

Южно-Уральский государственный
гуманитарно-педагогический университет

Южно-Уральский научный центр
Российской академии образования (РАО)

Н. А. Козлова, Ю. В. Гольцева

ИГРА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ
ПРОЦЕССЕ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Учебно-методическое пособие
для студентов высших и средних специальных
учебных заведений

Челябинск

2024

УДК 371.01(021)
ББК 74.202.424я73
К59

Рецензенты:

канд. пед. наук, доцент Л. Г. Махмутова
канд. пед. наук, доцент Н. В. Лукиных

Козлова, Наталья Александровна

К59 Игра в образовательном процессе начальной школы : учебно-методическое пособие для высших и средних специальных учебных заведений / Н. А. Козлова, Ю. В. Гольцева ; Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет. – [Челябинск] : Южно-Уральский научный центр РАО, 2024. – 105 с. : ил. ISBN 978-5-907821-23-1

В пособии представлены основные представления, ценности и смыслы детской игры и ее роли в формировании личностных качеств ребенка. В содержании методического пособия описаны психолого-педагогические основы игровой деятельности обучающихся в начальной школе, освещена проблема организации игровой деятельности детей в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования. Методическое пособие предназначено студентам высших учебных учреждений, для учителей начальных классов и воспитателей, специалистов муниципальных методических служб, осуществляющих контроль в сфере начального общего образования, а также лиц, проявляющих интерес к рассматриваемым проблемам.

УДК 371.01(021)
ББК 74.202.424я73

ISBN 978-5-907821-23-1

© Козлова Н.А., Гольцева Ю.В. 2024

© Оформление. Южно-Уральский научный центр РАО, 2024

Содержание

Пояснительная записка	5
.....	
Происхождение и сущность игры	6
.....	
Психологические особенности игры.....	15
.....	
История возникновения игрушки	19
.....	
Дидактическая игра в образовательном процессе начальной школы.....	29
.....	
Компьютерные игры в образовательном процессе начальной школы.....	35
.....	
Деловая игра в образовательном процессе начальной школы	38
.....	
Практикум	44
.....	
Ребусы.....	44
.....	
Дидактические игры.....	47
.....	
Дидактические игры на тему «Родина»	55
.....	

Игры-аттракционы.....	57
.....	
Физкультурные минутки и динамические паузы	61
.....	
Викторина	63
.....	
Творческие игры как малые формы работы	66
.....	
Игра-путешествие.....	68
.....	
Игры со словами	69
.....	
Деловая игра.....	73
.....	
Загадки	96
.....	
Список литературы	99
.....	

Пояснительная записка

Методическое пособие предназначено для студентов, обучающихся по направлениям 44.03.01 «Педагогическое образование» направленности «Начальное образование»; 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» направленностей «Начальное образование. Дошкольное образование», «Начальное образование. Английский язык», «Начальное образование. Управление начальным образованием» всех форм обучения, но также может быть рекомендовано студентам педагогических и социальных специальностей.

Пособие будет интересно педагогическим работникам при организации образовательного процесса в начальной школе. В данном пособии авторы рассмотрели проблему использования игры в процессе работы начальной школы. Пособие может быть интересно для учителей начальных классов и организаторов внеурочной деятельности, так-как с одной стороны, позволит апробировать в своей практике предложенные игровые технологии урочной и внеурочной деятельности и квесты. С другой стороны – авторы надеются, что знакомство с представленными методическими материалами станет отправным моментом творчества и новых педагогических открытий, поможет педагогам ответить на вызовы времени и строить урочную и внеурочную деятельность, взаимоотношения с детьми с использованием современных образовательных технологий на подлинно гуманистической основе в атмосфере творчества, радости.

Происхождение и сущность игры

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.

Сухомлинский В. А.

В Концепции федерального государственного образовательного стандарта общего образования сказано: «Развитие личности – смысл и цель современного образования... Новыми нормами становятся жизнь в постоянно изменяющихся условиях, что требует умения решать постоянно возникающие новые, нестандартные проблемы; жизнь в условиях поликультурного общества».

Игра для ребенка – это не только удовольствие и радость, что само по себе важно, это и мир, в котором он живет и постигает жизнь. П. П. Блонский (1884-1941) писал о том, что естественная жизнь ребенка наполнена игрой и игра является великой учительницей ребенка. «... игра – основной вид активности дошкольника, в процессе которой он упражняет силы, расширяет ориентировку, усваивает социальный опыт, воспроизведя и творчески комбинируя явления окружающей жизни» (Блонский, 1999). Игра для ребенка – процесс накопления опыта, соединенного с его активностью. Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Неудивительно, что

проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей (педагогов и психологов, философов, социологов, этнографов, искусствоведов). Так, теория игры стала центром педагогической системы Ф. Фребеля. По мнению Ф. Фребеля, детская игра – высшее проявление деятельности ребенка, «зеркало жизни» и «свободное проявление внутреннего мира» (Фребель, 1913). Игра – мостик от внутреннего мира к природе. Фактически Ф. Фребель первым оценил важнейшее значение игры в жизни ребенка, его развитии: «Игра – есть высшая ступень человеческого развития в это время, ибо игра есть свободное выражение внутреннего.... Игра ... есть образец и копия всей человеческой жизни...» (там же) Игра – неотъемлемая часть человеческой культуры. В педагогике понимание игры как отражения действительной жизни было высказано педагогом К. Д. Ушинским, Л. Н. Толстым. О социальном характере происхождения игры мы находим подтверждение в научных работах ученых: Л. С. Выготского, Н. К. Крупской, А. С. Макаренко, Д. Б. Эльконина. Основоположниками деятельностного подхода развития личности являются психологи Н. Я. Гальперин, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин. По их мнению, на каждом возрастном этапе преобладает свой вид деятельности – «ведущая деятельность». Л. С. Выготский называет ведущей деятельностью такую деятельность, в которой:

- возникают и внутри которой дифференцируются другие, новые виды деятельности;
- формируются или перестраиваются психические процессы (мышление, восприятие, память и др.);
- «ближайшим образом зависят наблюдаемые в данный период развития основные психологические изменения личности ребенка».

Детская игра – исторически развивающийся вид деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними в особой условной форме. Большинству игр присущи четыре главные черты (по С. А. Шмакову):

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

- творческая деятельность, так как носит в значительной мере импровизационный, очень активный характер («поле творчества»);

- эмоциональная окрашенность деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил, которые отражают содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Игровые действия – это действия, свободные от операционально-технической стороны, это действия со значениями, они носят изобразительный характер.

Игровая деятельность – это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил (О. С. Газман).

К. Гроос, В. Штерн, З. Фрейд считали, что в основе игры лежат не социальные условия, а инстинкты человека. Игру ребенка они сравнивали с игрой детеныша животного. Большинство современных ученых объясняют игру как особый вид деятельности, сложившийся на определенном этапе развития об-

щества. В начале XX в. среди ученых не было единодушия и в решении вопроса, что является первичным в истории человечества: труд или игра. Высказывались предположения, что игра возникла раньше труда. Впервые с противоположным утверждением о том, что «игра – дитя труда», выступил немецкий психолог и философ В. Вундт, а в дальнейшем данную точку зрения развил русский философ Г. В. Плеханов в работе «Письма без адреса» (1912 г.). Г. В. Плеханов отмечает, что игра возникла в первобытном обществе, содержание которой определяет труд. К труду человека принуждали жизненные потребности, связанные с необходимостью добывать пропитание, охранять свои угодья, заботиться о жилище и пр. Труд, охота, война с соседними племенами – это сопровождалось чувствами радости, удовольствия, горечи. Желание вновь пережить чувства, испытанные в деятельности, побуждали первобытного человека к обрядовым играм, танцам, песням. Таким образом, в истории общества труд старше искусства и игры. Но в жизни современного человека игра, по мнению Г. В. Плеханова, предшествовала труду. В этом заключается социальное значение игры: она служит средством передачи «культурных приобретений из рода в род», подготавливает детей к труду. Новое поколение психологов и педагогов, волновал вопрос: всегда ли существовала игровая деятельность, предваряя в жизни ребенка последующую трудовую деятельность? Д. Б. Эльконин на основе анализа этнографического материала выдвинул гипотезу об историческом возникновении и развитии ролевой игры. Он считал, что на заре существования человеческого общества детской игры не было. В силу примитивности самого труда и необходимых для него орудий дети

очень рано начинали принимать участие в труде взрослых (сбор плодов, кореньев, ловля рыбы и пр.). Усложнение орудий труда, переход к охоте, скотоводству, земледелию привели к изменению положения ребенка в обществе: малыш уже не мог принимать непосредственное участие в работе взрослых, поскольку она требовала умений, знаний, сноровки, ловкости и т.д. Взрослые стали изготавливать игрушки для упражнения детей в трудовых действиях (лук, копье, аркан). Возникли игры-упражнения, в ходе которых ребенок овладевал необходимыми навыками и умениями в использовании орудий труда, т.к. игрушки были их моделями (из маленького лука можно попасть в цель, маленькой мотыгой – рыхлить землю). С дальнейшим усложнением техники, орудий труда игрушка перестала быть моделями последних. Они напоминали орудия труда внешним видом, но не функциями (игрушечное ружье, игрушка-соха и пр.). С такими игрушками упражняться в трудовых действиях нельзя, но можно их изображать, таким образом возникает ролевая игра, в которой находит удовлетворение свойственное маленькому ребенку стремление к активному участию в жизни взрослых. Д. Б. Эльконин отмечает, что ребенок есть член общества, вне общества он жить не может, и основная его потребность – жить общей жизнью со взрослыми. Но осуществить это в современных исторических условиях невозможно, и жизнь ребенка проходит в условиях опосредствованной, а не прямой связи с миром. Такую связь осуществляет игровая деятельность ребенка, которая возникает тогда, когда появляются нереализуемые непосредственно желания ребенка действовать как взрослый и вместе с тем сохраняется характерная для раннего детства тенденция к немедленной реализации желаний.

Сущность игры, по Л. С. Выготскому, состоит в том, что она есть исполнение обобщенных желаний ребенка, основным содержанием которых является система отношений со взрослыми. Следовательно, ролевая игра возникает не под влиянием внутренних, врожденных инстинктов, а в результате вполне определенных социальных условий жизни ребенка в обществе. Взрослые, в свою очередь, способствуют распространению детской игры с помощью специально созданных игрушек, правил, игровой техники, которые передаются из поколения в поколение, превращая саму игру в часть культуры общества. В ходе социально-исторического развития человечества игра приобретает все большее значение для формирования личности ребенка. С ее помощью дети овладевают опытом взаимодействия с окружающим миром, усваивают нормы, способы практической и умственной деятельности, выработанные многовековой историей человечества. Эту точку зрения продолжает развивать А. В. Запорожец, который отмечал, что это исторически возникший вид деятельности, который заключается в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними. На современном этапе развития психолого-педагогической науки достаточно широко теория игра освещена в трудах Г. П. Щедровицкого, Т. А. Куликовой, Е. Е. Кравцовой Г. В. Лобастова, (с позиций логико-методологического анализа), С. А. Шмакова (концепция социализирующего смысла игры), С. Л. Новоселовой (анализ культурно-исторического развития игры), Й. Хейзинга, М. А. Дибирова (тезис об игровом характере культуры), О. С. Газмана (влияние игры на развитие детской личности) и др. Тем не менее игра, будучи многомерным и сложным феноменом, постоянно приковывает к себе

внимание не только педагогов и психологов, но и философов, социологов, культурологов, этнографов, антропологов, физиологов, математиков и пр. В последнее время игра все чаще становится предметом междисциплинарных исследований. Таким образом, в человеческой практике игровая деятельность сегодня выполняет такие функции: развлекательную, которая считается основной функцией игры (развлечь, доставить удовольствия, воодушевить, пробудить интерес); коммуникативную (освоение диалектики общения); самореализации (в игре как полигоне человеческой практики); игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности); диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры); коррекции (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей, формирование знаний и умений); межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей); социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития).

