ игры - эпизоды - 5 - 10 минут; ✓ игры - занятия .

Игры - миниатюры , как правило , требуют большого напряжения , внимания, быстрой ориентировки («Какая буква - в начале слова?», «Подбери слово », «Скажи наоборот »). Они могут проводиться. В середине , в конце и изредка вначале урока . В середине урока игры -миниатюры могут использоваться и вместо физминутки. В начале урока проводятся только те игры , в которых проверяются конкретные знания и умения , приобретенные на предыдущих уроках , а также происходит концентрация внимания детей.

Игры -эпизоды, в которых детям надо уметь сравнивать предметы , их изображения , явления и процессы , объединять предметы, явления, понятия по одному или нескольким признакам (Найди друзей), лучше проводить в конце занятий , когда дети устанут от серьезных видов работы . Кроме того , большая часть игр -эпизодов предполагает исполнение роли или вхождение в воображаемую ситуацию , а так как дети иной раз с трудом « выходя из образа», это может нарушить дальнейший ход урока. Дидактическая игра требует от детей значительного напряжения внимания, памяти, восприятия.

Игры -занятия способны придать игровую форму всему уроку. («Урокпутешествие», «Урок - фантазия », «Музыкальный урок »,« Урок - эстафета», «Сказочный урок ». К такому уроку надо приготовить различные игровые

атрибуты или игровое оборудование . Игровыми атрибутами могут служить буквы, наборное полотно, карточки, иллюстрации , плоды, семена , геометрические фигуры, песочные часы , колокольчик, флажок, макеты, фишки. Часть материалов игрового оборудования заготавливается заранее самими школьниками , их родителями, учителем.

Е. Яшина отмечает, что «Игровой урок» - это азарт, творчество, риск, полет фантазии, освобождение от комплексов, штампов, скованности; это поиск «уезда в неизвестное», это познание окружающего мира, себя и других».

Она выделяет три требования к игровому уроку:

- ✓ Помнить о том, что содержание урока рождает его форму, а не наоборот; нельзя в заранее подготовленную форму втиснуть любое содержание - форма может не выдержать, и урок разрушится.
- ✓ Для каждой игры необходимо создавать соответствующий антураж.
- ✓ Верить в истинность происходящего и «играть» абсолютно серьезно.

Остановимся подробнее на такой важной проблеме, как руководство ходом игры. Успех игры во многом зависит от четкого объяснения правил. В начале целесообразно разъяснить детям игровое задание, а потом способ его выполнения. Тогда ребята поймут, почему надо выполнять правила. На ведущую роль в первый раз следует назначать заранее подготовленного ребенка.

В ходе дидактической игры учитель, как и младшие школьники, выполняют разнообразные роли. Ребенок «живет» в игре. Замечания же, указания на ошибки, морализирование разрушают игру.

Начало игры надо проводить в несколько замедленном темпе, чтобы ученики лучше усвоили правила. Если правила сложные, то можно предложить пробный ход, а потом перейти к проведению самой игры. Чем лучше соблюдаются правила, тем интереснее и интенсивнее идет игра.

Нецелесообразно исключать из игры того, кто ошибся, не надо лишать детей возможности упражняться в совершаемых действиях. После того, как все ученики усвоят правила, можно передать руководство игрой одному из них. Это приучает младших школьников к самостоятельности, умению слушать

товарища. Многие игры они смогут проводить сами в свободное от занятий время.

Учителя должен интересовать результат игры, который является показателем уровня усвоения младшими школьниками знаний, степени сформированности навыков, способности применять знания. Кроме того, результат игры показывает, установились ли положительные взаимодействия в классе.

По окончании игры учитель подводит итог, определяет вместе с детьми победителя, указывает на допущенные ошибки, высказывает уверенность в том, что потерпевшую неудачу смогут в следующий раз выиграть, если будут более внимательными, ловкими, находчивыми.

Четкое определение места и значения игры в педагогическом процессе тесно связано с требованиями к педагогу.

Учитель, прежде всего, должен быть организатором детской жизни, разделяющим с детьми их радости, успехи, затруднения. Если же у учителя нет контакта с детьми, то он не улавливает событий детской жизни, происходящих в играх, и как результат слабо влияет на детей.

А. С. Макаренко писал о роли взрослого так: «И я как педагог должен с ним (коллектив детей) немножко играть. Если я буду только поучать, требовать, настаивать, я буду посторонней силой, может быть, полезной, но не близкой. Я должен обязательно немного играть, и я это требовал от всех «своих коллег».

Имея дело с детьми младшего школьного возраста, еще не обладающими сколько-нибудь развитой способностью к самоорганизации, учитель должен организовать жизнь и деятельность детей в играх, а также и сами игры, в то же время постепенно воспитывать самоорганизацию младших школьников.

Необходимо помнить, что дидактические игры не ведут автоматически к учению. «Если мы хотим обеспечить постоянную связь между игрой и

учением в школе, то добиться этого можно лишь путем привнесения духа игры в многообразную школьную жизнь, а не просто использованием каких-то дидактических игр. Учитель, как организатор игры, должен открыть в себе источник собственного игрового начала и должен учить, внося в процесс обучения элементы игры».

О педагогическом значении игры и ее роли в психическом развитии ребенка написано достаточно много. Так, например, В. Штерн видит значение игры в упражнении инстинкта. Рассматривается и чисто дидактическое значение игры - роль ее в приобретении и формировании определенных умений и навыков, игровые методы обучения, формирование определенных представлений и мотивов в игре.

Распространено понимание значения игры с точки зрения познания ребенком окружающего мира и самого себя. Показательна точка зрения С.А. Шмакова: «Игра полезна ребенку. Во-первых, она учит его тому, что такое мир что такое верх и низ, что такое легкое и твердое, что такое форма, что такое сплошное и прерывистое, что такое внутри и снаружи, что такое мокрое и сухое. Во-вторых, она учит его о нем самом.

Она узнает, что он может сделать во внешнем мире, в чем он силен, и в чем он слаб, и как ряд неудач может привести к успеху. Играя, он укрепляет свои мускулы, улучшает восприятие, овладевает новыми умениями, освобождается от избытка энергии, испытывает различные решения своих проблем, «упражняется в решении жизненных задач, учится общаться с другими людьми и, наконец, познает ценность и символы своего мира».

Действительно, в игре ребенок и познает мир, и себя, и приобретает многие умения, и освобождается от избытка энергии, и учит общаться. Важно установить, в чем значение игры как специфической формы деятельности и

общения ребенка на уроке. Так, например, в игре ребенок , укрепляет мускулы

потому, что в игре он осуществляет разно образные движения.

Наиболее глубоко значение игры для психического развития проанализировал Д. Б. Эльконин. Он специально анализирует значение игры для преодоления познавательного эгоцентризма для формирования умственных действий, для развития произвольного внимания. Эти стороны развития.

Рассматривая роль игры в развитии умственных действий, Д.Б. Эльконин опирается на исследования П.Я. Гальперина, который выделил следующие этапы формирования умственных действий:

- ✓ этап ориентировки ;
- ✓ этап формирования действия на материальных предметах или моделях
- ✓ этап формирования действия с опорой на речь ;
- ✓ этап формирования собственно -внутреннего действия .

Анализируя развитие игровых действий, Д.Б. Эльконин отмечает, что опора на материальные предметы и действия с ними все более сокращаются, на более поздних этапах развития игры предмет выступает через слово название, а действия превращаются в сокращенные и обобщенные жесты с опорой на речь. «Таким образом, игровые действия носят промежуточный характер, приобретая постепенно характер умственных действий со значениями предметов, совершающихся в плане громкой речи и еще чуть опирающихся на внешние действия, но при обретающих уже характер обобщенного жеста - указания. Игра выступает как такая деятельность, в которой происходит формирование предпосылок перехода умственных действий на новый, более высокий этап - умственных действий с опорой на речь».

Особое значение игра оказывает на развитие произвольного поведения. В игре, пишет Д.Б. Эльконин, «происходит существенная перестройка

поведения ребенка - оно становится произвольным ». Действительно, в игре ребенок больше не слит со своим действием, эмоцией, ситуацией, он видит их извне, они становятся его предметом. Под произвольным поведением Д.Б. Эльконин понимает « поведение, осуществляющиеся в соответствии с образцом и контролируемое путем сопоставления с этим образцом как эталоном ».

Таким образом, под произвольным поведением мы понимаем поведение, независимое от непосредственных побуждений, но подчиненное образцу. Такое поведение по своей структуре отличается от непосредственного поведения до тех пор, пока образец этот не интериоризируется, тогда оно снова становится непосредственным. Таким образом, роль игры в становлении произвольного поведения определяется тем, что в игре рождается функция контроля. « Ребенок в игре выполняет одновременно как бы две функции: с одной стороны, он выполняет свою роль, а с другой - контролирует свое поведение... Таким образом, при выполнении роли имеется своеобразное раздвоение, то есть «рефлексия».

Д.Б. Эльконин, возражая против сведения значения игры к чисто дидактическим моментам - формированию определенных навыков, умений, видит значение игры в том, что в ней подготавливаются предпосылки к переходу на следующий, более высокий этап развития.

По мнению И. Е. Берлянд: «Главные феномены игры - сознание как самоустремленность действия, отстранение себя от своего действия, от предмета, обращенность не на личное бытие себя и предмета, а на возможное. Произвольность как способность к овладению, переосмыслению не только своих эмоций и побуждений, но и внешних форм, эталонов, образцов. Эти феномены значимы не только как промежуточные этапы, подготавливающие переход к чему-то иному, но имеют непреходящее, значение.

И в младшем школьном возрасте , и для взрослого очень принципиально беречь игровую позицию , неигровая, нешуточная энергичность только тогда будет сознательно самостоятельна, когда субъект будет работать «не совсем серьезно», обыгрывая свою энергичность. Подводя итог, разрешено заявить, что только тогда взрослый человек будет вполне ответственным и вольным, как быстро будет воссоздавать в себе обстановку игры и себя как играющего ребенка. Смысл дидактических игр для становления школьника очень велико еще и поэтому , будто в процессе игровой деятельности наравне с умственным развитием исполняется физическое , эстетическое и высоконравственное образование . Выполняя разнообразные движения , действия с предметами, наглядным и раздаточным материалом, младший школьник развивает мелкие мышцы рук. Выполняя правила игры , ученики приучаются сдерживать , контролировать свое поведение , в результате чего воспитывается воля, дисциплинированность , честность , правдивость, умение действовать сообща, приходить друг другу на помощь , радоваться собственным успехам и успехам товарищей. Следовательно , дидактические игры и упражнения способствуют всестороннему развитию детей .

1.3. Комплекс психолого-педагогических условий использования игр как средства повышения качества знаний младших школьников.

В школе у детей формируются психологические предпосылки теоретического сознания, меняются мотивы поведения, открываются новые источники развития познавательных и нравственных сил. Развитие этих процессов обуславливает учебная деятельность. Место игры в жизни младшего

школьника О.С. Газман определяет таким образом: «Предшествующий данному возрасту вид деятельности у школьников не исчезает, а остается. Однако в ней успешно может усваиваться и содержание новой деятельности (учение). Наличие в жизни младших школьников усвоенного ранее вида деятельности (игры) облегчает адаптацию, в ней ребенок черпает образцы для решения новых жизненных задач. Она обеспечивает условия для нормального развития умственных, нравственных и физических сил. Элементы творческого самовыражения, проявление самостоятельности и активности младшего школьника формируются на основе усвоенных видов деятельности».

Игры способствуют активизации всей психической деятельности младшего школьника. Развиваются познавательные процессы, мышление, память,

воображение. Усовершенствуются умственная деятельность, включающая в себя поведение различных операций в их единстве. Внимание становится более целенаправленным, устойчивым, и у учащегося появляется умение правильно его распределять. Стимулируется развитие познавательных способностей, наблюдательности и любознательности. У младших школьников начинает проявляться волевое сдерживающее начало.

Соблюдение правил, являющееся результатом возникшего у детей интереса к игре, помогает воспитанию важных нравственно-волевых качеств, таких, как организовать, сдержанность, доброжелательность, честность.

Процесс проведения игры у детей формируется умение работать самостоятельно, осуществлять контроль и самоконтроль, согласовывать свои действия.

Дети, приходящие в школу, еще не имеют целенаправленного внимания. Они обращают внимание в основном на то, что им конкретно интересно, что отличается яркостью и необычностью (непроизвольное внимание). Постепенно ребенок обучается обращать и устойчиво сохранять внимание на нужных предметах. Ребенок запоминает по преимуществу внешне яркие и эмоциональные события, описания. Но школьная жизнь такова, что с самого начала требует от детей произвольного запоминания материала. Игровая деятельность способствует развитию произвольного внимания и произвольной памяти. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше, чем в условиях лабораторных опытов.

Сознательная цель - сосредоточить внимание, запомнить и припомнить - выделяется для ребенка раньше и легче всего в игре. Сами условия игры требуют от участников сосредоточения на предметах, включенных в игровую ситуацию, на содержание разыгрываемых действий и сюжета. Если ребенок не хочет быть внимательным к тому, что требует от него предстоящая игровая

ситуация , если не запоминает условий игры, то он просто изгоняется сверстниками. Потребность в общении, в эмоциональном поощрении вынуждает детей к целенаправленному сосредоточению и запоминанию.

Дети - приходят в школу с довольно развитыми действиями восприятия: у них наблюдается высочайшая острота зрения и слуха, они отлично ориентируются на разные формы и цвета , однако их восприятие в учебной деятельности сводится только к узнаванию и называнию формы и цвета, у них отсутствует: систематический анализ самих воспринимаемых параметров и свойств предметов .

Возможности ребенка анализировать и дифференцировать воспринимаемые предметы, связанные с формированием у него наблюдения, которое особенно интенсивно складывается в процессе школьного учения. Развитию восприятия способствует игровая деятельность ребенка.

Систематическая учебная деятельность помогает развивать у младших школьников такую важную психическую способность, как воображение. Школьникам постоянно приходится воссоздавать себе образ действительности. Первоначально воссоздаваемые образы весьма приблизительно характеризуют реальный объект, бедны деталями. Развитию воображения также во многом помогают игры и занимательные упражнения. Анализ учебного материала производится младшими школьниками по преимуществу в наглядно-образном плане. Большим подспорьем по развитию мышления являются дидактические игры.

Игра влияет на интеллектуальное развитие: в игре ребенок учится обобщать предметы и действия, использовать обобщенное значение слова . Вхождение в игровую ситуацию является условием разных форм умственной деятельности

ребенка . Основу для перехода к умственным действиям составляет сокращение и обобщение игровых действий.

Огромное воздействие оказывает игра на формирование речи. Игровая ситуация требует от каждого включенного в нее ребенка определенной возможности к коммуникации. Если ребенок никак не в состоянии выложить собственные просьбы относительно хода игры, если он никак не способен понимать словесные инструкции по игре, то им будут тяготиться ровесники. Эмоциональное неблагополучие в данном случае провоцирует развитие речи.

Развитие познавательных процессов (внимание, восприятие, память, мышление, речь) - ключ к успеху в обучении.

В игре формируются или перестраиваются и частные психические процессы исследования А.З. Зак показывают, что в условиях игровой деятельности значительно повышается острота зрения. В игре ребенок дольше и легче удерживает сознательную цель запоминания. В игровой деятельности складываются благоприятные условия для перехода от наглядно-действенного мышления к образному и к элементам словесно логического мышления. Именно в игре развивается способность ребенка создавать обобщенные типичные образы, мысленно преобразовывать их.

Появляется закономерный вопрос: отчего игра настолько благоприятно воздействует на формирование психических действий младшего школьника, изучение им знаний, умений? В психологии известно, что внутренние умственные действия создаются на базе внешних, материальных действий путем их поэтапного изменения и «вращения» в нервную систему. Данные закономерности проявляются не только в школьном обучении, но и в игровой деятельности. Но в игре поэтапная обработка умственных действий происходит стихийно и не организовано: одни этапы опускаются, другие

совмещаются между собой, так что эффективность формирования умственных действий сказывается различной. Однако при соответствующих методах педагогического

руководства игрой эта эффективность может быть повышена.

Итак, важная роль игры в развитии психических процессов младшего школьника объясняется тем, что вооружает ребенка доступными для него способами активного воссоздания моделирования с помощью внешних, предметных действий такого содержания, которое при других условиях было бы недостижимым и не могло бы быть по-настоящему освоено. Многие младшие школьники чувствуют трудности при обучении. Процесс изучения традиционно строится, таким образом, будто дети получают уже готовые познания и определения, которые нужно уяснить и использовать в подходящих обстановках. Естественно, будто в таких критериях поле интеллектуального поиска ребенка не велико, познавательная самостоятельность значительно ограничена. У ребенка меркнет первоначальная тяга к учению, в итоге, часто наступают безразличие и равнодушие.

Один из способов предупреждения «насыщения» учением использование на уроках дидактических игр и игровых упражнений. Интересы младших школьников, как указывают психологи и педагоги, характеризуются не дифференцированностью, «разбросанностью», их привлекают совершенно разные области знаний без всякой их связи. Дети проявляют интерес к тем учебным занятиям, по которым они хорошо успевают. Другой особенностью интересов в этом возрасте оказывается их неустойчивость, «недолговечности» (С.Л. Рубинштейн) «непостоянство» (А. А. Люблинская), способность легко переключаться с одних предметов на другие. Вчера детей могла интересовать математика, сегодня они заявляют о своей приверженности русскому языку.

Такой вид интереса известный русский психолог Н.Г. Морозова называет эпизодическим, ситуативным, реактивным.

Его возникновение зависит от способа изложения материала учителем, от особенностей деятельности учеников, от ситуации, в которую они вовлекаются.

Эмоциональная неустойчивость учащихся начальных классов делает их недостаточно способными на длительное усилие.

В игре первоначально имеет место быть способностью добровольно, по своей инициативе подчиняться разным требованиям. Как ни заманчиво ребенку посмотреть новенькую книжку или детскую передачу, однако, если он «пограничник», то практически никакие соблазны не уведут его с «поста», пока его не заменят остальные. Преимущество игры по сравнению с другими средствами нравственного воспитания заключается в том, что оно является школой морали в действии, а не только в представлении.

Ценность игровой деятельности заключается и в том, что она обладает наибольшими возможностями для формирования детского общества. Она как никакая другая деятельность позволяет детям самостоятельно создавать те или иные формы общения.

Великое значение игровой деятельности в развитии мотивационной сферы ребенка, сознательного желания учиться. Обращая внимание на эту особенность игры, Д.Б. Эльконин отмечает: «Значение игры не ограничивается тем, что у ребенка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачи. Существенно важным является то, что в игре возникает новая психологическая форма мотивов. Именно в игре происходит переход от мотивов, имеющих форму осознанных, аффективно окрашенных непосредственных желаний, к мотивам, имеющим форму обобщенных намерений, стоящих на грани сознательности. Конечно, и другие виды деятельности льют воду на мельницу формирования этих новых

потребностей, но ни в какой другой деятельности нет такого эмоционально наполненного вхождения в жизнь взрослых, такого действенного выделения общественных функций и смысла человеческой деятельности, как в игре».

В настоящее время высказывается точка зрения об определяющем развитии личности как деятельностно- опосредствованном типе взаимоотношений, складывающимся у нее с референтными для нее группами и лицами, характером и взаимосвязями, которые задают эти референты группы. Ведущей называется такая деятельность ребенка, которая характеризуется следующими тремя признаками, считает А. Н. Леонтьев.« Во-первых, эта такая деятельность , в форме которой возникают и внутри которой дифференцируются другие, новые виды деятельности . Во-вторых, эта такая деятельность , в которой формируются или перестраиваются частные психические процессы . В-третьих, эта такая деятельность, от которой ближайшим образом зависят наблюдаемые в данном возрасте основные изменения личности ребенка».

Учебная деятельность становится ведущей в младшем школьном возрасте, точно так же как дошкольный возраст был временем, когда в качестве главного дела выступала игра, подчинявшая себе выполнение всех трудовых поручений.

В школе ребенок должен в определенные сроки овладеть некоторой суммой знаний, умений , навыков, научиться пользоваться ими, усвоить приемы рассуждений.

В жизни ребенка учебная деятельность закономерно сменит игровую, становясь для него ведущей. Это происходит, безусловно, только при наличии у ребенка психологической готовности к школе.

Таким образом, основной деятельностью учащихся на протяжении всех лет обучения является учебная деятельность. А так как обучение должно вести за

собой развитие, то учебная деятельность должна рассматриваться как ведущая на всех возрастных периодах школьного этапа жизни ребенка, но меняющая свой характер на каждом периоде.

Для развития у учащихся познавательных мотивов, эмоциональной и волевой сферы использовались задания, требующие применять знания в нестандартных

ситуациях и творчески реконструировать способы познавательной

деятельности, поощрение инициативности и индивидуального своеобразия в познавательной деятельности учащихся.

Включая эти и подобные игры в контекст урока, мы увеличиваем познавательную активность младших школьников, детки становятся наиболее заинтересованными в процесс обучения, задают больше вопросов, пробуют на

них ответить. В ходе целенаправленной работы по формированию у младших школьников функциональной познавательной позиции через введение системы дидактических игр у большинства студентов замечен рост познавательной активности, расширение и углубление познавательных интересов, желания и возможности учиться.

Л.М.Фридман отмечает: «Учебная деятельность должна быть организована так, чтобы она выступала для учащихся как свободная форма их активности, только тогда они будут чувствовать себя субъектами этой деятельности. Такой формой активности, уже освоенной учащимися, является игровая. Поэтому учебная деятельность младших школьников должна быть пронизана игровыми

моментами. Игровые формы активности детей должны широко использоваться в учебной деятельности». А.С.Макаренко придавал огромное значение игре как средству обучения и воспитания, отмечая: «Каков ребенок

в игре , таков он во многом будет в работе , когда вырастет . Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре. И вся история отдельного человека как деятеля и работника может быть представлена в развитии игры и в постепенном переходе ее в работу . Этот переход совершается очень медленно».

Для успешного развития познавательной и соответственно творческой деятельности необходимо знать особенности развития познавательных процессов учащихся начальных классов, таких как восприятие, память, мышление, внимание, воображение. Именно развитие этих психических процессов обеспечивает успешное овладение учебной познавательной деятельностью (М.Р. Львов, С.Л. Лысенкова , М.И. Махмутов и др.).

Восприятие младшего школьника носит в большей степени произвольный характер . Учащиеся еще никак не могут управлять собственным восприятием, никак не могут без помощи других разбирать объект либо явление. Но в учебном процессе важен не столько размер данных познаний, сколько их свойство, умение ребенка использовать данные знания во внутреннем плане, в уме.