Место и роль игровой деятельности в образовательном процессе, сочетание элементов игры, воспитания и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации игр. Чаще игры различают по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические. По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология игр, которые используются в педагогике, это характер игровой методики: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем предметным линиям. И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения. Основанием для классификации игр могут выступать функции, которые она выполняет:

1) социализирующие,

2) коммуникативные,

3) диагностические.

Творческие игры делятся в зависимости от характера творчества детей и материалов, используемых для реализации игровых действий, на режиссерские, сюжетно-ролевые, театрализованные и игры со строительным материалом, игры с бросовым материалом. Особое место в педагогическом процессе занимают деловые игры, имитационные игры, игры в сюжете которых отражены ситуации, знакомые и понятные детям, но имеющие множество линий развертывания «здесь и сейчас». Таким образом, оснований для классификаций достаточно много и педагогическая литература изобилует классификациями детских игр. Педагоги чаще всего выбирают для работы те классификации игр, которые отвечают их профессиональным запросам.

Задания для самостоятельной работы

1. В чем сущность игры?
2. Перечислите виды игр и соотнесите их с целевыми ориентирами педагогической деятельности.
3. Какие правила осуществления воспитательной деятельности предусматривает использование игры?
4. Докажите, что игра может выступать средством воспитания и социализации.
5. Составьте список литературы по проблеме организации игровой деятельности в обучении младших школьников.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

ФГОС НОО ставит перед системой начального общего образования формирование у младших школьников положительных форм поведения, дисциплинированности, опрятности, трудолюбия, интереса к знаниям, любви к Родине, что наиболее благоприятно происходит именно в игре. Игра формирует и делает жизнь детского коллектива яркой и увлекательной. Необходимо отметить, что игра — одно из важнейших средств умственного и нравственного воспитания детей.

Игры для начальной школы должны обязательно учитывать особенности психологии ребёнка: впечатлительность; активность; открытость новым знаниям; начинающий анализировать свои поступки и действия других. Исследования В. В. Абраменковой, Е. О. Смирновой, А. И. Сорокина, Д. Б. Эльконина подтверждают, что дети семи - десяти лет характеризуется повышенной нравственной требовательностью к другим, непосредственностью в поведении. Эти особенности и являются залогом обучаемости и воспитуемости детей данного возраста.

Ребенок младшего школьного возраста уже владеет всеми основными видами игровой деятельности. В то же время младшие школьники, как и дети-дошкольники, играют во все виды игр. Правда, теперь эти игры качественно меняются: от структуры игры – в ней на первый план выходят правила, и младшие школьники не просто могут играть в игру с правилами, но и трансформируют любую игру в игру с правилами – до сюжета игры – дети разыгрывают такие сюжеты, которые их

мало интересовали в то время, когда они были дошкольниками (игры “в школу”, игры “в телевизионные шоу” и даже игры “в политические события”). А в самих сюжетах младшие школьники начинают обращать внимание на детали, которые раньше оставались за рамками их игр. К примеру, в игре “в школу” важным оказывается содержание уроков, а не отметки и взаимодействие учителя и учеников, как у дошкольников.

Если говорить об игровой деятельности, то именно в игре в процессе обучения и внеурочной деятельности вырабатываются у младших школьников организаторские способности и навыки, развивается выдержка, умение взвешивать и анализировать разные обстоятельства и многое другое, без чего невозможно всестороннее развитие личности, что раскрывается в работах Л. С. Выготского, С. Л. Рубинштейна и др. В процессе адаптации младших школьников в школе игра способствует снятию барьера между «внешним миром знания» и психикой ребенка. Именно игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младших школьников страх неизвестности, постоянно внушаемое уважение к школьной премудрости, что мешает свободному освоению знаний, установка на выполнение учебной работы у детей еще не сформирована. Все новое, неожиданное, яркое, интересное, привлекает внимание обучающихся само собой, без всяких усилий с их стороны. Непроизвольное внимание становится особенно концентрированным и устойчивым тогда, когда учебный материал отличается наглядностью, яркостью, вызывает эмоции. Поскольку произвольное внимание поддерживается интересом, то, естественно, каждый учитель начальных классов стремится сделать свой урок интересным и занимательным, а в этом ему помогут игры,

игровые ситуации, но следует иметь в виду, что младших школьников надо приучать быть внимательными и по отношению к тому, что не вызывает непосредственного интереса и не является занимательным, здесь тоже можно ввести деловые игры, сюжетно-ролевые игры.

Развивающие игры в жизни ребенка занимают различное место. Если в дошкольном возрасте развивающая игра - основной источник знаний, то в школе она теряет свое ведущее значение, но ценность ее не снижается, она остается одним из основных средств обучения.

Важность присутствия игры в образовательном процессе младшего школьника заключается в том, что в ней важен не результат игрового действия, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. И, хотя ситуации, проигрываемые школьником, воображаемы, но чувства, переживаемые им в игре — вполне реальны, что и несет в себе большие воспитательные возможности, потому что только через переживания можно формировать у детей положительное отношение к деятельности. Л. С. Рубинштейн подчеркивает, что «ребенок, играя ту или иную роль, не просто фиктивно перевоплощается в чужую личность, играя, он обогащает, углубляет свою собственную личность».

Д. Б. Эльконин раскрывает значение игры для психического развития ребенка. Он указывает, что основное значение игра имеет для развития мотивационно - потребностной сферы, в игре происходит эмоционально окрашенная ориентация в смыслах человеческой деятельности, формируется новая потребность — действовать, как взрослый. Намечается переход от бессознательного к сознательному, для развития умствен-

ных действий (процесс постепенной интериоризации игровых действий), для развития произвольности поведения. Таким образом, психологическим механизмом возникновения игры у ребенка является диалектическое противоречие между потребностью в активном действии в окружающем мире наравне с взрослыми и отсутствием реальных на то возможностей. «А в игре все доступно, все возможно: и в космос слетать, и детей в школе учить», - замечает Д. Б. Эльконин.

Младший школьник в игре устремлен в будущее, эмоционально живет в нем, предвосхищает свое положение в обществе, и, встав в позицию взрослого, осуществив, пусть условно, его действительность, ребенок начинает представлять, что смысл человеческой деятельности в самом общем виде заключается в другом человеке, что человеческая деятельность осуществляется, прежде всего, для других людей. Л. С. Выготский называл игру «арифметикой социальных отношений», и справедливо считал, что именно в игре «становится человек». Включение в учебный процесс игры, создание на уроке игровой ситуации приводит к тому, что младшие школьники, увлеченные игрой, незаметно для себя и без особого напряжения приобретают определенные знания, умения, навыки, заставляя его напряженно мыслить.

ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ИГРУШКИ

Детские игры и игрушки возникли очень давно. По мнению некоторых исследователей, дети наших отдалённых предков уже играли. Что же такое игрушка? Игрушка – вещь, служащая для игры (Ожегов С. И., Шведова Н. Ю.) Игрушка – предмет, специально предназначенный для детских игр. Игрушка – специальный предмет, предназначенный для игры и иного жизненного назначения не имеющий (В. И. Логинова, П. Г. Саморукова). Таким образом, игрушка, это вещь или предмет, которая призвана обеспечить игровую деятельность как детей, так и взрослых. Возникновение игрушки в человеческом обществе учёные связывают с развитием трудовой деятельности первобытного человека. Многочисленные археологические исследования донесли до наших дней сведения об игрушках древнего мира. С древних времён известны игрушки в форме орудий труда, оружия, предметов быта, с помощью которых дети осваивали многие жизненно важные действия, способы деятельности. Изготавливали игрушки из разных материалов. Например:

Игрушки в Древнем Египте делали из ткани, дерева.

В Греции, Риме игрушки делали из слоновой кости, янтаря, терракоты. Образами для игрушек являлись фигурки животных, куклы, мячи, волчки, фигурки воинов, повозки, погремушки.

Древнерусские игрушки изготавливались из глины, это были свистульки, уточки, птички, куколки, а для состоятель-

ных сословий изготавливались кукольные дома с полной обстановкой, выполненной из дорогих материалов, часто с украшениями из драгоценных металлов, камней. Такие игрушки обычно делались в единственном экземпляре. Они хранились как фамильные ценности и передавались по наследству. У славянских племен игрушки мастерили из дерева. Смысл народной игрушки – развить, занять, повеселить, порадовать. Первые игрушки для младенцев клали в зыбку, а затем вешали над колыбелью. Первое упоминание об игрушечном промысле на Руси относится к двенадцатому веку, но расцвет игрушечных промыслов приходится к 16-17 векам. В этот период получили развитие народная деревянная и гончарная игрушки. Центрами гончарной игрушки стали село Гжель, Дымковская слобода, Каргополь, Тула. Крупный промысел деревянной резной игрушки сложился в селе Богородское Костромской области.

Промышленное производство игрушек началось в немецком городе Нюрнберге в девятнадцатом веке. С изменением общества происходят изменения и в содержании игрушек. Появляются механические, пневматические, магнитные, электрифицированные игрушки. Войны, прокатившиеся по Европе в 20 веке, положили начало созданию военной игрушки. Развитие электронной промышленности открыло новые горизонты в создании сложной детской игрушки. Появились электронные игрушки с дистанционным управлением, с программируемыми эффектами. В настоящее время распространяются различные телеигры, компьютерные игры и др.

Педагогическая классификация позволяет систематизировать все виды игрушек по определённым критериям.

По способу изготовления:

- кустарные;
- фабричные;
- самодельные;

По воспитательному воздействию:

- двигательные;
- сенсорные;
- конструктивные;

По использованию в разных видах игр:

- сюжетные (образные);
- технические;
- дидактические;
- игрушки-забавы;
- музыкальные;
- спортивные;
- театрализованные;
- строительные и конструктивные.

В семьях у детей должны быть все виды игрушек, т.к. каждая из них способна по-своему развивать и воспитывать ребёнка, т.е. оказывать влияние на личность младшего школьника. Важно при этом научить детей использовать как можно разнообразнее игрушки в своих играх и в совместных играх с другими детьми, относиться к игрушкам с любовью и вниманием.

Задания и вопросы для самостоятельной работы студентов

1. Напишите мини-сочинение «Игра – зеркало общества».
2. Приведите аргументы в защиту того, что детские игры и прежних лет, и сегодняшних дней имеют социальный характер?

3. Во всех представленных классификациях отсутствуют игры современного ребёнка, а именно компьютерные игры. Как бы Вы дополнили или видоизменили представленные классификации игровой деятельности младших школьников?

4. Подготовьте сообщение на родительском собрании «В какие игры играют Ваши дети?»

5. Из различных источников выпишите высказывания, афоризмы, крылатые выражения о значении игровой деятельности в жизни человека. Подготовьтесь к обоснованию высказывания.

6. Охарактеризуйте сущность деятельностного подхода процесса развития и формирования способностей детей.

7. Обоснуйте психолого-педагогическое значение игровой деятельности младших школьников.

8. Сравните концепции происхождения игры у разных авторов и укажите общие и отличительные черты в их подходах.

Проблемы детской игры на современном этапе

Культура игры и игровая культура в современном мире теряют свои позиции. Детство утрачивает смысл уникального возрастного периода, где подлинный источник развития – живое общение и игра. Дети все чаще общаются в искусственной среде интернета. С другой стороны, родители и современное начальное образование все больше ориентируется на ускорение интеллектуального развития в ущерб его обогащению, на использование дистанционных форм обучения и общения. Развитие при этом отождествляется с формированием знаний,

умений и навыков, а не с формированием умения сотрудничества, взаимовыручки, партнерства. Современная система образования выделила детей из мира взрослых, но и отделяет их друг от друга. Гаджеты ныне появляются уже в дошкольном детстве, а в начальном школьном возрасте являются лучшими друзьями. У современных детей очень популярны игры в супергероев, человека-паука; легкость изображения позволяет использовать подобные сюжеты с минимальным уровнем развития игровой деятельности (отношения между персонажами очень скудны, примитивны). Игра не является способом вхождения школьника в мир взрослых и освоения социальных отношений, развитие эмоциональной сферы. К тому же мир социальных связей представлен для многих детей фактически единственным вариантом отношений с единственным родителем, искусственной средой, искусственными участниками общения. Большинство моделей социального мироустройства современные дети черпают компьютерных мультфильмов, содержание которых не соответствует реальности, или из новой формы досуга – компьютерных игр, в которых так же господствуют искусственная среда и отношения. Наблюдение за игровой деятельностью детей показывают, что под влиянием новых реалий в игровой субкультуре детей помимо традиционных бытовых, семейных, профессиональных сюжетов появились новые темы: общение по мобильному телефону, посещение ресторана, кафе, пиццерий, имитация функций представителей новых профессий (банкиров, спецназовцев, кинозвезд и др.), взаимоотношений «боссов» и «подчиненных», «новых русских» и «киллеров». Многие из этих часто деструктивных тем и сюжетов игр младших школьников заимствованы ими из

потока психотравмирующей информации телевидения и видеопродукции интернета. В этой связи возрастает роль родителей, воспитателей, педагогов в поддержании и развитии лучших традиций игровой детской субкультуры, создание условий для сохранения и проектирования и проектирования развивающей пространственной и игровой среды для детей.

Задания и вопросы для самостоятельной работы студентов

1. Напишите мини-сочинение «Игра – зеркало общества».
2. Приведите аргументы в защиту того, что детские игры и прежних лет, и сегодняшних дней имеют социальный характер?
3. Во всех представленных классификациях отсутствуют игры современного ребенка, а именно компьютерные игры. Как бы Вы дополнили или видоизменили представленные классификации игровой деятельности младших школьников?
4. Подготовьте сообщение на родительском собрании «В какие игры играют Ваши дети?»
5. Из различных источников выпишите высказывания, афоризмы, крылатые выражения о значении игровой деятельности в жизни человека. Подготовьтесь к обоснованию высказывания.
6. Охарактеризуйте сущность деятельностного подхода процесса развития и формирования способностей детей.
7. Обоснуйте психолого-педагогическое значение игровой деятельности младших школьников.

Алгоритм проведения игр с детьми

1. *Выбор игры.* Он зависит от педагогических задач и возрастных особенностей детей, уровня развития и количества младших школьников. При выборе игры учитываются наличие аксессуаров, место проведения, наличие помощников и желание самих детей.

2. *Подготовка места для игры.* В первую очередь педагог должен создать игровую среду, которая не должна быть проходным местом, не забывая при этом про меры безопасности. Если игры проводятся на улице, то лучше выбирать для игры поляну или лужайку, следует заранее ознакомиться с территорией и наметить границы игровой деятельности.

3. *Подготовка игровых аксессуаров.* Игровые аксессуары необходимо продумать и заготовить заранее. Флажки, ленты, мячи предметы следует подбирать красочные и заметные. Должны быть своевременно подготовлены какие-либо современные приспособления, инструменты для организации сюжетных игр. Все аксессуары должны быть качественными и современными.

4. *Разметка площадки.* Для подвижных и спортивных игр необходимо разметить игровую площадку. Такие игры целесообразно проводить на спортивных площадках. Если разметка требует много времени, то лучше сделать ее до начала игры, или воспользоваться разметкой спортивной площадки. Границы должны быть ярко очерчены, в качестве ограничителей можно использовать цветную бумагу, гирлянды, веревки. Линия границ намечается не ближе трех метров от препятствий: стен, деревьев, пней и т.д.

5. *Расстановка играющих.* Прежде чем начать игру, необходимо указать играющим исходное положение так, чтобы они хорошо видели и слышали ведущую. При объяснении необходимо проследить, чтобы дети не стояли лицом к солнцу они плохо будут видеть ведущего. До начала игры сообщаются только главные правила, без которых нельзя начать игру.

6. *Распределение ролей.* При распределении ролей в длительной сюжетно-ролевой игре воспитатель руководствуется теми же общепедагогическими положениями, что и в развернутой творческой игре: он стремится удовлетворять игровые потребности детей, то есть каждому дает желаемую роль, предлагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль. В течение игры роли могут меняться, убираться, им может быть дана новая установка. Основное правило – в любой роли должно быть действие.

7. *Объяснение правил и хода игры.* Определение ролей, играющих и их местонахождения, а также содержания и правил игры должно быть образным, понятным, логичным и последовательным, кратким. В зависимости от сюжета оно может быть изложено в увлекательной сказочной форме. По ходу игры появляются и объясняются правила, необходимые для дальнейшего игрового действия.

8. *Назначение водящих.* Выполнение обязанностей водящего оказывает на ребенка серьезное воспитательное воздействие. Поэтому желательно, чтобы в этой роли побывало как можно больше детей. Назначать водящих можно разными способами: выбрать по желанию детей, по жребью, выявить желающих и др. Перечисленные способы следует чередовать в

зависимости от поставленной задачи, внешних условий, характера игры, количества играющих и их настроения.

9. *Распределение по командам.* Организация командной игры или эстафеты с элементами соревнования требует деления на команды, примерно равные по силам. Состав команд в каждой игре может меняться, но при этом должно учитываться желание самих детей.

10. *Окончание игры.* Игра прекращается, как только у игроков появляются первые признаки утомления, и снижается интерес. Ведущий должен постоянно следить за состоянием играющих, чтобы вовремя отреагировать на любые изменения. Продолжительность игры зависит также от ее характера, условий проведения и состава играющих. Так как у играющих утомление наступает неодновременно, для уставших игроков вполне возможно досрочное окончание игры.

11. *Подведение итогов.* Многие игры и игровые задания не носят соревновательного характера, поэтому подведение итогов представляет собой анализ как игры в целом, так и успехов каждого ребенка. При объявлении результатов игры дается ее краткий разбор, анализ ошибок. К такому анализу привлекаются и дети, это способствует развитию наблюдательности, уточнению правил игры, приучает к осмыслению действия и сознательной дисциплине.

Задания для самостоятельной работы студентов

1. Подготовьте текст (план) консультации с родителями о проблемах, с которыми они сталкиваются при организации игровой деятельности для своих детей, и предложите практические рекомендации.

2. Подготовьте сообщение о влиянии рекламы на детскую игру. Какие проблемы может вызвать реклама? Какие меры обеспечивают безопасность игр для детей?

3. Изучите современные игровые технологии и предложите алгоритм проведения интерактивной игры. Создайте игру по собственной идее и разработайте алгоритм, объясняющий, как педагогам использовать вашу игру в образовательном процессе.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Дидактическая игра – это обучающая игра, которая создана специально для получения новых знаний и умений. Дидактические игры классифицируются по разным основаниям (рисунок 1).



Рисунок 1 – Классификация дидактических игр

В теории игр дидактические игры часто рассматриваются только как игровой прием в ходе занятий. Но они могут успешно использоваться и как форма обучения, и как игровой метод обучения, и как самостоятельная игровая деятельность, и как средство воспитания различных сторон личности ребенка. Многие учителя начальных классов рассматривают дидактическую игру как переходный этап к учебной деятельности.

В дидактической игре в отличие от урока должны присутствовать структурные элементы: игровая задача, игровые действия, игровые правила, результат. Наличие игровой и учебной задач подчеркивает обучающий характер игры, направленность ее содержания на развитие познавательной деятельности детей. Решение дидактической задачи требует сосредоточенности, внимания, умственного усилия, умения осмыслить правила, последовательность действий, преодолеть трудности, а в дидактической игре она возникает и как игровая задача самого ребенка. Например, в игре «Раскроем тайну волшебных колпачков» игровая задача для детей заложена в самом названии игры – узнать, что под колпачком, в то же время воспитатель ставит дидактическую задачу – учить детей рассказывать о предмете, развивать связную речь и т.п.

Дидактическая игра содействует решению и задач нравственного воспитания, трудового, физического, умственного и т.д. Воспитатель ставит детей в такие условия, которые требуют от них познавательной активности, применения ими разных способов решения игровых задач, самостоятельности и инициативы, умения играть вместе, регулировать свое поведение, быть справедливым и честным, уступчивым и требовательным,

что должно обеспечивать доброжелательные отношения между участниками, готовность прийти на помощь товарищам и пр.

Во многих играх игровая задача оформляется в виде ролей. Например, в «Игре в магазин» выполнение роли продавца или покупателя часто сопровождается простейшими счетными операциями или операциями взвешивания или измерения, в чем заключается выполнение игровой задачи: овладение элементами счета, знаниями мер, веса, длины. Интерес к игровой задаче, стремление выполнить ее активизируется игровыми действиями. Чем они разнообразнее и содержательнее, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. Игровым действиям детей нужно учить. Лишь при этом условии игра приобретает обучающий характер и становится содержательной. Обучение игровым действиям осуществляется через пробный ход в игре, показ самого действия. Показ способа действий содержит в себе одновременно развитие игрового действия и новое игровое правило.

Словесные дидактические игры условно можно объединить в четыре группы:

1. Игры типа загадок на выделение характерных признаков предметов и явлений, на сравнение, на отгадывание по описанию: «Какой предмет загадали?», «Да – нет», «Когда это бывает?»

2. Игры на развитие умения обобщать, группировать предметы и явления по определенным признакам, классифицировать: «Назови три предмета», «Назови одним словом», «Кому что нужно», «Какой предмет лишний» и др.

3. Игры на развитие умения отличать реальные явления от нереальных, находить алогизмы в суждениях, делать правиль-

ные умозаключения: «Кто больше заметит», «Похож – не похож», «Бывает – не бывает», «Утка», «Так да не так» и т.д.

4. Игры на развитие внимания, выдержки, сообразительности, быстроты мышления и реакции на слово, находчивости, чувства юмора: «Фанты», «Испорченный телефон», «Летает – не летает», «Доскажи словечко», «На одну букву», игра «Четвертый лишний».

Задание детям: «Найдите одно лишнее слово и обоснуйте свой ответ». Например: - картон, пластилин, ножницы, желуди (ножницы – это инструмент, а не материал); - игла, пластилин, нитки, ткань (игла – это инструмент, не материал); - циркуль, бумага, ножик, линейка (бумага – это материал, а не инструмент); - листья, семена, фольга, шишки (фольга – это не природный материал) и т.п.

На уроках учителя активно используют на различных предметах загадки, шарады, игры-соревнования, кроссворды. Необходимо отметить, что загадки и шарады делают урок ярче, насыщеннее, активизируют познавательную деятельность обучающихся Их можно использовать практически на каждом уроке, на различных его этапах: вступительная беседа, объяснение нового материала, закрепление, подведение итогов; подбирая материал к нужным темам. Игры-соревнования и разгадывание кроссвордов также очень любимы детьми любых классов. Соревновательный момент между парами, группами, рядами всегда оживляет урок. Примеры таких соревнований:

- Тема: «Работа с природными материалами. Изготовление объемных композиций» – соревнование «Назови как можно больше природных материалов».

- Тема: «Изготовление объемной композиции на сказочную тему из пластилина» – соревнование «Вспомните сказки с волшебными предметами».

- Тема: «Работа с синтепоном. Игрушка «Ванюша» – игра-соревнование между рядами «Нарисуйте поэтапно с закрытыми глазами героя русских сказок», «Какие герои сказок живут на этом рисунке».

Коллективные и командные дидактические игры применяются при изучении различных тем на уроках в начальной школе и в большей степени направлены на формирование коммуникативных УУД. Традиционно образовательный процесс связан с передачей-получением информации, отработкой репродуктивных умений. В коллективных и командных играх участники сами себе ставят цель, совместно с другими детьми ищут способы ее достижения, сообща отбирают материал, при этом каждый из команды (группы) ответственен не только за свое поведение и результаты, но и за успех всей группы. Поэтому эти игры имеют еще и огромную воспитательную ценность.