Младший школьный возраст является наиболее сензитивным именно к развитию наглядно -образных форм мышления, которые играют огромную роль в любой творческой деятельности человека, в усовершенствовании его творческих способностей. Особенностью творческого мышления школьников является то, что он некритически относится к своему продукту, его замысел никак не направляется и потому субъективен.

Всестороннее развитие личности подрастающего человека происходит благодаря участию его в учении , труде, игре, спорте, в общественной, художественной и других разнообразных видах деятельности. Для всех видов

деятельности закономерности их построения и протекания едины. Различные виды деятельности, в которые включается школьник и где происходит процесс его развития, – это не сумма слагаемого и не механический конгломерат отдельных частных. Это единый комплекс необходимых социальных основ, в котором формируется активная личность. Особенное и специфичное для различных видов деятельности составляет их предметность, их объективная предметная содержательная основа, благодаря которой окружающий мир отражается в сознании субъекта во всем своем многообразии. Некоторое своеобразие можно видеть и в психологических особенностях деятельности. Так, игру, например, называют школой воображения; труд и спорт актуализируют сенсомоторные процессы; учение опирается на интеллект; художественная деятельность – в значительной мере на эмоциональные процессы.

Было бы, однако, ошибкой, если бы, разложив духовные силы личности на отдельные блоки, мы предоставили развитие воображения – игре, интеллекта – познанию, развитие моторики – спорту и труду и т.д.

Педагогический процесс должен учитывать богатейшие психологические основы деятельности в каждом ее виде. Игра действительно школа воображения, и эти особенности следует развивать и в ролевых и в сюжетных играх, но этим не исчерпывается развитие ребенка в игре. Ее возможности для развития не только ребенка, но и взрослого человека неисчерпаемы. Это и путь развития воли (например, игры с правилами), это и способ развития мысли (интеллектуальные игры сопровождают человека всю жизнь), это и средство развития двигательной сферы, и еще многое иное. Подобно этому труд развивает человека всесторонне, и развивает именно личность, поскольку главной основой трудовой деятельности является ее социальное назначение.

И вместе с сенсорно -двигательным развитием, как показал еще К.Д. Ушинский, труд развивает все психические процессы, все духовные силы человека. Было бы большой ошибкой утверждать интеллектуализацию учения как единственный выход его в развитие личности. Без опоры на эмоциональные процессы, без развития творческих сил, требующих комплекса мысли, воображения, волевых усилий в преодолении трудностей, учение не обеспечит нужных результатов.

Таким образом, особенность всякого вида деятельности никак не определяет полного становления какой-либо одной стороны. Активность как феномен и как реальная практика в собственных общих основах (социальных, эмоциональных, педагогических) едина, и это единство, благодаря обилию разных видов деятельности, делается существенно богаче. Активность как целостность в многообразии качественно изменяет духовные и физиологические силы ребенка. При этом результатом развития личности ребенка следует считать изменение деятельности при активном влиянии его самого – такова диалектика. Стремительное движение научно -технического прогресса, век технического оснащения общественного производства выдвинул на передний край научных

исследований проблему человека – основной производительной силы общества. Острейшими стали сейчас проблемы «Человек и общество», «Личность и коллектив», «Индивид и общность». В современной теории обучения основным центром, в котором сходятся изучения всех дидактических вопросов, также

является человек, формирование личности обучающегося. И это закономерно. Готовить человека, который сумел бы снабдить не только сегодняшней, но и, главным образом, завтрашний день становления сообщества, необходимо, до этого только, в условиях регулярного, ежедневного, целеустремленного

приобщения юных поколений к эксперименту человечества, обобщенному в научных знаниях. Но как это сделать в трудных условиях быстрого обновления научной информации? Это вопрос наисложнейший, он затрагивает не только проблему обучаемости и обученности молодого человека. Если обучение в школе в современную эпоху призвано формировать личность, то оно должно не только обучать, но еще и воспитывать и развивать, т. е. осуществлять единство взаимообусловленных функций образования, развития и воспитания. Это становится возможным лишь на основе глубокого научного анализа существа и особенностей познавательной деятельности учащихся, предметом которой является познание мира при помощи обобщенного знания о его различных областях.

Познавательная активность учащихся в школе – нужный шаг подготовки молодых поколений к жизни. Деятельность эта особого склада, хотя структурно и выражает единство с любой иной деятельностью. Человек, недостаточный систематического учения в школьные годы, – обедненный человек, он лишен реального развития личного сознания, восприятия мира, освоения духовных ценностей народа. Как сказано выше, структура учения школьника по своим компонентам отражает построение любой деятельности. Своеобразие же ее состоит в том, какое место и какой характер в ее протекании имеет каждый из них.

Цели деятельности, ее целеполагания, которые характеризуют долгий процесс учения, беспристрастно выражают ее социальную направленность и обуславливают окончательные ее итоги. Совместно с тем исследованиями подтверждено, будто субъективно эти трудные и далекие от конкретного эксперимента школьника цели им не всегда осознаются и сам школьник как субъект деятельности никак не считается их конкретным носителем.

Социальная направленность учения обусловлена деятельностью учителя тем в большей мере, чем моложе школьник.

Для ученика цели обучения трансформируются в мотивы учебной деятельности. Вот почему смыслообразующим началом деятельности ученика являются его

внутренние побуждения, которые, однако, отнюдь не спонтанны, а являются результатом связей и отношений школьника с предметной средой, возникающих в его деятельности.

Мотивам учения посвящен ряд исследований в советской психологии и педагогике (С.Л. Рубинштейн, А.Н. Леонтьев, Л.И. Божович, Л.С. Славина, Н.Г. Морозова, М.А. Данилов, В.С. Ильин, Г.И. Щукина и др.). Исследования в этой области утверждают, что учение школьника побуждается не одним, а множеством мотивов. В общей структуре мотивации одни из них играют доминирующую роль, преобладают, другие – подчиненную, иные – слабозаметную. В зависимости от того, какие мотивы преобладают, в зависимости от их силы, их значимости для личности и учение школьника принимает меру значимости для него (Н.Ф. Добрынин). Научная классификация мотивов учения полностью еще не сложилась, однако практически принято различать их следующие группы.

Социальные мотивы – широкие, отдаленные, перспективные. Словесные обозначения их у школьников проявляются рано, уже в начальных классах («хочу быть образованным», «приносить пользу Родине»).

Однако смыслообразующая их роль в учении получает реальное воплощение лишь в старших классах, когда юноша строит жизненные планы, проникает в самосознание, стремится к самопознанию. Вместе с тем тот факт, что все школьники вербально оперируют знанием этих мотивов-целей, позволяет ожидать, что внешние проявления их при благоприятных условиях станут

внутренним достоянием личности современного школьника. Познавательные мотивы – составляют другую группу мотивации учения. Это наиболее характерная группа, поскольку она выражает прямое отношение к познанию – предмету учения. Наиболее значимыми мотивами в ней являются познавательные интересы и потребности. Ученику «интересно узнавать новое», «видеть свое продвижение в познании», «проникать в науку», в теоретические основы той предметной области, которая их привлекает. Переоценить реальное значение этих мотивов в учении невозможно, именно они делают самого ученика «открытым» для учения. Познавательные интересы лежат у основания активности, самостоятельности школьника в учении, они формируют и ревностное отношение к школе в целом. Моральные мотивы – иная и очень важная группа. В них выражены существенные стороны формирования личности – ее нравственные отношения, прежде всего к людям, к деятельности, к своему месту в обществе и в коллективе. Когда школьник

побуждается в учении чувством долга перед родителями, обществом, перед коллективом, он готов преодолевать и трудности и выполнять неинтересное задание. Ответственность, долг, честь коллектива – если все это есть в составе мотивации учения, его социальное назначение в значительной мере осмысливается школьником. Мы назвали лишь основные группы мотивов, их можно дифференцировать и далее. Сила и значимость мотивации в структуре учения школьника становится еще более ясной, если обратиться к такому компоненту познавательной деятельности, как предметные действия. Именно в предметных действиях заключена процессуальная основа учения. Вся его длинная последовательная цепь состоит из решения познавательных и практических задач, которые выражены в предметных действиях ученика. Ученик пишет, читает, считает, решает, моделирует, конструирует, чертит

схемы, контурные карты, чертежи, рисует, наблюдает явление, слушает и фиксирует это либо графически, либо в письменной речи, отвечает, участвует в ответах товарищей и т.д. Каждый учебный предмет выдвигает перед учеником множество задач и определяет множество предметных действий учащихся в виде серии самостоятельных работ самого различного характера, требующих оперирования приобретенными навыками, специальными практическими и познавательными обобщенными умениями. В совершении предметных действий и осуществляется сложнейшая, напряженная работа мысли, памяти, воображения, творчества, всех процессов сознания. В выполнении предметных действий происходит не простой факт «делания» но совершается акт познания, который находится в прямой зависимости от мотива, с одной стороны, и от степени владения умениями, с другой.

Успех решения любой задачи зависит, прежде всего, от того, принята она самим школьником или нет, составляет ли она для ученика смысл его учения, видит ли он необходимость ее осуществления, представляет ли она для его личности интерес, наконец, испытывает ли он потребность в совершении данных предметных действий. Подобно тому, как общая цель учения трансформируется в мотивах его, и познавательная задача, предвосхищающая предметное действие, трансформируется в мотивы данного учебного действия. Различение мотивации деятельности и предметных действий, которое осуществили С.Л. Рубинштейн и А.Н. Леонтьев, необходимо и с точки зрения теоретической и особенно для практики. Мотив деятельности, по утверждению А.Н. Леонтьева, предметный мир является источником внутренних побуждений личности, которая отбирает из окружающего мира то, что отвечает ее потребностям. Но именно внутренние побуждения личности, ее мотивы характеризуют и действия, и ее поступки. От соответствия предметных

действий школьника мотивам их выполнения зависит результат познавательного акта в учении.

«Не умея проникнуть во внутреннее содержание действий и поступков ребенка, в мотивы его действий и внутреннее отношение к задачам, которые перед ним ставятся, воспитатель -учитель по существу работает вслепую», – писал С.Л. Рубинштейн. Основным инструментом, посредством которого направляется и организуется деятельность ребенка, учитель считает задания: «Для их эффективности нужно, чтобы они были внутренне приняты ребенком. Для этого необходима надлежащая их мотивация. От нас зависит внутреннее содержание и смысл задания для ребенка».

Неправильная мотивация может нарушить любые самые ценные, самые значительные замыслы учителя. «Вопрос мотивации заданий – различный на разных уровнях развития – заслуживает большего внимания, чем то, которое ему обычно уделяется»,— писал С.Л. Рубинштейн еще в 50-е годы. Выделяя вопрос о побуждениях к учению, видный советский дидакт М.А. Данилов при анализе условий выдвижения познавательных задач утверждал, что любая познавательная задача, которая ставится перед учеником помимо ряда важных дидактических условий (ее посильности, ее актуальности для овладения логикой учебного предмета и др.), должна быть поставлена перед учеником так, чтобы он захотел ее реализовать, решить, чтобы она привлекала бы его и мысли, и чувства, и внутренние стремления.

Кроме мотивов предметных действий, для воплощения их на должном уровне необходим еще и тот набор действенного инструментария, который именуют методами, операциями, навыками и умениями, конкретно поставленный на службу учебным действиям.

Указав, что «в жизни мы встречаем много взрослых людей, давно окончивших школу, у которых любовь к игре преобладает над любовью к работе», А.С.