Алгоритм организации и проведения дидактической игры:

1. Представление игры (беседа, загадка, сюрпризный момент и пр.).
2. Постановка игровой задачи – берет на себя взрослый.
3. Объяснение правил и содержания игры (показ действий, образец действий до начала игры).
4. Распределение ролей (с помощью жребия, считалочки, фантов и пр.)

5. Игровая деятельность (контроль за выполнением правил) – прямое руководство игровой деятельностью, партнер – взрослый

6. Подведение итогов – участвует взрослый и дети (самоконтроль, самоанализ).

7. Повторное проигрывание

Задания и вопросы для самостоятельной работы студентов

1. Может ли дидактическая игра быть основной формой обучения детей младшего школьного возраста?

2. Как вы считаете, существует ли связь между терминами «дидактические игры», «развивающие игры», «обучающие игры»?

3. Обоснуйте воспитательно-образовательную ценность игровой деятельности младших школьников.

4. Составьте кейс дидактических игр по любой предметной линии начальной школы, выбрав одну тему в этой дисциплине. При составлении картотеки за основу необходимо взять следующую структуру: название игры, цель; инструкция для организации и проведения игры; возможность изменения и усложнения правил, сюжета игрового действия.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

На современном этапе компьютер стал мощным инструментом развития человеческого сообщества, неотъемлемой частью культуры, а компьютерные игры, приобретая значительную популярность, становятся первой доступной ребенку формой взаимодействия с компьютером, наблюдается превращение компьютерных игр в основную форму досуга детей, вследствие чего видеоигры становятся частью детской и подростковой субкультуры, вытесняя постепенно традиционные игры из жизни детей.

Вместе с тем эти игры используются как средства обучения в сфере образования, например, иностранному языку, математике, геометрии, снабжают энциклопедическими знаниями, появились обучающие игры для дошкольников и пр. Развитие индустрии электронных и компьютерных игр, интерес к ним детей ставит перед педагогами, психологами, учеными вопросы о том, какое влияние оказывают компьютерные игры на формирование личности ребенка, возможность развития знаний, умений и навыков, можно ли эту деятельность назвать игрой, возможно ли в подобных играх ролевое поведение и многое другое.

По назначению и целям создания компьютерные игры можно разделить на игры развлекательные (при их создании далеко не всегда учитываются рекомендации педагогов и пси-

хологов, они скорее отвечают спросу и требованиям рынка) и игры, специально созданные для целей обучения (преподносящие в игровой форме конкретный учебный материал, основанный на теоретических подходах психолого-педагогической науки). Тем не менее, на современном этапе различия развлекательных компьютерных игр и игр, специально сконструированных под определенные задачи обучения, становятся все менее заметными, поскольку, с одной стороны, обучение посредством компьютера становится все более развлекательным, с другой – сами развлекательные игры (исходно не ставящие образовательных целей) требуют освоения некоторого багажа знаний, содержат образовательную информацию, помогают приобрести различные навыки (например, игры для развития памяти и логические игры, знание иностранного языка). Также многие развлекательные компьютерные игры содержат большое количество информации в силу насыщенного содержания игры, вследствие чего, выполняя игровые действия, ребенок получает знания из истории, географии, экономики и т.д., особенно это касается стратегических игр.

Существует классификация компьютерных игр, предложенная А. Г. Шмелевым, основой которой является характеристика психических функций, включенных в процесс игры. Одним немаловажным аспектом взаимодействия ребенка с компьютером служат полоролевые стереотипы. Так, есть пилотные исследования, которые свидетельствуют, что девочки проявляют меньше интереса к компьютерным играм и отдают предпочтение менее агрессивным и менее динамичным играм, чем мальчики. Также они обнаруживают значительные отличия в стиле игры. Сегодня выделяют так называемый «женский

стиль» игры, который характеризуется меньшим стремлением к выигрышу и оценке достижений, предпочтением простых и гибких правил, реалистичных сюжетов и доброжелательного тона обратной связи. «Мужской стиль» характеризуется частым выбором игр-поединков, стремлением к победе в игре, жесткостью и сложностью игровых правил, фантастичностью сюжетов и вызывающим, агрессивным тоном обратной связи. В зависимости от этих различий в стилях игры исследователи предлагают различать игры, адресованные разным полам, и нейтральные игры, не несущие полоролевых стереотипов.

ДЕЛОВАЯ ИГРА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Многие учителя в наше время ищут разнообразные формы проведения уроков, внеурочной деятельности, новые построения учебных и внеучебных занятий, которые отличаются от стандартных. Педагогическая деятельность всегда предполагает творчество. В начальной школе достаточно популярна, методически описана ролевая игра, которая появляется в жизни ребенка уже в дошкольном детстве. Одной из разновидностей ролевой игры является деловая игра – условное воспроизведение, имитация, моделирование некоторой реальной деятельности, которую совместно осваивают участники игры. При этом каждый ученик решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. В совместной деятельности у учащихся развиваются и навыки сотрудничества. Деловая игра активизирует мыслительную деятельность школьников, развивает творческие способности участников игрового действия.

В нашу начальную школу деловые продуктивные игры вошли сравнительно недавно. Особенностью данного вида игры является то, что она имитирует реальную жизнь, и что для нас сегодня важно, это имитация и реальной профессиональной деятельности. Это позволяет участникам игры экспериментировать, «примерять» на себя разные профессии, проверять разные способы поведения и даже совершать ошибки, которые в реальности нельзя себе позволить. Таким образом, как форма деятельности в условных ситуациях деловая игра

направлена на воссоздание и усвоение общественного и социального опыта, она позволяет формировать социально-значимые способности личности школьника.

К социально-коммуникативным способностям относятся: способность сотрудничества и взаимодействия; психологическая совместимость как способность адаптации к различным темпераментам и характерам; умение работать в составе малой группы; умение пользоваться различными средствами коммуникации, компьютером; способность эффективно разрешать конфликты; способность устанавливать долговременные горизонтальные и вертикальные связи и т.д.

Использование деловой игры в ходе учебных занятий позволяет:

- преодолевать традиционные подходы в преподавании предметных линий в начальном образовании;
- овладеть основами социально-коммуникативных способностей;
- формировать чувства коллективной ответственности за подготовку и уровень знаний каждого ученика;
- освоить определенные умения, навыки, качества, которые не могут быть отработаны иными методами обучения.

Необходимо выделить несколько принципов организации деловой игры:

- принцип имитационного моделирования конкретных условий деятельности человека во всем многообразии служебных, социальных и личностных связей является основой методов активного обучения;
- принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности, реализация которого являет-

ся необходимым условием учебной игры, поскольку несет в себе обучающие функции;

– принцип совместной деятельности, который в деловой игре требует реализации включения в познавательную деятельность обучающихся класса, а от разработчика он требует отбора и описания ролей, выделения их полномочий, интересов и средств деятельности, виды профессионального взаимодействия участников игрового действия;

– принцип диалогического общения, который обеспечивает необходимое условие достижения учебных целей, так как всестороннее коллективное обсуждение учебного материала обучающимися позволяет добиться комплексного представления ими профессионально значимых процессов и деятельности; только диалог, дискуссия с максимальным участием всех играющих способна породить поистине творческую работу;

– принцип двуплановости отражает процесс развития реальных личностных характеристик специалиста в «мнимых», игровых условиях;

– принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса её развертывания в игровой деятельности.

В зависимости от функций деловые игры делят на три группы:

1. Учебные (применяются при обучении обучающихся для развития у них навыков и умений по практическому использованию теоретических знаний в своей практической деятельности).

2. Производственные (знакомство с различными профессиями, взаимодействие между людьми в жизненной ситуации.).

3. Исследовательские (используются при проверке гипотез).

Необходимо выделить особенности имитационных игр. Они предполагают знакомство обучающихся с разными видами профессий, где отрабатываются особенности данных видов деятельности, происходит знакомство с простейшими профессиональными навыками, дети учатся совместно решать ту или иную проблему. В игре имитируются события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.), обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (магазин, кабинет врача, пожарная часть, салон автобуса, кабинет начальника, зал заседаний и т.д.). Обыгрываются и тактика поведения, и действия, и выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Каждый участник получает определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с полученным заданием. У ребенка появляется возможность попробовать себя в той или иной профессии, выполнить задания в соответствии со своей ролью, представить свой проект, поставленной перед ним проблемы. Игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, даёт возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Структура имитационной игры: ввод в игровое действие; игровые и учебные цели, на основе которых определяется объём необходимых знаний; содержание; сюжет (сценарий); правила (инструкции участникам); средства; функции и роли участников игры; игровые действия; защита проекта; результат; рефлексия и выход из игрового действия.

Признаки деловой имитационной игры: групповой характер, где на каждого участника оказывает воздействие атмосфера группы, группового сотрудничества; деятельностный характер, где обучающиеся свои знания и умения могут применить в заданной игровой ситуации, получить и апробировать дополнительную информации по теме игрового действия; игровой характер, где раскрываются взаимоотношения участников игрового действия как в игре, так и вне её; принятие самостоятельных творческих решений, что позволяет научить ребенка не бояться совершить ошибку; социальная направленность, где обучающиеся исполняют роли, осваивая социальный опыт, закрепляя в своих игровых действиях соответствующие планы, алгоритмы поведения и социальные отношения между участниками в той или иной профессиональной деятельности; защита своего варианта решения проблемы (проекта), обсуждение всех вариантов решения проблемы.

Любой вид деловой игры должен иметь основные атрибуты:

1. Игра имитирует тот или иной аспект целенаправленной человеческой деятельности.

2. Участники игры получают роли, которые определяют различие их интересов и побудительных стимулов в игре. Все роли имеют действия, без действий нет роли.

3. Игровые действия регламентируются системой правил, которые должны принять участники игры.

4. В деловой игре преобразуются пространственно-временные характеристики моделируемой деятельности.

5. Игра носит условный характер.

6. Контур регулирования игры состоит из следующих блоков: концептуального, сценарного, постановочного, сцени-

ческого, блока критики и рефлексии, судейского, блока обеспечения информацией.

Недостатками деловых игр является сложность и длительность подготовки педагога; отсутствие формализованных критериев, позволяющих сделать более объективную оценку и сравнить с реальной действительностью ожидаемый результат; сложность в выделении рисков; отсутствие четкого алгоритма проведения игры; содержание деловой игры определяют участники игры.

Задания для самостоятельной работы студентов

1. Проведите исследование среди детей младшего школьного возраста о том, какие игры им нравятся больше всего, и проанализируйте, какие проблемы возникают в контексте выбора игр.

2. Проведите исследование влияния социальных сетей и онлайн-игр на детскую психику и социализацию. Найдите примеры проблем и предложите пути их решения.

ПРАКТИКУМ

РЕБУСЫ

1. Разгадайте и определите названия растений Урала ребусы (рисунок 2).



Рисунок 2 — Ребусы о растениях

Ответы: тополь, крапива, кувшинка, лопух, осина, рогоз

2. Разгадайте и определите название животного (Рисунок 3).



Рисунок 3 — Ребус о животных

Ответ: северный олень

3. Разгадайте ребусы о природе (Рисунок 4).



Рисунок 4 – Ребус

Ответы: ежик, дятел

4. Разгадайте ребусы (Рисунок 5).



Рисунок 5 – Ребусы

Ответы: сокол, гора

ФИЛВОРДЫ

Филворд представляет собой квадратное или прямоугольное поле, разделенное на квадраты и заполненное буквами. Каждая буква не пересекается с другими словами. Главное условие, что каждая буква может быть использована только один раз (Рисунок 6).

НАЙДИ СЛОВА

Найди и обведи 14 слов головоломки.