Макаренко замечает, что это «вовсе не означает, что нужно как можно раньше отвлекать ребенка от игры и переводить рабочее усилие. Такой перевод не принесет пользы, он является насилием над ребенком, он вызовет у него отвращение к работе и усилит стремление к игре. Воспитание будущего деятеля, - подчеркивает А.С.Макаренко, - должно заключаться не в устремлении игры, а в такой организации ее, когда игра остается игрой, но в игре воспитываются качества будущего работника и гражданина».

Вывод по I главе .

Итак, игра - это трудное, многогранное явление. В дидактических играх происходит не только изучение учебных знаний, умений и навыков, но и развиваются все психические процессы детей, их эмоционально-волевая сфера, возможности и умения. Дидактическая игра помогает сделать тренировочный процесс интересным, создать радостное рабочее настроение. Профессиональное внедрение дидактической игры в учебном процессе упрощает его, так как игровая активность привычна ребенку. Через игру скорее познаются закономерности изучения. Позитивные впечатления упрощают процесс познания.

Использование потенциала игры в педагогической работе в значительной мере связано с профессионализмом и творчеством самого педагога. Для того чтобы успешно организовывать детские игры, он должен обладать своеобразным чувством игры, развитым творческим воображением и, кроме того, определенным запасом знаний и практических умений в области методики игры. Именно таких знаний не хватает большинству педагогов, работающих с детьми младшего школьного возраста. Правильно подобранную, уместно и умело проведенную педагогом игру следует считать таким же важным и

необходимым элементом образовательной работы, как и урок.

ГЛАВА II. Опытнo-экспериментальная работа по использованию игр в процессе обучения младших школьников в специальной школе .

2.1. Условия проведения опытнo-экспериментальной работы.

Наша работа направлена на достижение главной цели учебно-воспитательного процесса формирование разносторонне развитой личности. Одним из путей решения проблемы я вижу в организации систематической целенаправленной работы с применением игр. В результате можно добиться повышения уровня развития познавательного интереса к предметам, развития технической сферы младших школьников. Для установления истинности выдвинутой гипотезы нами было проведено экспериментальное исследование, целью которого было апробирование выбранного методического средства в условиях обучения и выявление результатов воздействия его на учеников. В практическом исследовании принимали участие ученики 1 класса (Таблица 1.) КГУ «Костанайская специальная школа – интернат № 2 для детей – сирот, и детей оставшихся без попечения родителей, с особыми образовательными потребностями». В своей работе я исследовала влияние дидактических игр на развитие психических

процессов . Перед началом экспериментальной работы был изучен обширный практический материал по играм .

Таблица 1.

	Фамилия имя	Дата рождения	Диагноз
	1 «А»		
1.	Жусупов Артур	01.03.2012	Задержка психического развития
2.	Костин Глеб	23.09.2011	Задержка психического развития
3.	Кабдымов Алмат	12.04.2011	Задержка психического развития
	1 «Б»		
1.	Чернышков Максим	10.05.2011	Задержка психического развития
2.	Былков Юрий	18.12.2011	Задержка психического развития
3.	Новиков Денис	24.04.2011	Задержка психического развития

На начало эксперимента в 1 «А» классе было 3 учащихся с диагнозом ЗПР, в возрасте 6 – 7 лет, в 1 «Б» 3 учеников с диагнозом ЗПР, в возрасте 6-7 лет.

Результатом предварительной работы стала система игр и последующее перспективное планирование детской игровой и учебной деятельности.

Дальнейшая целенаправленная педагогическая работа заключалась во включении дидактических игр, направленных на развитие интереса к предмету, на развитие внимания и памяти. Охарактеризуем используемые методики при диагностике особенностей внимания младших школьников.

1. Методика «Исправь ошибки».

Цель : установить уровень устойчивости внимания учащихся при выполнении и проверке выполнения работ.

Ход эксперимента : для диагностики можно использовать письменные работы учащихся по русскому языку, математике, содержащие ещё не исправленные ошибки. Можно использовать и специально подготовленные тексты, содержащие определённое число ошибок.

Учащиеся за 5 минут должны найти все ошибки и подчеркнуть их. Можно попросить, чтобы ошибки дети не только нашли, но и исправили. Нами были предложены следующие тексты на констатирующем и контрольном этапе эксперимента:

Констатирующий эксперимент:

Быстро наступает осенний вечер в лесу .

Весной с деревьев опадают листья.

Стрекозы и другие птицы летали на лугу .

Мы вчера, сегодня и завтра ходили в парк .

В корзине лежат белые грибы .

В городе много улиц и площадей.

деревьев и осенью птицы улетают на юг.

Внизу над крышей свела гнездо ласточка.

Дверь старая и скрипучая.

Зимой заяц -беляк переделся в белоснежную шубку .

Контрольный эксперимент :

Старые лебеди склонили гордые шеи.

Зимой в саду расцвели яблони.

Взрослые и люди гуляли на берегу .

Внизу над ними расстилалась пустыня .

В ответ я киваю ему рукой .

Солнце доходило до верхушек пряталось за ними .

Сорняки шипучи и плодовые .

На столе лежала карта нашего города.

Самолет сюда , чтобы помочь людям .

Скоро удалось мне на машине .

Обработка полученных данных : необходимо найти частное от деления разности между нами числами правильно найденных ошибок на общее число действительно содержащихся в тексте ошибок . Если

это частное близко к 1, то уровень развития устойчивости внимания ученика достаточно высок. Если частное ниже 0,5 – внимание очень неустойчивое, и требуется развитие этого качества.

Результат и его интерпретация, представлены в таблице 2.

Таблица 2.

не заметил 2 ошибки	хорошее внимание
не заметил 3-4 ошибки	средний уровень
не заметил 5 и более ошибок	низкий уровень внимания

После проведения диагностики были получены результаты, представленные в таблице 3.

Таблица 3. Результаты исследования по методике «Исправь ошибки» (ко констатирующий этап эксперимента).

№	Ф.И.О.	Число незамеченных ошибок
		констатирующий
	1 «А»	
1.	Артур Ж	5
2.	Глеб К	3
3.	Кабдымов А	4
	1 «Б»	
1.	Юрий Б	3
2.	Максим Ч	5
3.	Денис Н	4

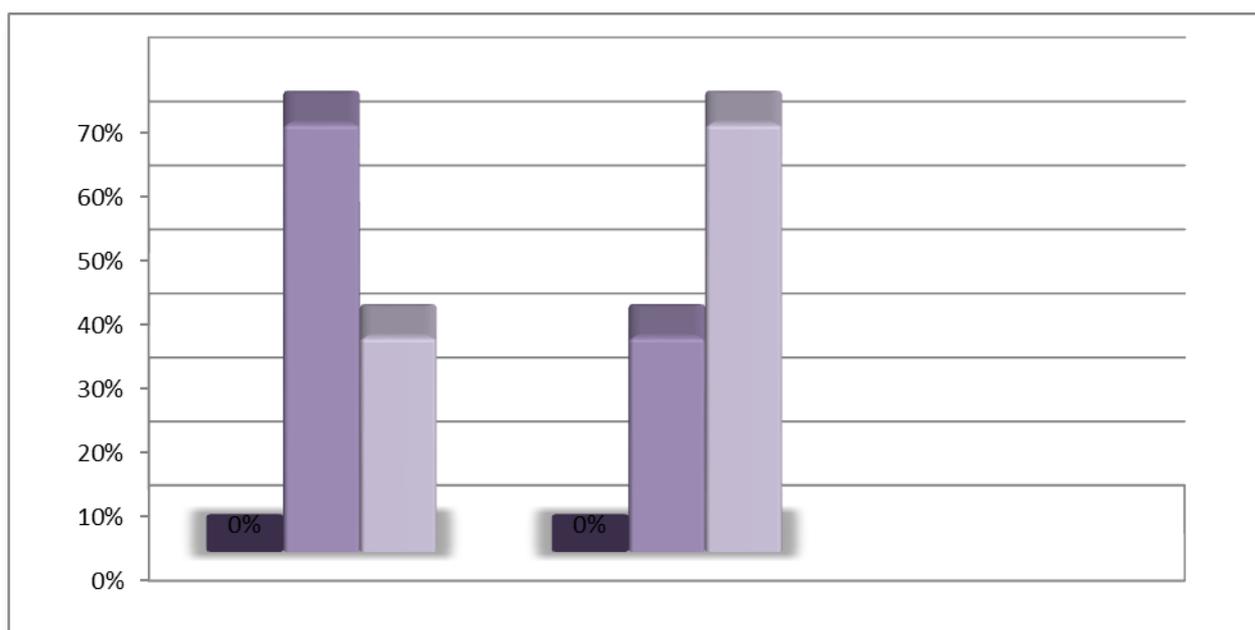
В процентном соотношении представим в следующей таблице 4.

Таблица 4. Процентное соотношение ошибок в эксперименте

№	Уровень внимания	Показатель	Количество (%)	
			Констатирующий этап	
			1 А	1 Б
1.	Хороший	До 2-х ошибок	-	
2.	Средний	3-4 ошибки	2 Ошибка! (66,6%)	1 человек (33,3%)
3.	Низкий	5 и более ошибок	1 человек (33,3%)	1 человека (66,6%)

Покажем полученные результаты на рисунке 1.

Рисунок 1 - Диаграмма по методике «Исправь ошибки» на этапе констатирующего эксперимента



2. Методика определения типа памяти.

Цель : определить преобладающий тип памяти.

Ход эксперимента : сообщить ученику, что ему будет прочитан ряд слов, которые он должен постараться запомнить, а по команде эксперимента записать . Читается первый ряд слов. Интервал между словами при чтении – пять сек., записывать их ученик должен после пятисекундного перерыва после окончания чтения всего ряда, затем отдых 10 минут.

Предложить ученику прочитать про себя слова второго ряда , которые экспонируются в течение одной минуты, и записать те, которые он сумел запомнить. Отдых 10 минут. Ученику учитель читает слова третьего ряда, а

испытуемый шепотом повторяет каждое из них и записывает в воздухе. Затем

ученик записывает на месте запомнившиеся слова. Отдых 10 минут. Учитель

показывает ученику слова четвертого ряда, читает их ему. Ученик повторяет каждое слово шепотом, «записывает» в воздухе. Затем записывает на листочке запомнившиеся слова.

Анализ выполненного задания: подсчитывается количество правильно запомненных слов по каждому из четырёх рядов. Заполняется таблица (таблица 5,6)

Материал: четыре ряда слов, записанных на отдельных карточках.

Таблица 5. Констатирующий и контрольный эксперименты для запоминания

Констатирующий эксперимент		Контрольный эксперимент	
Для запоминания на слух	Для запоминания при зрительном восприятии	Для запоминания на слух	Для запоминания при зрительном восприятии
Лампа	Самолет	Верблюд	Суб бота
Яблоко	Нож	Сумка	Конь
Гроза	Бабочка	Солнце	Север
Карандаш	Свеча	Мальчик	Клоун
Утка	Зима	Море	Ромашка
Мельница	Бревно	Потолок	Дождь
Попугай	Машина	Юг	Свеча
Лист	Малина	Роза	крыса

Школа	Гриб	Пенал	Торт
Лето	Кот	Жук	Тетрадь

Таблица 6. Моторно-слуховой и комбинированный вид запоминания

при моторно-слуховом запоминании	комбинированный	при моторно - слуховом запоминании	комбинированный
Пароход	Груша	Ветер	Сердце
Собака	Весна	Город	Вор
Парта	Тигр	Кукла	Апрель
Сапог	Береза	Март	Лес
Булка	Печаль	Мышка	Мусор
Роцца	Поезд	Нож	Воробей
Шутка	Девочка	Часы	Клевер
Книга	Комар	Речка	Ручка
Ель	Кепка	Ключ	Снег
Осень	Арбуз	Музыка	Сосна

Результат представлен в таблице 7

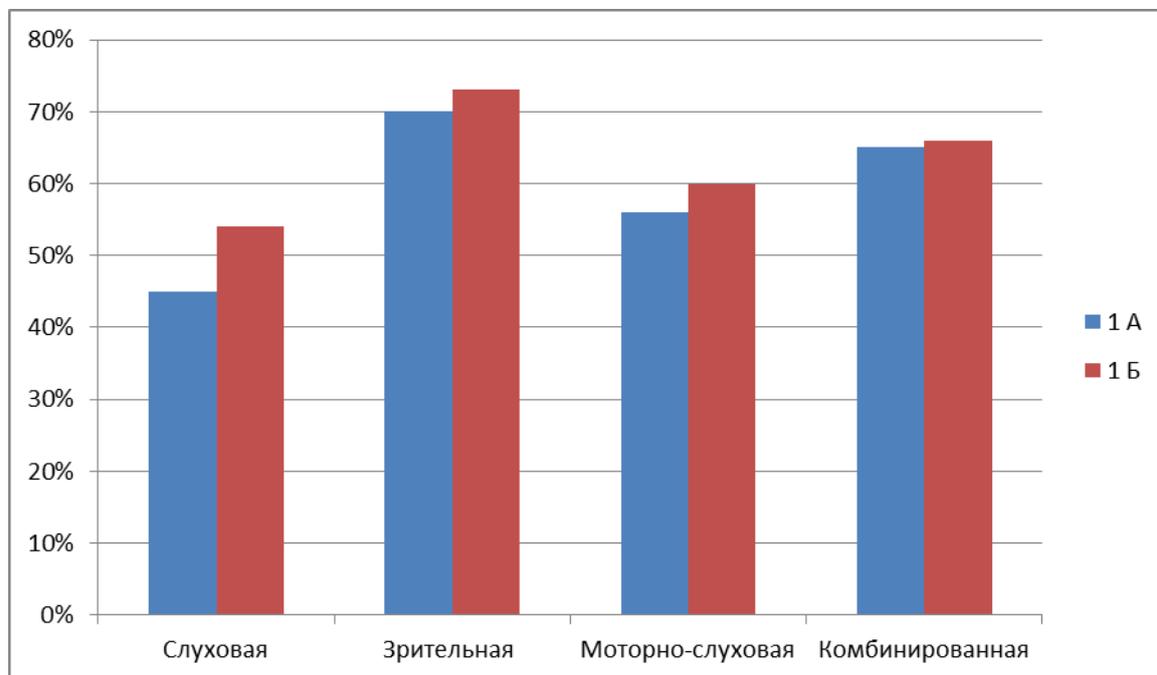
Таблица 7. Средний процент каждого вида памяти в эксперименте

Констатирующий этап				
	Слуховая	Зрительная	Моторно - слуховая	Комбинированная
1 А	45%	70%	56%	65%
1 Б	54%	73%	60%	66%

Изобразим эти данные графически в виде диаграмм .

Изобразим результаты констатирующего эксперимента (рисунок 2):

Рисунок 2.



2.2.Реализация игр на уроках у младших школьников.

В младших классах одним из эффективных методов и приёмов, активно воздействующих на познавательную деятельность учащихся , на их

эмоциональную сферу , является дидактическая игра . Игра способствует созданию у учеников эмоционального настроения , вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, даёт возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки .

Вместе с тем, появление интереса к обучению у младших школьников в значительной степени повышает прочность их знаний , умений , навыков, содействует развитию внимания, мышления и других психических процессов. Именно в эти годы развивается воображение , творческое мышление , воспитывается любознательность, формируются умение наблюдать и анализировать явления , проводить сравнения , обобщать факты, делать выводы , воспитывать активность , самостоятельность , инициативность, начинают складываться и дифференцироваться интересы , склонности . Поэтому очень важно именно в этом возрасте так организовать учебную деятельность младших школьников , чтобы максимально развить способности каждого из них, сформировать интерес к учению вообще и к отдельным предметам в частности .

Яркость , эмоциональность, разнообразие видов работ на уроке вызывает самостоятельный поиск ребёнка , активность его пытливой , ищущей ума. Занимательность на уроке - это отнюдь не синоним развлекательности , а, наоборот , напряжённый труд и постоянный поиск. Учёба - это серьёзный труд. И именно поэтому обучение должно быть интересным и занимательным , так как интерес вызывает удивление , будит мысль, вызывает желание понять явление . Мы считаем , что дидактические игры повышают интерес учащихся , а это как нельзя лучше помогает легче запомнить, повышает работоспособность . Игра - это одновременно развивающая деятельность, принцип , метод форма жизнедеятельности . В игре ребёнок автор и

исполнитель , и практически всегда творец , испытывающий чувства восхищения , удовольствия, которые освобождают его от дисгармонии. В квалификационной работе мы попытались подобрать систему дидактических игр. Выбор дидактической игры

обуславливается целями , содержанием, этапом урока . Так же как сам урок, игра реализует познавательные, воспитательные и развивающие задачи обучения .

В связи с этим она не имеет право быть только развлекательными элементами урока . Дидактическая игра может быть использована на различных этапах урока, например , во время проверки домашнего задания . В виде игры может быть проведена и подготовительная работа к усвоению нового материала.

Особенно полезны дидактические игры на этапах повторения и закрепления

Игры расположены по учебным предметам 1-го класса :

1. Обучение грамоте
2. Математика .

Это значительно упрощает выбор игрового материала .

Также предлагаются игры на развитие воображения, внимания , памяти . Для более точного и правильного выбора игрового материала , некоторые игры сопровождаются комментарием, указываются цели , оборудование, условия проведения . Надеемся, что предложенный набор игр поможет сделать процесс обучения более интересным , разнообразным по характеру используемых методов и приёмов , а учащихся - более активными , и самостоятельными. На наш взгляд, дидактические игры , включённые в урок , повышают интерес детей к учению , предмету, помогают выявить и развить не только общеучебные, но и специальные способности учеников, способствующие общему развитию школьников .

Дидактические игры по обучению грамоте .

Игра «Где галчонок ?»

Цель: развитие умения правильно употреблять предлоги со словами.

Оборудование : набор картинок (галчонок , деревья , скамейка, дорожка и т.п.)
Ход игры : учитель рассказывает , что в парке живёт галчонок . Он ещё маленький , ему хочется играть . Он всё время перепрыгивает и перелетает с места на место. Мы покажем , куда галчонок перелетает , а другие ответят, где находится галчонок .

Игра «Отгадай кроссворд »

1. Снежная буря
2. Домик для пчел
3. Мать, отец , дети .
4. Животное.
5. Ягоды , сваренные в сахаре

Игра « Как кого зовут ? »

Цель : закрепить правописание слов с удвоенными согласными .

А О а А О а

Игра «Потерялись знаки »

Цель : поставить нужные знаки препинания? · ! в конце предложения

Прочитайте, ставя в конце предложений нужные знаки , выделите их интонацией .

Лис и Мышонок .

Мышонок, мышонок , почему у тебя нос грязный

Землю копал

Для чего землю копал

Норку делал

Для чего норку делал

От тебя, лис, спрятаться (В. Бианки)

Игра «Гласные – близнецы»

Цель: организовать работу со словарем.

Ход игры: найдите слова, содержащие две или три одинаковые гласные.

Дети находят и записывают слова.

БАРАН, САХАР, ЗАВТРАК, ОКОЛО, БЕРЕГ

Дома дети продолжают эту игру -поиск, игру – наблюдение. На следующих уроках учащиеся обмениваются интересными словами, запоминают

их правописание. С большим интересом дети ищут слова, в которых встречаются три, четыре, пять неповторяющихся гласных. Таким образом, легче воспринимаются трудные для написания существительные:

ТОВАРИЩ, ПРАВИТЕЛЬСТВО

Дидактические игры по математике.

Игра «Числа вокруг нас»

Цель: расширение кругозора детей, разъяснением значения слов.

1 – единица, единство, одинокий, однажды.

2 – вторник, двойник, двойняшки, двушка, двустволка. 3
треугольник, тройник, трезубец, треножник, трио,
тройка (лошадей).

4 – четверг, Четверть, четырехугольник. 5

– пятница, пятидневка, пятачок,

пятилетка. 6 – шестилетка, шестерка,

шестигранник.

7 – цветик-семицветик, семиструнная (гитара), семилетки.

8 – осьминог (восемь ног), восьмиэтажный.

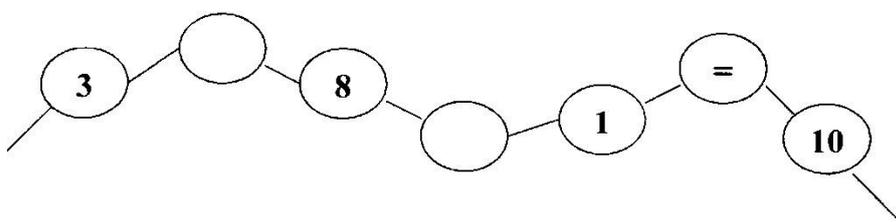
9 – «девятый вал», девятилетний.

10 – десятка (в мишен и), десятina.

Игра « Математические бусы »

Цель : развитие навыка устного счета

Из разных цифр я сделал бусы,
А в тех кружках , где чисел нет,
Расставьте минусы и плюсы
, Чтоб данный получить
ответ.



Рисунок

1

Математические

бусы

Игра « Коллективный счет »

Дидактическая задача : формирование умения быстро и правильно складывать одинаковые и двузначные числа .

Правила и игровые действия .

Класс разбивается на команды по рядам парт. По каждому ряду передают лист бумаги с написанным на нем произвольным числом , например: для первого ряда – число 7, для второго – 4, а для третьего – 5. Каждый из учеников , сидящий первым в своем ряду , должен прибавить к написанному числу 1; вторым – число 2 и т. д. В первом ряду получится следующее сочетание чисел : $7+1=8$; $8+2=10$; $10+3=13$; $13+4=17$

Побеждает та команда , которая быстрее и правильнее всех выполнит работу.

Игра «Звезда из треугольников» »

Вычислите суммы чисел, вписанных в маленькие треугольники, составляющие звезду.

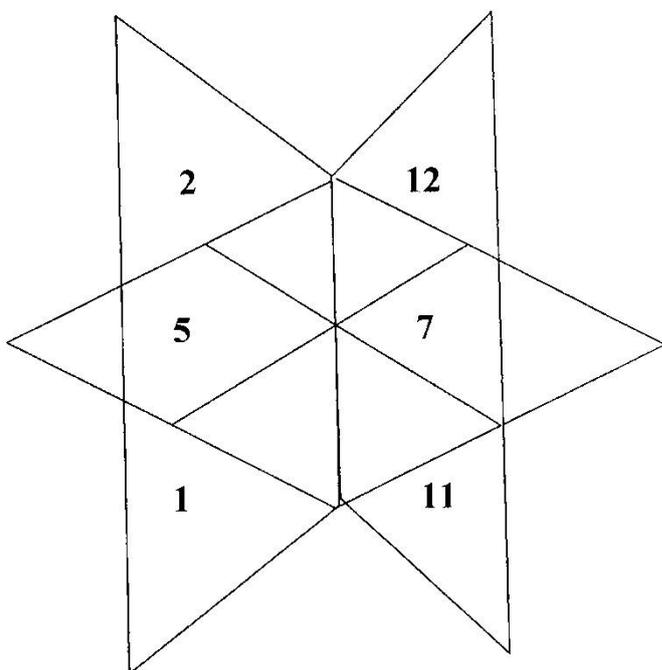


Рисунок 2 Звезда из треугольников

Игра «Магические рамочки» »

Цель : развитие навыка устного счета.