З	Б	Х	Л	М	Р	Ч	Б	Б	Х	Ы	П	К	Б	Э	Д	Ц	Й	О	Ф
К	Х	Е	Н	И	З	В	Е	Р	О	Б	О	Й	Ш	У	Р	А	Л	Ю	Ь
З	Ю	Ф	Д	А	Д	М	Е	Д	В	Е	Д	Ь	И	О	С	Л	М	М	И
А	Р	С	Е	С	Ч	Я	У	У	Ю	К	Ю	У	К	Ю	Ж	Б	З	Ь	О
Р	Ц	Щ	У	С	Р	А	Р	Ц	Л	Е	О	Ч	Х	Ч	П	Ю	Ь	Ж	Ш
Э	К	И	С	Е	Г	А	Ч	Ц	У	Е	М	Е	Е	П	Ь	М	Т	З	Ж
Л	Ш	Г	З	П	З	У	Щ	Е	Л	Ь	Е	Ь	Ь	И	Ь	Н	Т	Ю	З
Е	Т	Щ	Ю	М	Ц	Ж	Ь	Е	Щ	К	О	С	У	Л	Я	Ш	П	Р	Ц
Ч	Щ	Ю	Ч	Н	О	Ы	Ш	Ц	Т	Щ	Ч	Ж	П	Ц	Х	Щ	Щ	А	А
Э	Ь	М	Г	Ь	Ц	Ж	С	К	У	В	И	Л	Ь	Д	Ы	Ь	Э	Т	В
Ф	Ф	М	Ш	Ш	И	З	М	Ы	Р	Ц	Н	Я	Ы	Х	Р	К	Р	К	В
Щ	Р	Х	С	О	С	Н	А	Д	Г	Ч	Н	И	Ц	У	Й	А	Д	У	Ю
З	Г	Й	Т	Ь	Ь	Л	Э	Ч	О	Щ	О	О	Э	Е	У	Л	И	Л	Я
Т	А	Я	И	Г	Р	С	О	З	Я	Е	Х	А	Л	В	Г	И	Ю	Ь	Г
Е	Е	Е	И	З	Ф	Р	В	Ю	К	Ь	Ц	Ь	С	О	Ю	Н	Ж	Ю	Д
А	Т	Ж	Ы	Р	Ч	Н	В	И	Л	Й	Ж	Я	Р	Л	Л	А	Й	Ц	Р
А	Э	Ы	Т	У	У	А	О	Ь	Э	З	А	Д	П	К	Ж	Г	Б	Ы	О
Г	А	У	У	Ч	З	Ы	Ь	Р	Ы	У	Ф	О	З	Г	О	Ф	П	У	Ф
Е	Б	И	Ч	П	И	Е	Р	Ц	Б	В	Ч	Е	Р	Е	М	У	Х	А	А
Ш	Л	Ч	Р	У	Т	Д	Г	Ю	З	Э	Ю	М	Ь	Ц	Й	К	Ж	Ф	В

Рисунок 6 – Филворд

Список слов: Урал, Тургойак, Увильды, черемуха, дрофа, волк, медведь, косуля, Зюраткуль, Кисегач, Миасс, сосна, калина, зверобой.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Дидактическая игра

«Достопримечательности моего города»

Цель игры: закрепить знания детей об архитектуре и достопримечательностях родного города.

Оборудование: изображения достопримечательностей родного города и других городов.

Задание: детям предлагаются изображения достопримечательностей своего города и городов России. Задача детей найти и отсортировать достопримечательности других городов, чтобы остались те, которые есть в родном городе. После озвучить их название и где именно они находятся.

Дидактическая игра

«Герб малой родины»

Цель игры: закрепить представление о символике родного края, умение выделять герб родного города из гербов других городов.

Оборудование: изображение герба родного города и его мозаика, изображение гербов других городов России.

Задание: детям предлагается рассмотреть изображение герба своего города, выделить его особенности, поговорить о нем, о том, что он обозначает. Далее используя изображение герба с помощью мозаики собрать герб своего города.

Второй вариант этой же игры: детям представляются различные гербы городов России, в том числе и герб своего горо-

да. Задача детей найти герб своего города и поговорить о его особенностях.

Дидактическая игра «Четвертый лишний»

Цель игры: закрепление представлений о природе родного края. Оборудование: карточки с изображениями животных, растений, птиц родного края.

Задание: детям показываются 4 изображения животных (рисунок 7), птиц, растений. Дети находят и исключают тех животных, птиц или растений, которые не живут (не растут) в районе проживания детей.



Рисунок 7 — Животные

Дидактическая игра «Потерялись животные»

Младшим школьникам предлагается несколько картинок, необходимо сказать, что на них изображено. И определить, какая картинка лишняя. Каждый ученик выполняет самостоятельно, затем вместе с учителем проверяют свои ответы. Игра помогает систематизировать знания обучающихся по классификации животных Южного Урала.



Рисунок 8 – Звери и птицы

Дидактическая игра

«Найди ошибку»

Цель: развивать умение выделять в речи слова, обозначающие предмет.

Задание: Учитель называет ряд слов, обозначающих названия предметов и допускает одну «ошибку». Ученики должны определить, какое слово лишнее и почему.

1. Кукла, дом, море, вышла, ученик.
2. Карта, солнце, железный, дверь, моряк.
3. Девочка, мел, больше, карандаш, жаба.
4. Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня.
5. Бежит, книга, окно, ворота, слон и т.п.

Дидактическая игра

«Замени цифры словами»

Задание: надо заменить цифры словами и посмотреть какое слово получится: ос3ё (острие), 100л (стол), пи100лет-пистолет, о5- опять, осе3на (осетрина), ви3на(витрина), за1ка (заколка), прежде чем вся 7я о5 сядет за 100л, пре2рительно про3 все 100ловые наборы (прежде чем вся семья опять сядет за стол, предварительно протри все столовые наборы).

Игра

«Дерево предсказаний»

Цель «Дерево предсказаний» — развитие умений сопоставлять факты, мыслить разносторонне, прогнозировать, аргументировать свое предложение, доказывать правильность своего мнения. Оборудование: учебная доска. Учитель на доске схематично изображает ствол дерева, который является общей темой. Обучающиеся высказывают свои предположения по направлениям «возможно» и «вероятно». Они являются «ветвями» дерева. А доказательства выдвигаемых предположений – «листьями»

Игра

«Исключение лишнего»

Цель: развитие способности к обобщению и навыка абстрагирования, умения выделять главные признаки предмета. Оборудование: текстовые бланки, ручки. Обучающиеся получают бланки, на которых представлены строчки из пяти слов, в каждой из которых есть понятие не относящиеся по значению к другим. Необходимо найти это слово и вычеркнуть его.

Материал для детей

1. Стол, стул, кровать, пол, шкаф.
2. Молоко, сливки, сало, сметана, сыр.
3. Ботинки, сапоги, шнурки, валенки, тапочки.
4. Молоток, клещи, пила, гвоздь, топор.
5. Сладкий, горячий, кислый, горький, соленый.
6. Береза, сосна, дерево, дуб, ель.
7. Самолет, телега, человек, корабль, велосипед.
8. Василий, Федор, Семен, Иванов, Петр.
9. Сантиметр, метр, килограмм, километр, миллиметр.

10. Токарь, учитель, врач, книга, космонавт.
11. Глубокий, высокий, светлый, низкий, мелкий.
12. Дом, мечта, машина, корова, дерево.
13. Скоро, быстро, постепенно, торопливо, поспешно.
14. Неудача, волнение, поражение, провал, крах.
15. Ненавидеть, презирать, негодовать, возмущаться, понимать.

Игра

«Простые аналогии»

Цель: развить навык выстраивать логические связи между понятиями. Оборудование: карточки, ручки. Класс получает раздаточный материал. Учитель зачитывает инструкцию по выполнению. Материал для детей содержит в строке слева два слова, которые позволяют установить связь между ними, а справа к слову нужно выбрать пару на основе установленной связи.

Материал для детей

1. Чай : Сахар = Суп: ? Вода, Тарелка, Крупа, Соль, Ложка
2. Дерево : Сук = Рука: ? Топор, Перчатка, Нога, Работа, Палец
3. Дождь : Зонтик = Мороз: ? Палка, Холод, Сани, Зима, Шуба
4. Школа : Обучение = Больница: ? Доктор, Ученик, Учреждение, Лечение, Больной
5. Песня : Глухой = Картина: ? Хромой, Слепой, Художник, Рисунок, Больной
6. Нож : Сталь = Стол: ? Вилка, Дерево, Стул, Пицца, Ска-терть

7. Рыба : Сеть = Муха: ? Комар, Комната, Жужжать, Паутина
8. Птица : Гнездо = Человек: ? Люди, Птенец, Рабочий, Зверь, Дом
9. Хлеб : Пекарь = Дом: ? Вагон, Город, Жилище, Строитель, Дверь
10. Пальто : Пуговица = Ботинок: ? Портной, Магазин, Нога, Шнурок, Шляпа
11. Коса : Трава = Бритва: ? Сено, Волосы, Острая, Сталь, Инструмент
12. Нога : Сапог = Рука: ? Галоши, Кулак, Перчатка, Палец, Кисть
13. Вода : Жажда = Пища: ? Пить, Голод, Хлеб, Рот, Еда
14. Электричество : Проволока = Пар: ? Лампочка, Ток, Вода, Трубы
15. Паровоз : Вагоны = Конь: ? Поезд, Лошадь, Овес, Телега, Конюшня
16. Алмаз : Редкий = Железо: ? Драгоценный, Железный, Твердый, Сталь, Обычный

Игра

«Сравнение понятий»

Цель: развить способность к анализу, синтезу и сравнению. Оборудование: карточки с парами понятий. Учитель выдает обучающимся материал для детей и на примере объясняет правила выполнения. Испытуемый читает пары слов и отвечает относительно каждой пары на вопрос: «Чем они похожи?», а затем на вопрос: «Чем они отличаются?». Важно соблюдать

последовательность ответов, сначала выделяются сходства, потом различия.

Материал для детей:

1. Утро – вечер.
2. Яблоко – вишня.
3. Корова – лошадь.
4. Лев – собака.
5. Летчик – танкист.
6. Ворона – воробей.
7. Лыжи- коньки.
8. Молоко – вода.
9. Трамвай – автобус.
10. Золото – серебро.
11. Река – озеро.
12. Сани – телега.
13. Велосипед – мотоцикл.
14. Воробей – курица.
15. Собака – кошка.
16. Дуб – береза.
17. Ворона – рыба.
18. Сказка – песня.
19. Лев – тигр.
20. Картина – портрет.
21. Поезд – самолет.
22. Лошадь – всадник.
23. Обман – ошибка.
24. Кошка – яблоко.
25. Ботинок – карандаш.
26. Голод–жажда.

Игра

«Обобщающее понятие»

Цель: совершенствование способности обобщать. Оборудование: карточки, ручки. Обучающимся выдаются карточки и предлагается подобрать общее слово к двум, указанным. Выполняется самостоятельно.

Материалы для детей

Утро, вечер ...

Кровать, кресло ...

Яблоко, виноград ...

Кружка, тарелка ...

Семга, горбуша ...

Молоток, грабли ...

Осень, весна ...

Сирень, орешник ...

Октябрь, ноябрь ...

Кузнечик, белка

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА ТЕМУ «РОДИНА»

Дидактическая игра

«Думаем о родном городе!»

Цель игры: формировать у младших школьников любовь к родным местам, желание видеть их красивыми. Закрепить правила поведения в городе. Задание: учитель зачитывает ситуации детям, ученики должны определить, в каких ситуациях показано, что человек любит свой город, а в каких нет. Ребята должны объяснить свою точку зрения. Ситуации: – человек вернулся из леса с букетом ландышей; – человек сажает в парке, возле своего дома деревья; – человек моет в водоеме на плотине свою машину; – человек выбросил мусор в канаву возле дома; – после отдыха в лесу человек собрал весь мусор; – человек выгуливал свою собаку на детской площадке, на газоне.

Игру можно продолжить тем, что дети могут сами по очереди придумывать ситуации о любви к своему городу.