В пустые клеточки с каждой стороны квадрата впишите такие числа, произведение (сумма, разность) которых равна 24.

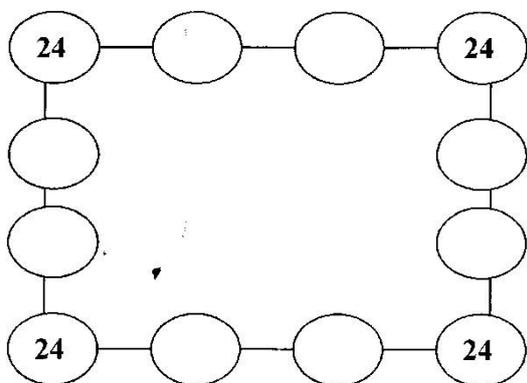


Рисунок 3 Магические рамочки **Игры на развитие воображения.**

Воображение - психический процесс, который свойствен лишь людям. С помощью воображения они выстраивают образ средств и результатов своей предметной деятельности, создают программы своего поведения, т. е. предъявляют результаты деятельности творчества ещё до их начала.

Воображение входит в любой трудовой, учебный, творческий процесс ребенка. *Игра «Сурдоперевод»*

Одни школьники ведут рассказ, читают стихи, поют. Другие «переводят», находясь рядом, как специальные дикторы телевидения, изображая руками и мимикой содержание литературных текстов.

Игра «Кинооператоры»

За очень короткое время вместе с детьми «поставьте», «снимите» ебольшой сюжет по законам немого кино. Напоминаем: актеры в таком ино слов не произносят, а роли изображают мимикой, жестами, позами.

Игра «Артисты на нтонимы»

Организуйте театр пантомимы. Дети под музыку или без нее изображают:

1. Кофемолку, дверной замок, отбойный молоток, голубятню, часы с кукушкой, трактор в поле, мотоцикл, военную сирену. Все «объекты» вручащие, поэтому кроме пантомимы нужен и «звук».
2. Изображение предметов без звука, например, горящую свечу, играющую лампочку, тупые ножницы, горячий утюг, испорченный телевизор.
3. Парикмахера, который бреет клиента, делает сложную прическу, завивку. 4. Ситуацию из жизни: «Повар делает обед», «Хирург проводит операцию», «Зубной врач выдергивает зуб».
5. Объект для изображения - разозленный кот, голодный поросенок, ленивый пингвин, говорящий попугай, гордый петух, злая собака, трусливый

кролик, красавец павлин. Здесь главное передать характер животного или птицы.

б. Изображение пешеходов, неторопливо гуляющих по улице или очень бежащие куда то люди. У них разные походки, разные выражения лица. Можно изобразить старушку с собачкой на поводке; влюбленного, у которого болит зуб; многодетную маму с кучей разбегающихся детей.

Игры на развитие внимания.

Больше всего дети страдают от отсутствия или незрелости своего внимания. Внимание – это сосредоточенность человека на каком-то реальном или идеальном объекте – предмете, событии, образе, слове. Внимание может быть сосредоточенным или рассредоточенным, произвольным и непроизвольным,

избирательным и целенаправленным, устойчивым и рассеянным. Регуляторы внимания могут быть любознательными любопытство. Внимание – усилие ума и всех его рецепторов: зрения, слуха, осязания, обоняния.

Развивать и совершенствовать внимание детей необходимо. За вниманием следует запоминание, развитие памяти в целом. Среди иных средств, воспитывающих внимание, важное место занимают игры. *Игра «Сколько чего?»* Попросить ребят осмотреть классную комнату, площадку и назвать как можно. Больше имеющихся здесь предметов начинающихся на букву «К» или «Т».

Далее можно называть круглые или полукруглые предметы, затем квадратные и прямоугольные. Далее – деревянные, металлические, предметы из стекла.

Можно обратиться и к цвету, окраске предметов: чёрные, синие, зелёные, белые.

Игра «Сосчитаете ли?»

Разложить различные предметы на столе беспорядочно один за другим. Пусть они легли так: карандаш, спичка, карандаш, нож, карандаш, спичка, ложка, ластик...

Нужно узнать, сколько всего ножей, спичек, но считать можно только следующим образом: первый карандаш, первая спичка, второй карандаш, вторая спичка.

Игра «Различи в шуме»

У каждого участника записка, на которой написано название какого-либо города, одно и то же название получают 5,6,7,8 человек. По сигнал у ведущего каждый должен начать негромко выкрикивать полученное им название, одновременно прислушиваясь, кто выкрикивает тот же город, чтобы быстрее соединиться с партнёрами в одну группу. Успевшие соединиться первыми считаются победителями.

Игра «Использую каждую секунду» Картинку, малоизвестную детям, прикрепляем к куску картона.

Ведущий вращает картон вокруг оси, чтобы картина была видна играющим каждый раз не больше трёх-четырёх секунд. После этого играющие должны постараться рассказать, что изображено на картине.

Игра «Умей слушать и слышать»

В этой игре дети учатся слушать сразу несколько говорящих. Сначала двое игроков говорят одновременно два разных слова. Если водящий их различил, говорят трое. Затем четверо одновременно и довольно быстро говорят три – четыре разных слова. В том случае, если водящий способен различить слова, двое ребят, а затем трое скажут одновременно две-три короткие фразы. Прodelайте то же самое перед целой группой играющих и выявите тех, кто

обладает способностью одновременно слушать и слышать, не забудьте похвалить этих ребят.

Игры на развитие памяти .

Память человека – это способ сохранять и воспроизводить в своём сознании прежние впечатления, опыт жизни, весь запас хранящихся образов, явлений жизни. Память связывает прошлое человека с его настоящим и будущим.

Память может быть зрительной, слуховой, эмоциональной; двигательной.

Игра «Снежный ком» Чётное число играющих садится в круг и рассчитываются на первый второй. Первые – одна команда, вторые – другая. Начинает любой играющий. Он говорит какое-нибудь слово, сидящий рядом с ним повторяет его, называет другое слово, не связанное по смыслу с первым; третий, повторяет первые два слова и говорит своё. Так говорят по кругу все подряд, пока кто-либо не забудет последовательности слов, и тогда его команда проигрывает.

Игра «Увидел, услышал -запомни!» (слуховая и зрительная память). Играющие садятся вокруг стола. Кто-то записывает для себя пять однозначных чисел, затем один раз чётко их произносит. После этого каждый должен написать их на своём листке в том же порядке. Продиктовавший числа проверяет их у всех. Затем его сосед, написав пять других однозначных чисел, показывает их играющим в течение 5-7 секунд. Снова пишут эти слова у себя, затем происходит проверка. Далее один за другим игроки последовательно пишут 6, 7 однозначных, 3, 4, 5 двузначных, 2, 3, 4 трёхзначных числа. Таким образом, тренируется зрительная и слуховая память одновременно.

Игра «Где стереть?» (зрительная память).

На классной доске или листке бумаги каждый ребёнок должен нарисовать «рожицу». Затем зажав или закрыв глаза повязкой, стереть в той

последовательности и только те, которые попросит ведущий , например : сначала левый глаз , затем подбородок , волосы и т. д.

Игра «Скопируй позы »

Двое ребят становятся лицом друг к другу . Один принимает на 5 секунд какуюлибо позу , затем возвращается в исходное положение , после этого другой должен точно её повторить , далее они меняются ролями . Победитель считается тот или те, кто точнее воспроизвёл позы .

2.3. Анализ результатов опытно -экспериментальной работы

Сравнительный анализ результатов констатирующего и контрольного срезов показали положительные результаты эксперимента

Пр оанализируем результаты диагностики внимания .

Таблица 7. Результаты диагностики внимания

Так, анализ результатов диагностики внимания показал (таблица 7), что повышение показателей произошло на формирующем этапе эксперимента .

№	Ф.И.О.	Число незамеченных ошибок	
		констатирующий	контрольный

	1 «А»		
1.	Артур Ж	5	3
2.	Глеб К	3	2
3.	Кабдымов А	4	3
	1 «Б»		
1.	Юрий Б	3	2
2.	Максим Ч	5	4
3.	Денис Н	4	3

В процентном соотношении представим в следующей таблице 8.

Таблица 8. Процентное соотношение ошибок в эксперименте

№	Уровень внимания	Показатель	Количество (%)			
			Констатирующий этап		Контрольный этап	
			1 А	1 Б	1 А	1 Б
1.	Хороший	До 2-х ошибок	-		1 человек	1 человек
					(33,3%)	(33,3%)
2.	Средний	3-5 ошибки	2 Ошибка! (66,6%)	1 человек (33,3%)	2 человека (66,6%)	2 человека (66,6%)
3.	Низкий	5 и более ошибок	1 человек (33,3%)	2 человека (66,6%)	-	-

Таким образом, результаты исследования, проведённые во 1-ых классах, показали, что процент учеников с низким уровнем внимания уменьшился.

Изобразим результаты констатирующего эксперимента (рисунок 3,4):



Рисунок 3

Рисунок 4

Результаты контрольного этапа эксперимента (рисунок 5,6)



Рисунок 5

Рисунок 6

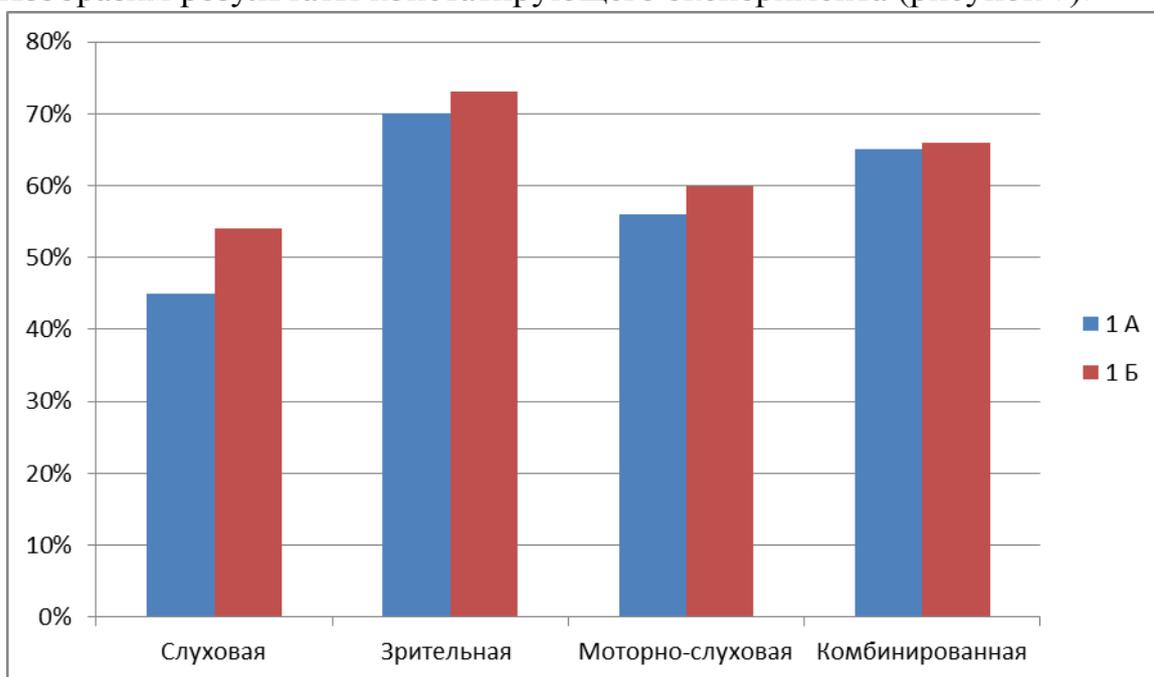
6

Таблица 9. Средний процент каждого вида памяти в эксперименте

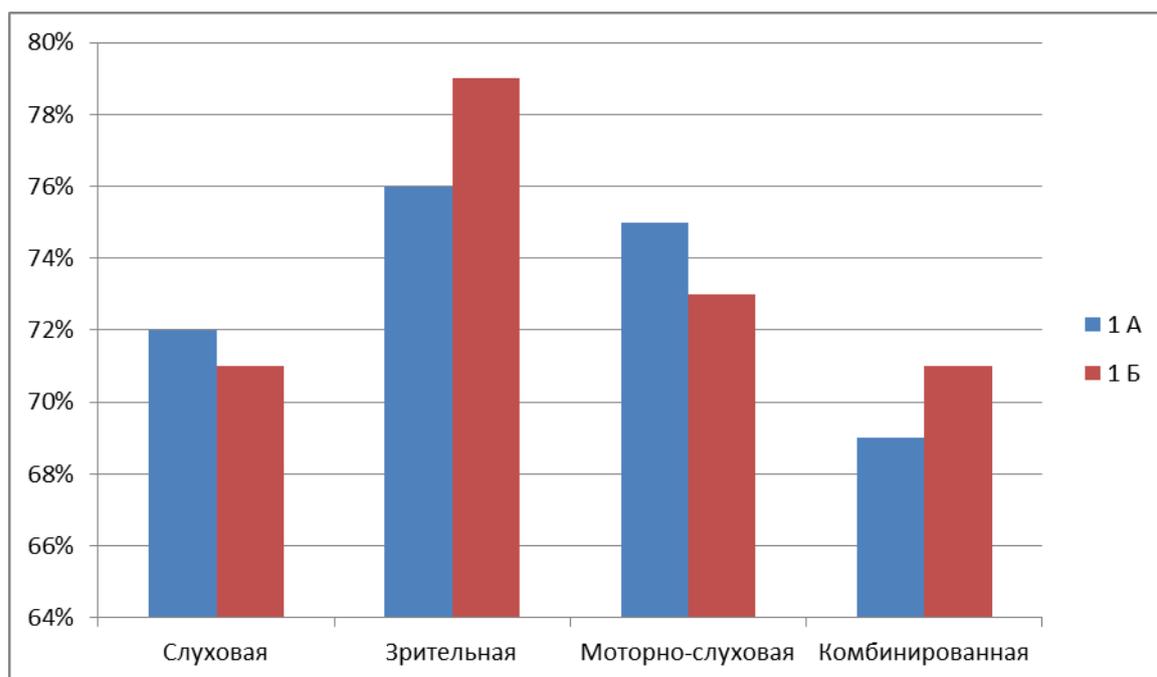
Констатирующий этап					Контрольный этап				
	Слух овая	Ошибка!	Ошибка! - слухов ая	Ошибка!		Ошибка!	Зрите льная	Моторно - слуховая	Комб иниро ванная я –1
1 А	45%	70%	56%	65%	1 А	72%	76%	75%	69%
1 Б	54%	73%	60%	66%	1 Б	71%	79%	73%	71%

Изобразим эти данные графически в виде диаграмм.

Изобразим результаты констатирующего эксперимента (рисунок 7):



Результаты контрольного этапа эксперимента (рисунок 8)



Таким образом, анализ результатов диагностики памяти показал увеличение памяти:

1 А класс

слуховой – с 45% до 72%;

моторно-слуховой – с 56% до 75%

зрительная – с 56% до 76%

Лишь средний процент комбинированной памяти остался почти на прежнем уровне, изменившись с 65% до 69%.

1 Б класс

слуховой – с 54% до 71%;

моторно -слуховой – с 60% до

79% зрительная – с 73% до 79%

Лишь средний процент комбинированной памяти остался почти на прежнем уровне, изменившись с 66% до 71%.

Определим преобладающий тип памяти из имеющихся данных, представленных в таблице 10.

Таблица 10. Преобладающий тип памяти в эксперименте

Констатирующий этап				Контрольный этап			
Ошибка	Зрительная	Ошибка!	Ошибка!	Слуховая	Ошибка!	Ошибка!	Комбинированная
56%	60%	55%	65%	70%	75%	70%	70%

Экспериментальная работа показала, что изменения произошли, в основном, внутри каждого типа памяти. Произошло увеличение указателей за

незначительным исключением зрительной памяти.

Таким образом, дидактические игры являются эффективным методом формирования и развития внимания, памяти младших школьников, что доказано нашей экспериментальной работой во 1-ых классах КГУ «Костанайская специальная школа – интернат № 2 для детей – сирот, и детей оставшихся без попечения родителей, с особыми образовательными потребностями». В результате гипотеза, выдвинутая мною, подтвердилась. Действительно, игра может выступать одним из методических средств, содержащих в себе реальные возможности для развития познавательных процессов, развития познавательного интереса младших школьников.

Вывод по главе II

Организовать и провести дидактическую игру – задача достаточно сложная для педагога .

Можно выделить следующие основные условия проведения дидактической игры:

1. Наличие у педагога определенных знаний и умений относительно дидактических игр.
2. Выразительность проведения игры . Это обеспечивает интерес детей , желание слушать, участвовать в игре .
3. Необходимость включения педагога в игру. Он является и участником , и руководителем игры . Педагог должен обеспечить поступательное

развитие игры в соответствии с учебными и воспитательными задачами , но при этом не оказывать давления , выполнять второстепенную роль , незаметно для детей направлять игру в нужное русло .

4. Необходимо оптимально сочетать занимательность и обучение .
Проводя

игру, педагог должен постоянно помнить , что он дает детям сложные учебные задания, а в игру их превращает форма их проведения – эмоциональность , легкость, непринужденность .

5. Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре , следует рассматривать не как самоцель , а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач .

6. Между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения , взаимопонимания, доверия и сопереживания .

7. Используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой и емкой .

Заключение

Под учебной деятельностью понимается, прежде всего, деятельность, имеющая своим содержанием овладение обобщенными способами действий. Результатом учебной деятельности является изменение самого ученика, его развитие.

При этом игра остается очень важной деятельностью. Именно она помогает сформироваться новой ведущей деятельности – учебной. Речь идет, прежде всего, о дидактической игре.

Однако, для того чтобы игра стала методом обучения, необходимо соблюдение следующих условий:

1. Учебная задача должна совпадать с игровой задачей;
2. Учебная задача не должна «задавить» игровую задачу, важно сохранить игровую ситуацию;
3. Одиночная игра не дает никакого эффекта обучения, поэтому должна быть построена система игр с постоянно усложняющейся учебной задачей.

Важно продумать поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке. В начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы; в конце урока игра может носить поисковый характер. На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, включать разные виды деятельности детей. Игра, следовательно, может быть проведена на любом этапе урока. Она используется также и на уроках разного типа.

Современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка, развитием его лучших качеств, формированием односторонней и полноценной личности. Обучение должно быть развивающим, обогащать младшего школьника знаниями и способами умственной деятельности, формировать познавательные интересы и способности. Соответственно, должны претерпеть изменения способы, средства

и методы обучения и воспитания. В связи с этим особое значение приобретают игровые формы обучения и воспитания младших школьников (особенно в начальный период), в частности дидактические игры. В нашей

квалификационной работе мы рассмотрели лишь некоторые аспекты дидактической игры, при правильной их организации являются эффективным средством всестороннего развития. Они содействуют физическому умственному развитию младших школьников, совершенствованию у них процессов восприятия, внимания, памяти, мышления, творческого воображения.

Игры помогают младшим школьникам глубже осознавать свои мысли и чувства, яснее мыслить, глубже чувствовать. Игры действуют всестороннему развитию детей тем, что они побуждают их к проявлению инициативы и самостоятельности.

А.С. Макаренко отмечал, что «игра без усилий, без активной деятельности – всегда плохая игра».

Таким образом, дидактическая игра есть творческое повторение конкретной человеческой деятельности на глубоко личном уровне с элементами оригинальной новизны, полезности и значимости в условиях самостоятельности или соревнования с соперниками.

Нами выявлено одно из педагогических условий успешного развития внимания, памяти, воображения у младших школьников – это дидактическая игра, способствующая воспитанию умственной активности, активизирующая психические процессы, развивающая умения и навыки.

Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей.

Нами теоретически обоснованно и экспериментально проверено положение о том, что применение дидактических игр в процессе

обучения младших школьников эффективно влияет на развитие их познавательных интересов, памяти, внимания, мышления, творческого воображения младших школьников, что, в свою очередь, способствует более качественному усвоению программного материала по русскому языку, чтению и математики.

Библиографический список .

1. Алексеева Л.С. Влияние семейных конфликтов на отклоняющееся поведение подростков . // Психолого-педагогические проблемы предупреждения педагогической запущенности школьников . - М., 1978., с .120
2. Алтынсарин Б. сборник сочинений в 3-х томах ., стр 146
3. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте , дети . - М., Просвещение, 1986 ., стр 47
4. Амонашвили Ш.А. Создавая человека . - М., Знание , 1982., стр 66
5. Ананьев Б.Г. Комплексное изучение человека и психологическая диагностика // Вопросы психологии . - 1988., стр 31
6. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М.: Просвещение , 1987.
7. Афанасьева Т.М. Семья . - М., Просвещение , 1988., стр 51
8. Баев Г.Н. Играем на уроках. М.: Просвещение , 1988.
9. Байдельдинова Г.К. Школа и семья формируют человека . - Алма-Ата , 1984., 27с.
10. Белич В.В. Развитие творческой активности учащихся на основе навыков комплексного анализа учебно -познавательной деятельности . Методические рекомендации / Челябинск , 1991. - 97 с.
11. Выготский Л.С. Игра и ее роль психическом развитии ребенка. - М.:

Вопросы психологии - 1997. - с.57-58.

12. Давыдов В.В. Российская педагогическая энциклопедия . - М.: Научное издательство Большая Российская энциклопедия - 1993. - 550с.
13. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. В 4 томах - Спб. 1863-1866.
14. Додонов Б.И. Эмоции как ценность . - 1987. - 125 с.
15. Еновская Н.Г. Творческая игра в воспитании младшего школьника: методическое пособие для учителей и воспитателей // М.: Просвещение , 1974
16. Зайка Е.В. Комплекс игр для развития воображения // Вопросы психологии. - 1993. - №2
17. Захарова О.В. Роль игры в обучении младших школьников . - М.:

Издательский дом 1 Сентября // Начальная Школа . - 2010. - №10. - С .15-30.