Дидактическая игра

«Достопримечательности моего города»

Цель игры: закрепить знания детей об архитектуре и достопримечательностях родного города. Оборудование: изображения достопримечательностей родного города и других городов. Задание: детям предлагаются изображения достопримечательностей своего города и городов России. Задача детей найти и отсортировать достопримечательности других городов, чтобы остались те, которые есть в родном городе. После, озвучить их название и где именно они находятся.

Дидактическая игра «Герб малой родины»

Цель игры: закрепить представление о символике родного края, умение выделять герб родного города из гербов других городов. Оборудование: изображение герба родного города и его мозаика, изображение гербов других городов России. Задание: детям предлагается рассмотреть изображение герба своего города, выделить его особенности, поговорить о нем, о том, что он обозначает. Далее используя изображение герба с помощью мозаики собрать герб своего города. Второй вариант этой же игры: детям представляются различные гербы городов России, в том числе и герб своего города. Задача детей найти герб своего города и поговорить о его особенностях.

Дидактическая игра «Анаграмма»

Цель игры: вспомнить города России. Задание: из данных наборов букв дети должны составить название городов России. Сказать, чем они знамениты. Пример наборов букв: о с в М а к (Москва); а т С н к- е р е б П у г т р (Санкт-Петербург); а р а м С а (Самара); о р о Н и к й с в с о с (Новороссийск). Данные игры легко подстраивать под изучаемые темы, они разнообразят уроки окружающего мира, будут формировать интерес у младших школьников к процессу обучения и положительные чувства к своей Родине.

ИГРЫ-АТТРАКЦИОНЫ

Игры-аттракционы – это игры, которые можно использовать для игр со зрительным залом, для развлечения, интерес этой игры заключается не только в участии, но и в наблюдении за ходом игры.

Игра-аттракцион «Сюрприз»

Всем играющим предлагается угадать, на какой странице книги находится закладка. Угадавшему – приз, эта самая книга.

Игра-аттракцион «Угадай-ка»

Заранее заготавливаются рисунки большого формата на которых изображены: животные (жираф, лев, черепаха и т.д.), растения и др. с отверстиями для лица. Рисунки не показываются водящему, но, когда он просовывает лицо в отверстие, зрителям рисунок виден. Водящий должен угадать, кем он стал, при помощи вопросов, которые он может задавать зрителям: Есть у меня хвост? У меня есть уши? И т.д. Зрители могут отвечать лишь «да» или «нет».

Игра-аттракцион «Большой фломастер»

Привяжите к лыжной палке фломастер, на другой конец палки повесьте кед или ботинок. Теперь таким длинным фломастером, не кладя его на плечо, пусть юные художники нарисуют быстро веселого человечка, или Чебурашку и т.д.

Игра-аттракцион «Бег с мячом»

Двое играющих встают друг против друга и зажимают лбами мяч. Нужно как можно быстрее добежать до цели, не уронив мяч. При этом один бежит вперед лицом, а другой – спиной вперед. Мяч можно зажать между плечами, между ушами или спинами.

Игра-аттракцион «Лучший нос»

Положите в одинаковые пакетики различные пахучие вещества: апельсиновую корку, яблоко, сыр, перец, горчицу, лук, нафталин, обмакните тряпочку в керосин, подсолнечное масло, нашатырный спирт, одеколон. Кто определит большее количество веществ, тот и победитель.

Игра-аттракцион «Кто быстрее»

Ставятся два стула спинками друг к другу на расстоянии около двух метров. Под стульями протянута веревка, ее концы находятся между ступнями сидящих на стуле ребят. Посередине веревки привязан приз. По команде ведущего сидящие на стуле должны вскочить, обежать вокруг стульев, сесть на свой и, ухватившись за веревку, подтянуть к себе приз, который достанется тому, кто первым сможет это сделать.

Игра-аттракцион «Игра-шутка»

Предложите двум детям выполнить следующую задачу. Пусть они встанут на колени, и каждый правой рукой возьмется за свою правую ногу, слегка приподняв ее от пола. В левой руке играющих должны быть кружки. Одному из них кружку

наполните водой, и пусть он постарается перелить воду в кружку товарища, не пролив при этом ни одной капли воды.

Игра-аттракцион «Кто сильнее»

Достаньте толстую, крепкую веревку длиной 6 метров. Концы ее свяжите прочным узлом. У вас получится большое веревочное кольцо. Двое участников состязания, находясь внутри веревочного кольца, растягивают его в разные стороны, заведя веревку под лопатки и ухватившись за нее обеими руками. Посредине между ними проводят черту. По сигналу оба пятясь назад, стараются перетянуть один другого за черту.

Игра-аттракцион «Письмо»

Играющих просят записать 14 прилагательных в столбик. Затем, используя эти прилагательные вместо цифр, зачитывается письмо. «Здравствуй мой 1 и 2! Получила твое 3 письмо и пишу тебе 4 ответ. Я часто вспоминаю твои 5 глаза, твои 6 плечи, твои 7 губы, и в каждом 8 проходе, узнаю твою 9 походку. Наши 10 друзья, говорят, что ты 11, но я не верю, ты – 12. До свидания мой 13, твоя 14».

Игра-аттракцион «Скульптура»

Нужно трое играющих, которые выбирают при помощи жеребьевки себе роли: скульптура, скульптор, глина. Всем завязывают глаза. Скульптура принимает определенную позу и замирает, скульптор должен из глины изваять точно такую же скульптуру, для этого он может трогать скульптуру и ваять.

Игра – аттракцион «Письмо»

Играющих просят записать 14 прилагательных в столбик. Затем, используя эти прилагательные зачитывается письмо. «Здравствуй мой 1 и 2! Получила твое 3 письмо и пишу тебе 4 ответ. Я часто вспоминаю твои 5 глаза, твои 6 плечи, твои 7 губы, и в каждом 8 прохожем, узнаю твою 9 походку. Наши 10 друзья, говорят, что ты 11, но я не верю, ты - 12. До свидания мой 13, твоя 14. СКУЛЬПТУРА Нужно трое играющих, которые выбирают при помощи жеребьевки себе роли: скульптура, скульптор, глина. Всем завязывают глаза. Скульптура принимает определенную позу и замирает, скульптор должен из глины изваять точно такую же скульптуру, для этого он может трогать скульптуру и ваять.

ФИЗКУЛЬТУРНЫЕ МИНУТКИ И ДИНАМИЧЕСКИЕ ПАУЗЫ

1. Моя малая родина. Нет на свете Родины красивей (шагают на месте). Боевой страны богатырей (изображают богатырей). Вот она, по имени Россия, от морей простёрлась до морей (шагают на месте и широко разводят руками).

2. Гимнастика для пальчиков «Россию будем защищать». Раз, два, три, четыре, пять (соединяют пальчики рук по очереди). Россию будем защищать (рукопожатия друг с другом). Встанем на границе (вытягивают руки вперёд), с врагами будем биться (шевелият пальчиками рук)! Повторить гимнастику несколько раз.

3. Мы станем все военными (шаги на месте), большими, здоровенными (руки вытягивают вверх). Будем Родине служить (руки вытягивают в стороны). Будем Родину любить (повороты вправо и влево). Сад и дом свой охранять (наклон корпуса вперёд, руки делают в форме бинокля). Будем мир мы защищать (приседают 3 раза).

4. Пальчиковая гимнастика «Россия – наша Родина». Город чудный, город древний. Ты вместил в свои концы (хлопок, кулачок) и посады, и деревни, и палаты, и дворцы. На твоих церквах старинных выросли деревья (загибают пальцы по очереди). Глаз не схватит улиц длинных это матушка – Москва (сгибают и разгибают пальцы).

5. Раз, два, три, четыре (руки в стороны, а потом к плечам). Будем всех сильнее в мире. Будем мир мы защищать,

(вверх поднимают прямые руки и скрещивают). Будем маму обнимать (обнимают себя). На носочки встанем (поднимаются на носочках) солнышко достанем. До пяти считаем (приседают несколько раз), дружно приседаем. Ура (кричат, подняв руки вверх).

6. Еще один способ отдыха для детей, это релаксация. Учитель включает звуки природы, под которые дети выполняют медленные движения. Например, закройте глаза, расслабьте тело, потянитесь и т.д.

7. Динамическая пауза «День. Ночь». Ученики сидят за партами. Учитель дает задание внимательно посмотреть на экран, на котором представлена картинка, это может быть лес, различные животные, гербы городов или фотографии самих городов. Детям нужно внимательно рассмотреть представленное изображение. Далее учитель говорит слово «ночь», дети закрывают глаза и кладут голову на парты. В это время учитель задает вопросы по изображению, и просит поднимать руку, если ребенок согласен. После вопросов учитель говорит слово «день», дети поднимаются с парт, открывают глаза, сверяют свои ответы с экраном.

8. Шуточная разминка по теме «Омонимы».

Какую строчку нельзя прочесть? (швейную)

Каким гребнем голову не расчешешь? (петушиным)

Из какого крана нельзя напиться? (подъёмного)

В каких лесах не водится дичь? (в строительных)

Какой город не летает? (Орел)

Какую страну носят на голове? (Панама)

ВИКТОРИНА

«Путешествие в царство природы родного края»

1-й тур «В мире животных Челябинской области. Самый, самый...»

Играют одновременно 2 команды. Ведущий раздает карточки с вопросами. Игроки должны написать на листках бумаги ответы. За каждый правильный ответ команда получает по одному баллу.

1. Назовите самого крупного зверя области (лось)
2. Назовите самое сильное животное (муравей)
3. Назовите самое прожорливое животное (крот)
4. Назовите самую большую птицу нашей области (дрофа)
5. Самое чистоплотное животное Челябинской области (барсук)
6. Назовите крупное животное, которое обитает в лесной зоне, его называют «хозяином тайги» (бурый медведь)
7. Какая рыба нашей области может прожить до 100 лет? (щуки)
8. Кто самый прожорливый хищник планеты? (стрекоза)

2-й тур «В мире растений Челябинской области»

1. Самое распространённое растение области (береза)
2. Самое редкое дерево области (дуб)
3. Какой кустарник народ называет цветом весны, зеленью лета, ягодой осени? (калину)

4. Какое дерево наших лесов называют уральским виноградом? (рябину)

5. Какое дерево наших лесов даёт сладкий ароматный сок? (берёза)

6. Назовите самое витаминизированное дерево нашей области? (сосна)

7. Какие растения предупреждают о ненастной погоде? (одуванчик, календула, мальва. Их венчики закрываются перед дождём.)

8. Древесина какого дерева области очень прочна и устойчива против гниения? (лиственница)

3-й тур «Цветик-семицветик»

Капитанам команд ведущий вручает по конверту с буквами и предлагает собрать из них названия трех цветов, занесенных в Красную книгу Челябинской области. За каждый правильный ответ команда зарабатывает 5 баллов.

Предлагаются названия трех цветков, занесенных в Красную книгу: купальница, гвоздика, кувшинка.

Напишите названия растений, занесенных в Красную книгу Челябинской области (любка двулистная, вертеница алтайская, флокс сибирский, купальница европейская, гвоздика иглолистная, венерин башмачок)

4-й тур «Мы знатоки и защитники природы»

Капитаны команд вытягивают карточки с номерами вопросов. Команда называет номер вопроса. Ведущий зачитывает вопрос. Время на обсуждение – 20 секунд. За правильный ответ команда зарабатывает 5 баллов.

1. Почему становятся редкими и исчезают многие животные и растения?
2. Как защитить окружающую среду от загрязнения?
3. Что такое Красная книга?
4. Как вы можете помочь в деле охраны природы?

ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК МАЛЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ

Малые формы работы, что это такое? В отличие от праздников, воспитательных дел и коллективно-творческих дел (КТД) малые формы работы рассчитаны на непродолжительное время, на отсутствие специальной домашней подготовки ребят, на импровизацию детей. Основу малых форм работы составляет игра (режиссерская, сюжетно-ролевая, театрализованная) и импровизация. Приведем примерные задания для проведения подобных форм работы.