18. Искусство и дети. -М.: Искусство , 1969. -272с.
19. Истомина Н.Б. развивающее обучение // Нач. школа . - 1996. - №12
20. Кан-Калик В.А. Семейная педагогика : раздумья о проблеме воспитания детей в семье. - Грозный , 1987., с. 23 -31
21. Карклина С.Э. Проблемы семейного воспитания . - Советская Россия , 1983 ., с. 48
22. Карпенко Л.А. Краткий психологический словарь под общ. ред.

А.В.Петровского, М.Г.Ярошевского . - 2 изд., - Ростов н/Д, 1988 ., с. 55

23. Карпова Е.В.Â Дидактические игры в начальный период обучения . М.: Академия развития , 1997.
24. Керимов Л.К. Педагогические основы индивидуализации и

перевоспитания трудных подростков. - Алматы , 1994 ., с. 20

25. Кириллова Г.Д. теория и практика урока в условиях развивающего обучения. - М.: Просвещение , 1980. - 159 с.
26. Клинберг Л. Проблемы теории обучения. - М.: Педагогика , 1984. 380 с.
27. Клименко В.В. психологические тесты талантов // Харьков , 1996
28. Ковалев Н.Е., Матюхина М.В., Патрина К.Т. Введение в педагогику . - М.: Просвещени е - 1975. - 160с .
29. Ковалев С.В. Психология семейных отношений . - М., Педагогика, 1987.
30. Комский Д.М. Основы теории творчества. - Екатеринбург, Изда-во УГПИ, 1993.-77 с.
31. Коркина В.И. Дидактика в схемах и таблицах - Караганда, 2004 ., с.47 32. Коротяев Б.И. Учение - процесс творческий. - М.: просвещение, 1986.-208 с.
33. Коршнова Л.С. Воображение и его роль в познании // МГУ - 1980
34. Крылов Е.В. Школа творческой личности // Дошкольное воспитание.
35. Логинова В.И. Домашняя педагогика / под ред. - М., Просвещение, 1987., с. 65
36. Лысенкова С.Н. Методы опережающего обучения. Книга для учителя из опыта работы. М., Просвещение, 1988., 14с.
37. Майорова И.Г., Романова В.И. Дидактический материал по трудовому обучению. М., Просвещение, 1979.
38. Макаренко А.С. Проблемы школьного советского воспитания. Сочинение. М., 1958.т.5.с.117

39. Маслов С.И. Оборудование уроков трудового обучения. Начальная школа. №9, 1990.с.51
40. Минский Е.М. От игры к знаниям. М.: Просвещение, 1987.
41. Михайленко Н.Л., Короткова Н.А. Как играть с ребенком. М.: Просвещение, 1990.
42. Оралбекова Т.Ш., ДюйсебаеваК.С. Трудовое обучение. Учебник для 3класса общеобразовательной школы. А., Атамура, 1998., с.26
43. Оралбекова Т.Ш. Методическое руководство. Пособие для учителей. А., Атамура, 1998., с.28
44. Подласый И.П. Педагогика - М, 2007, с.17
45. Полонеев К. Дети и их игры. - М.: Просвещение, - 1989. - 350с.
46. Пономарев Я. А. природа творчества и критерии творческой деятельности // Научное творчество. - М.: Наука, - 1971, с.24
47. Петровский А.В. Возрастная и педагогическая психология. - М.: Просвещение - 1973. - 288с.
48. Рабунский Е.С. Индивидуальный подход в процессе обучения школьников//М., 1975, с.61
49. Саенко Е.Д. Развивающее обучение изобразительному искусству // Нач. школа. - 1996. - №5, 14 с.
50. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры // М., 1987
51. Соловьева О.В. Закономерности развития познавательных способностей школьников: Возрастная и педагогическая психология. - М.: Вопросы психологии, 2004, №3. - С.1-2.
52. Сорокина А.И. Дидактические игры. - М.: Просвещение, - 1982. - 98с.
53. Способности и деятельность. - Ярославль: ЯГГПИ, 1989. - 149 с.
54. Унт И. Индивидуализация и дифференциация обучения // М., 1991
55. Фром Э. Иметь или быть? - М.: Прогресс, 1990. - 302 с.

56. Харламов И.Ф. Основные вопросы организации воспитательной работы в школе. - Минск.: 1967. - 175 с.
57. Хейзинга И. Человек играющий // М.: 1992, 12с.
58. Хозяинов Г.И. Педагогическое мастерство преподавателя. - М.: 1988.- 166 с.
59. Чирковская Т.В. Устное словесное рисование // Эстетическое воспитание в школе. - Л.: 1962, 376 с
60. Эльконин Д.В. Психология игры. - М.: Просвещение - 1978. - 270с.

Приложение

Тема урока: Большая буква в кличках животных

Цели урока:

- познакомить учащихся с понятием имя собственное;
- учить писать большую букву в кличках животных;
- развивать память, речь, логическое мышление **Задачи:**

Образовательные:

- сформировать у учащихся понятие «имена собственные»;
- научить писать клички животных с большой буквы; **Коррекционно-развивающая:**
- получить возможность ответить на вопрос, почему слова, которые звучат одинаково, написаны по – разному: с большой и с маленькой буквы;
- повторить правила правописания большой буквы в именах, фамилиях и отчествах;

Воспитывающая:

- содействовать развитию внимания, памяти, мышления, кругозора, интеллекта и логики учащихся;
- создавать условия на уроке работать в парах и группах;
- воспитывать у детей чувства доброты, сострадания, сопереживания и ответственности за жизнь животных, любви и бережного отношения к ним, работать над культурой поведения (клички).

Тип урока: комбинированный.

Ход урока.

I. Учитель:

Организационный момент.

Психологическая установка.

Я в школе на уроке.

Я радуюсь этому.

Внимание моё растёт.

Я хочу учиться.

Я готов к уроку.

На доске запись:

хомяк корова

кошка

собака

Дружок

Мурка

Фомка

Бурёнка

Учитель: Вы любите мультфильмы? Угадайте героев (после ответа детей появляется картина с изображением героя)

Кота добрей на свете не сыскать,

Мышам-проказникам он может все прощать. (Кот Леопольд)

Вся жизнь кота — гонки за мышкой,

С которой плетут друг на друга интрижки. (Кот Том)

В Простоквашино живёт

Этот очень хитрый кот. (Кот Матроскин.)

В этой сказке кот слепой,

Ходит он всегда с лисой. (Кот Базилио)

Учитель:

Дополни предложения (устно).

1. Орлик, Буян, Савраска – клички ... (лошадей).
2. Бурёнка, Красавка, Белянка – клички (коров).
3. Бобик, Тузик, Шарик, Волчок – клички (собак).
4. Мурочка, Пушок, Барсик – клички (кошек).

2.Выборочный диктант

Учитель: - Ребята, я буду читать текст, а вы должны выписать названия животных и их клички. Выделяем орфограмму.

Детский сад в зоопарке

Весной в зоопарке появились новые жители. Забавный медвежонок Топик сразу подружился с обезьянкой Читой. Едят из одной миски тигрёнок Акбар и волчонок Пик. Бельчонок Рыжик весело скачет по площадке. А львёнок Рей ловит его пушистый хвост.

Учитель: По классу развешаны слова, соберите их и распределите в два столбика (на собственные и нарицательные)

ЛИСА АЛИСА. СОБАКА ШАРИК. МЕДВЕЖОНОК
ВИННИПУХ.ПОРОСЁНОК ПЯТАЧОК.КУРОЧКА РЯБА.ОСЛИК ИА.ДЯДЯ
ФЁДОР.ЦАРЬ САЛТАН.КРОКОДИЛ ГЕНА.ДОКТОР АЙБОЛИТ.СЕСТРИЦА
АЛЁНУШКА.БРАТЕЦ ИВАНУШКА

Учитель:

- А можно ли давать клички людям?
- Часто ребята придумывают своим товарищам различные обидные клички, переделывают их имена и фамилии и не понимают, что тем самым глубоко оскорбляют человеческое достоинство. Как вы считаете, можно ли таких людей считать воспитанными, культурными? Почему?

Учитель:

Дидактическая игра: «Кто где живет?» соотнести стрелками:

медведь нора

Белка берлога лиса

дупло **Рефлексия:**

- Подводя итоги

нашему уроку,

закончите одно из

предложений...

(Начало предложений учащиеся читают по плакату), (люди давайте жить дружно)

Тема урока: различие слов по их принадлежности.

Цель: развитие интереса к русскому языку как учебному предмету на основе изученных правил через игровую форму обучения; **Задачи:**

Образовательные:

- Учить различать слова, которые отвечают на вопросы кто? и что?
- Развивать умение подкреплять теоретические понятия собственными примерами

Коррекционно-развивающая:

- Создать на уроке ситуацию психологического комфорта
- Актуализировать умение работать в паре, в группе, индивидуально.

Воспитывающая:

- Учить оцениванию своих знаний, формировать адекватную самооценку, учить выявлять собственные трудности при усвоении учебной темы

Ход урока.

Организационный момент. Наш урок похож на сказку, Нам без знаний никуда.

Взяв с собой тетрадь, указку

Отправляемся туда.

Учитель: Повторить и закрепить слова на вопрос кто? Что? – уточнить знания о слогах, об ударении, о звуках и буквах. Вы будете выполнять задания, давать полные ответы, не забывать о том, что писать следует грамотно и красиво, внимательно слушать вопросы учителя и ответы товарищей, помогать друг другу в сложной ситуации.

Сели правильно, проверили расположение учебных принадлежностей к уроку.

Учитель: К нам сегодня пришел не просто гость, а очень известный мультгерой, только вот он не знает, какие слова отвечают на вопрос кто? а какие на что?!

Вы ему поможете разобраться?!

Работа у доски расположить слова отвечающие на кто? и на что?!

Ну что мы с вами вспомнили, но нам это нужно закрепить, а для этого нам помогут наши ручки, прежде чем мы начнем писать разогреем свои пальчики

1. Ладони на столе (на счет «раз-два» пальцы врозь – вместе.)
2. Ладонка – кулачок – ребро (на счет «1 – 2 – 3».)
3. Пальчики здороваются (на счет «1 – 2 – 3 – 4 – 5» соединяются пальцы обеих рук: большой с большим, указательный с указательным...)
4. Человечек (указательный и средний пальцы правой руки, потом левой руки бегают по столу.)
5. Дети бегут на перегонки (движения как в 4 упражнении, но выполняют обе руки одновременно).

ПОТЕШКА « ПАЛЬЧИК – МАЛЬЧИК »

Пальчик – мальчик, где ты был?

С этим братцем в лес ходил,

С этим братцем щи варил,

С этим братцем кашу ел,

С этим братцем песни пел.

Учитель показывает большой палец и как бы обращается к нему, затем прикасается его кончиком к кончикам всех остальных пальцев, начиная с указательного.

Учитель: Открываем уч на стр 125, упр 28

Молодцы ребята, а теперь мы с вами немного разомнемся

Все ребята повернулись,

Все ребята потянулись,

А потом они присели

И за парту тихо сели.

Учитель: Сегодня на урок е мы с вами познакомимся с новой темой урока которая называется различие слов по их принадлежности.

Учитель:Открываем уч на стр 126, упр 30

Игра « Что лишнее?»

1 ряд: кошка, собака, ложка

2 ряд: машина, дом, лошадь

3 ряд: Маша, Саша, Тузик

4 ряд: яблоко, груша, стена

5 ряд: снег, дождь, компьютер

Учитель: Что вы видите на доске? картинки правильно, но они все, какие то разные, а их можно распределить все так чтобы они были по группам

Рефлексия: Молодцы!!!

А что вам сегодня понравилось на уроке больше всего? что вы узнали нового?