Концерт «Ромашка»

Этот концерт называется «Ромашкой», потому что вожакий вместе с ребятами, которые захотят ему помогать, вырезают заранее из бумаги большой цветок-ромашку. На каждом лепестке написано какое-нибудь задание. Например, изобразить пантомимой песню, чтобы все отгадали ее название; показать очередной выпуск журнала «Ералаш»; сочинить и спеть частушки; сделать видеоклип песни под фонограмму.

Все ребята делятся на группы по случайному признаку (по временам года, дням рождения, по разрезанной открытке, по считалочке). Всего групп должно быть 3-5.

Затем представитель каждой группы или капитан должен оторвать от большой ромашки один лепесток, и группа получает задание. Задание можно усложнить: на лепестке написать только начало фразы: изобразить пантомимой пословицу..., по-

казать сценку на тему... и т.д. Когда капитан отрывает лепесток, команда придумывает вторую часть задания, записывает его вместо многоточия. Снова составляется ромашка так, чтобы расположение лепестков изменилось.

«Рассказ-эстафета»

Работу над ним лучше вести по группам. Рассказ-эстафету можно проводить в нескольких вариантах:

1. Ведущий придумывает начало рассказа. Каждая группа в течение условленного срока сочиняет его продолжение. Затем рассказы зачитываются всему коллективу.

2. Начало рассказа придумывается одной группой, затем передается другой – для продолжения. Последняя группа сочиняет конец рассказа.

3. Тема может быть выбрана также путем конкурса. Победитель этого конкурса начинает рассказ, а группы его продолжают.

«Концерт-молния»

Программа этого концерта также составляется экспромтом. В программу включается несколько жанров: хоровое пение; танец; декламация; сценка; оригинальный жанр. Программа может быть усложнена: все номера объединяются одной темой или сюжетом. Тема или сюжет могут быть, например, такими: «Один день в школе», «В туристическом походе», «Лесной карнавал» и т.д. Команды получают задание, готовятся, показывают свои номера.

ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ

Игра-путешествие «по станциям»

Каждая группа получает маршрутный лист, в котором записана очередность посещения станций, и есть место для отметки количества заработанных баллов на станции. По звуковому сигналу группы переходят с одной станции на другую. Станций должно быть не меньше количества групп, принимающих участие. На каждой станции находится помощник из числа детей, который предлагает выполнить определенное задание. Например: станция «Интеллектуальная», ребятам предлагаются загадки, ребусы, шифрованные письма, задачи на сообразительность и т.д.; станция «Музыкальная», предлагается спеть песню на языке животных, заменив все гласные в песне на «о» или «е», караоке-клуб и т.д.; станция «Игровая», предлагаются игры, спортивные эстафеты, аттракционы; станция «Умелые руки», предлагается из природного материала изготовить поделку или игрушку, поделки-оригами, батик, роспись по ткани, роспись по стеклу и т.д.; станция «Танцевальная», необходимо станцевать один из известных танцев: вальс, танго, реп; можно предложить придумать танец маленьких котят, щенят; танцы с предметами: танец с саблями, танец со шваброй, танец с ложкой и т.д.

ИГРЫ СО СЛОВАМИ

Игра

“Колесница слов”

В данную игру могут играть двое и более игроков. Для разрешения спорных моментов желательно иметь под рукой орфографический словарь. Первый играющий называет слово из 4 букв (существительное нарицательное в именительном падеже, то есть отвечающее на вопрос “Что?”). Второй называет четырехбуквенное слово, начинающееся с буквы, которой заканчивается слово, названное предыдущим играющим. Эту “эстафету” продолжает следующий играющий и так далее. Повторять слова нельзя. Тот, кто не сможет придумать нужное слово, проиграл. Игра развивает знание слов, различение букв, память и находчивость.

Условия игры можно изменить: например, искать пятибуквенные или трехбуквенные слова. Или брать слова из какой-то определенной сферы, например называть только географические. В этом варианте игра получила широкое распространение под названием “Города”, но она сразу же становится скучной, так как быстро заканчиваются названия городов, начинающиеся на букву “а”. Поэтому в “Города” хорошо играть так – каждый следующий играющий ищет название города, начинающееся на третью букву предыдущего.

Общеизвестная по телепередаче викторина

“Поле чудес”

Ведущий загадывает слово, обозначая пустым окошком составляющие его буквы. Играющие поочередно, передавая друг другу ходы, называют буквы. Если буква угадана (есть в этом слове), она вставляется в соответствующее окошко, и тот же игрок может назвать еще одну букву. Побеждает и становится ведущим тот, кто угадал слово.

Игра

“Наборщик”

Это одна из самых известных игр со словами. Задается слово (обычно длинное), например “остановка”. За определенное время играющим нужно сложить из букв этого слова другие слова (“станок”, “скат”, “танк” и т.д.). Затем игроки по очереди называют их. В зачет идут только те варианты, которые еще не были названы. Побеждает тот игрок, который последним назвал слово. Чемпионом игры считается тот, кто придумал самое длинное слово.

Игра

“Каркас”

Сначала выбирают три (две и даже одну) согласные буквы (например, К, Н, Т). Затем все играющие “натягивают на каркас” гласные буквы (а также мягкий, твердый знак и букву Й), то есть придумывают слова, состоящие из этих согласных (в любом порядке) и любых гласных (“ткань”, “кант”, “канат”...). Побеждает тот, кто придумал последнее слово.

Игра “Игра со словарем”

Берется словарь (“Орфографический словарь русского языка”). Водящий открывает его на любой странице и читает слово (какое захочет, но с этой страницы). Остальные игроки должны назвать буквенный состав этого слова. Тот, кому это удалось сделать правильно, становится следующим ведущим. Игра в *акронимы* развивает фантазию, умение “работать со словами”, расширяет словарный запас, знакомит с понятием акронима. Играют несколько детей, желательно вместе с взрослыми. Один из играющих задумывает какое-то словосочетание и произносит его в виде акронима (сочетания его первых букв). Например, МТП может означать “мягкая теплая подушка”. Для простоты можно ввести такое правило: загадывать только вещи, которые находятся в этой комнате. Остальные отгадывают. Если хотя бы одно слово угадано, водящий должен об этом сообщить. Тот, кто первым угадал все словосочетание, выигрывает и сам в следующий раз загадывает свой акроним.

Игра “Угадай фразу”

Ведущий берет какую-нибудь книгу и читает начало любой фразы. Остальные пытаются угадать ее продолжение. Через некоторое время загаданная фраза читается до конца, и все играющие могут сравнить то, что было сказано ими, с настоящим окончанием фразы. Тот, кто угадывает конец фразы (или почти угадывает), получает очко. Можно читать не начало, а конец фразы. Сначала ведущий должен выбирать нетрудные задания, чтобы ребятам было интересно играть.

Эта игра учит пониманию контекста, в котором произносятся те или иные слова. Ведь в реальных диалогах произносятся лишь часть слов. Если научиться угадывать “недосказанное”, то вы лучше будете понимать окружающих людей и их поступки.

ДЕЛОВАЯ ИГРА

Деловая игра

«Заседание редакционного совета газеты «Глагол»»

Предмет: русский язык

Класс: 4

Тема: Закрепление и обобщение изученного материала по теме «Глагол».

Цель: обобщение знаний о глаголе как части речи.

Оборудование: таблички с названиями отделов, карточки с заданиями и бланками для ответов, презентация.

Ход игры

Учитель: Ребята, сегодня урок предлагаю провести в форме деловой игры «Заседание редакционного совета газеты».

– Какие газеты вы знаете? Кто составляет материал в газете?

– Сегодня у нас работают 4 отдела: отдел писем, отдел новостей, отдел спорта, отдел информации. Вы будете журналистами, гости – экспертами, я буду редактором.

– Как будет называться наша газета, вы сейчас догадаетесь.

Интересная часть речи

В русском языке живёт.

Кто что делает, расскажет:

Чертит, пишет или поёт,

Вышивает или пашет,

Или забивает гол,
Варит, жарит, моет, чистит –
Все расскажет нам ... (глагол!)

Учитель: Перед нами стоит задача: проверить знания о глаголе, а перед экспертами – сделать заключение: достаточно ли мы готовы к выпуску номера газеты «Глагол».

– Сотрудники всех отделов редакции газеты должны хорошо разбираться в теории. Посмотрим, как у вас обстоят дела с теорией (карточки с небольшим заданием для всех отделов).

1. Восстанови словесный портрет. Глагол – это _____ часть речи, которая обозначает _____ и отвечает на вопросы _____.

2. Что обозначают эти слова: Время, число, лицо, склонение, род, спряжение (признаки глагола). (Лишнее склонение, оно относится к признакам существительных).

Учитель: С теоретической подготовкой всё в порядке, значит можно переходить к практической части нашего заседания.

Задание 1. Если задание выполнено верно, то редактор говорит: *«материал утверждаю, он идёт в номер».*

Отдел информации. Замените фразеологизмы глаголами неопределённой формы. Определите спряжение.

Клевать носом – ...; гладить по головке – ...; зарубить на носу – ...; бить баклуши – ...; водить за нос – ...; витать в облаках –

Отдел спорта. Составьте пословицу, сделайте морфологический разбор глагола: **и, ловкого, быстрого, не, болезнь, догонит.**

Отдел новостей. Исправьте речевые ошибки, связанные с неправильным употреблением вида глагола.

Однажды Саша и Наташа решали пойти на прогулку в лес. Пошли они и вдруг замечали, что заблудились. Сначала они пугались, но потом успокаивались. В лесу они находят ягоды черники. После еды ребята повеселились и быстро находили дорогу домой.

Отдел писем. Зачитать письмо. «Уважаемые сотрудники газеты! Помогите мне справиться с непосильным для меня заданием. Вставьте, пожалуйста, безударные личные окончания у следующих глаголов».

Зябн..т осинка,

Дрож..т на ветру.

Стын..т на солнышк...,

Мерзн..т в жару.

Задание 2. Если задание выполнено верно, то редактор говорит: *«материал утверждаю, он идёт в номер».*

Отдел информации. Ответьте на вопросы. Выберите правильное утверждение.

1. Что называется спряжением глагола?

А) изменение глагола по падежам

Б) изменение глагола по родам и числам

В) изменение глагола по лицам и числам

2. Выберите верные утверждения:

А) глаголы изменяются по временам

Б) глаголы не изменяются по временам

В) глаголы изменяются по числам

Г) глаголы не изменяются по числам

3. В предложении глагол чаще всего бывает:

А) подлежащим

Б) сказуемым

В) обстоятельством

4. Глаголы с окончаниями -ет, -ете, -ем, -ут, -ют

А) относятся к 1 спряжению

Б) относятся ко 2 спряжению

5. Глаголы с окончаниями -им, -ишь, -ите, -ит, -ат, -ят

А) относятся к 1 спряжению

Б) относятся ко 2 спряжению

6. Глаголы - исключения: брить, стелить относятся:

А) к 1 спряжению

Б) ко 2 спряжению

7. Глаголы-исключения (гнать, держать, дышать, слышать, смотреть, видеть, зависеть, ненавидеть, терпеть, вертеть, обидеть) относятся:

А) к 1 спряжению

Б) ко 2 спряжению

Отдел писем. В нашу редакцию в отдел писем пришло письмо от девочки, которая рассказывает о своих друзьях. Но в дороге письмо попало под дождь и некоторые слова непонятны. Необходимо узнать, чем же занимаются её друзья. Подобрать глаголы, соответствующие именам детей и определить спряжение.

У меня друзей немало,

Но я всех нарисовала:

Коля ... (колет)
Поля ... (полет),
Паша ... (пашет),
Варя ... (варит),
Света ... (светит),
Катя ... (катит),
Тоня ... (тонет)

Отдел новостей. Записать текст, вставляя пропущенные слова, определить время глаголов.

Лисёнок ... и вышел ...

Вдруг ..., а в луже другая лисица

Он вежливым ...

...к тому же:

- Пойду, ... свободные лужи.

Слова для справок: поищу, видит, извинился, был, умыться, проснулся.

Отдел спорта. Образуйте глаголы 2 лица ед.ч. Указать спряжение.

Забивать гол – _____.

Делать зарядку – _____.

Бежать к финишу – _____.

Играть в футбол – _____.

Поднимать штангу – _____.

Задание 3. Если задание выполнено верно, то редактор говорит: *«материал утверждаю, он идёт в номер»*.

Отдел информации. «Вспомни пословицу». Из каждой пары слов нужно составить пословицу.

Дело – мастер	Дело мастера боится
Кататься – возить	Любишь кататься, люби и саночки возить
Семь – один	Семь раз отмерь, один отрежь
Время – час	Делу время, потехе час
Свет – тьма	Ученье – свет, а неученье - тьма

Отдел писем. Читатели с удовольствием вспоминают о летних каникулах. Замените глагол первого лица единственного числа глаголом множественного числа. Закончите побудительным предложением.

Летом на каникулах я отдыхаю в деревне. Рано утром я иду в лес. Там собираю ягоды.

Отдел новостей. Употребите глаголы правильно.

Мороз (щипать) щёки. Придёт зима, (разбросать) серебро по земле и деревьям. (Дремать) лес: ни звука.

Отдел спорта. Составить пословицы о спорте и физкультуре. Подчеркни глаголы.

Отдай спорту время	тот здоров и бодр
Двигайся больше	а взамен получи здоровье
Кто спортом занимается	проживешь дольше
Кто любит спорт	тот силы набирается

Задание 4 для всех отделов. Составление рекламы.

Чтобы привлечь внимание к нашей газете, нужна реклама. Реклама – яркая информация о каких-нибудь товарах, видах услуг с целью привлечь внимание и увеличить спрос на них.

Учитель: С чего начинается реклама? Кому она адресована? Почему необходимо прочитать нашу газету? О чём вы узнаете, прочитав её? (Отделы зачитывают свою рекламу.)

Учитель: Как вы думаете, достаточно ли мы подготовлены к выпуску сегодняшнего номера газеты?

Эксперты: Вы хорошо поработали, мы рекомендуем готовить материал к печати.

Учитель: Все отделы хорошо поработали и получают поощрение. Заседание редакционного совета газеты «Глагол» считаю закрытым.

Деловая игра

«Детективное агентство»

Предмет: русский язык

Класс: 3

Тема: Части речи.

Цель: обобщение знаний о частях речи; умение распознавать имена существительные, имена прилагательные, глаголы.

Оборудование: презентация, мешочки с вещественными доказательствами, карточки для создания кластеров, реквизит для детективов, доска с магнитами, тесты, карточки с заданиями, жетоны.

Ход игры

Учитель: Ребята, наш урок сегодня необычный. Мы не просто учитель и ученики, мы – детективное агентство.

Чем занимаются в детективных агентствах? (Правильно, и мы с вами будем вести расследование).

Учитель: А кто такой детектив? Где мы можем это узнать? (См. в словаре).

Учитель: Какими качествами должны обладать детективы? (Быть внимательными, уметь все видеть и слышать).

Учитель: Вы готовы к работе? Тогда начнём! Сегодня за каждое правильно выполненное задание вам будут начисляться жетоны, оценивать вашу работу будет наш гость – библиотекарь нашей школы. Работа каждого детектива может повлиять на исход результата для вашей группы. Поэтому, будьте внимательны!

Чтобы войти в состав следственного отдела надо пройти экспресс-опрос.

Экспресс-опрос «Подготовка детективов» (фронтальная работа).

- Какие слова всегда пишутся с большой буквы?
- Главное правило переноса слов?
- Как называется согласная, которая пишется, но не произносится?
- Как пишутся предлоги со словами?
- Как проверить безударный гласный в корне слова?
- Что вы знаете о написании жи-ши, ча-ща, чу-щу?
- Что такое синонимы?
- Как называется предложение, в котором есть только главные члены?

- Из чего состоит словосочетание?
- Что называется корнем слова?
- Что обозначают имена прилагательные?
- Что такое антонимы?

Учитель: Итак, в наше детективное агентство поступил материал для расследования. Мы получили огромный мешок, из которого посыпались слова. Что делать? Конечно, наводить порядок!

Учитель: А как? (Надо их как-то сгруппировать.)

Учитель: Как же классифицировать слова? Что значит классифицировать? (Разделить по группам, разрядам, классам)

Учитель: Значит, нам надо найти условие (что-то общее), по которому можно разбить слова на группы.

Учитель: На какие же группы мы можем разделить эти слова? (На имя существительное, имя прилагательное, глагол)

Учитель: Как можно назвать все эти группы? (Части речи)

Учитель: Какова же цель нашего расследования? (Продолжать учиться определять части речи.)

Учитель: Молодцы, вы будущие детективы и для нашего агентства просто необходимы. Приступим к расследованию. И первое, что нужно сделать, составить ФОТОРОБОТ.

Учитель: У нас работать будут три группы детективов. Во-первых, определить о какой части речи вы будите вести расследование. (**1 группа** – Имя существительное; **2 группа** – Имя прилагательное; **3 группа** – Глагол).

Во-вторых, прежде, чем приступить к расследованию, детектив всегда выясняет, что ему известно по этому делу. Перед вами вещественные доказательства. Выберите те, что нужны

вам и составьте фоторобот (в форме кластера), который в будущем будет нашим помощником в дальнейшей работе.

Но прежде, чем начать работать вспомним правила сотрудничества: вместе мы думаем, выбираем, обсуждаем, решаем.

На партах каждой группе дан алгоритм, по которому вы работаете.

Алгоритм: отвечает на вопросы...; обозначает...; бывает...; в предложении является...; приведите 2-3 примера данной части речи.

Учитель: Определите, кто из детективов ваших группы будет выступать. (Обучающиеся крепят свои кластеры к доске).

Учитель: Исходя из наших исследований, сделаем вывод, что называется частью речи? (Группа слов, которая имеет общие грамматические значения).

Мы сегодня говорим только о трёх частях речи, но чтобы вспомнить какие ещё части речи вы знаете, посмотрите и скажите к каким частям речи относятся:

А) в, на, о, к;

Б) не;

В) и, а, но?

Части речи в русском языке делятся **на самостоятельные** (*существительные, прилагательные, глагол, числительное, местоимение*) **и служебные** (*предлог, союз, частица*). В предложении самостоятельные части речи выполняют роль членов предложения, а служебные части речи служат для связи слов в словосочетании или вносят дополнительные значения в предложение.

Следующее задание: «Внимание! Розыск!»

А мы возвращаемся к нашему делу и постараемся навести порядок. Пользуясь нашими доказательствами, распредели слова, которые рассыпались из мешка по группам, а затем каждый детектив приводит один пример словосочетания с распределенными словами.

1 группа детективов – имена существительные,

2 группа детективов – имена прилагательные,

3 группа детективов – глаголы.

Учитель: Молодцы, мы навели порядок.

«Частное расследование» (самостоятельная работа).

Проверка по эталону с пояснением.

Учитель: Итак, уважаемые детективы, все задания мы выполняли вместе, в группах, а сейчас покажите, как вы умеете работать самостоятельно, каждый из вас проведёт частное расследование. Перед вами карточки разного цвета выберете себе ту, которую сможете выполнить. Помните, карточка с красным кружочком – высокий уровень; карточка с зелёным кружочком – средний уровень; карточка с жёлтым кружочком – низкий уровень.

Выберите себе одно задание – и приступайте к работе.

Низкий уровень. Определить к какой части речи относятся слова: День, хорошая, друг, думает, смелый.

Средний уровень. Найди в каждой строчке подчеркни лишнее слово, определи его часть речи и подпиши.

1) Берёза, пчела, лёгкий, малина.

2) Зелёная, сочная, свежая, растёт.

3) Думает, считает, ученик, знает.

Высокий уровень. Образуй от данных существительных однокоренные слова, являющиеся прилагательным и глаголом.

Веселье – _____.

Шум – _____.

Игра – _____.

«Внимание детектив – твой багаж знаний» (индивидуальная работа).

Выполнить тест «Части речи», отмечая «да» или «нет».

1. Имя существительное отвечает на вопрос Кто? Что?
2. Имя существительное обозначает признак?
3. Имя существительное бывает только множественного числа?
4. Имя существительное изменяется по родам?
5. Имя прилагательное обозначает признак предмета?
6. Имя прилагательное отвечает на вопрос Какой? Чей?
7. Имя прилагательное всегда связано с глаголом?
8. Глагол обозначает предмет?
9. Глагол отвечает на вопрос Что делать? Что сделать?
10. В предложении глагол всегда главный член предложения?

Подведение итогов, подсчёт жетонов.

Учитель: Благодарю всех детективов за работу! Хорошо провели расследование! Получаете значки детективов.

Деловая игра «Пресс-конференция»

Предмет: окружающий мир

Класс: 4

Тема: Наши подземные богатства.

Цель: раскрыть роль полезных ископаемых в деятельности человека и показать необходимость их бережного использования.

Подготовительная работа: все роли ученикам озвучиваются заранее, раздаётся весь материал, который они должны будут подготовить.

Оборудование: презентация, плакаты, реквизит для участников, коллекция полезных ископаемых, таблички с названиями творческих групп.

Ход игры

Учитель: Здравствуйте, дорогие участники нашей конференции! Приветствуем вас в нашем конференц-зале. Сегодняшняя пресс-конференция посвящена проблемам изучения полезных ископаемых, их свойств, использовании человеком и охраны природы во всем мире и в России.

На встрече присутствуют и примут участие в разговоре (роли распределены между обучающимися):

1. Группа исследователей во главе с представителем экологической организации ГРИНПИС и доктором исторических наук, преподавателем института.

2. Группа геологов и председатель Всероссийского общества охраны природы.

3. Старший научный сотрудник лаборатории и её коллеги.

4. Группа социологов и секретарь детской экологической организации ГРИНТИМ.

5. Ректор Проектного института по вопросам экологии.

Учитель: Разрешите представить спонсора нашей конференции и его генеральному директору, корреспондентов средств массовой информации.

Участники конференции с удовольствием ответят на ваши вопросы. Наша встреча проходит в прямом эфире. Итак, начинаем работу!

Учитель: Группа исследователей предлагает рассмотреть вопросы и задания на выяснение универсальной ценности природных ископаемых, залегающих в недрах нашей земли. Вступительное слово предоставляется Доктору исторических наук.

Ученик в роли доктора наук: Наша земля хранит в своих недрах огромные богатства, которые научились добывать и использовать для хозяйственной деятельности, и называются эти богатства – полезные ископаемые. Хозяйственная деятельность людей невозможна без полезных ископаемых. Полезные ископаемые относятся к неживой природе. Но, оказывается, многие из них образовались из остатков живых организмов. Это удивительно. Выходит, растения и животные, которые жили очень давно, когда еще не было людей, не исчезли бесследно. Их остатки за миллионы лет превратились в известняк, уголь, нефть, природный газ. И этими полезными ископаемыми мы пользуемся сейчас. Вот такая тесная, неразрывная связь существует между неживой и живой природой, между природой и человеком.

Учитель: К нам поступил вопросы из зала: Какие полезные ископаемые, где и как добывают люди из недр земли? Как используют их основные свойства в хозяйственной деятельности? Ответить на этот вопрос мы попросили специалистов, принимающих участие в работе нашей пресс-конференции (Таблица 1).

Таблица 1 – Информация о подземных природных богатствах (выступления учеников из разных творческих групп)

1 группа Лаборатория	2 группа Исследователи	3 группа Геологи	4 группа Социологи
1	2	3	4
Мы провели исследование и пришли к выводу: торф темно-коричневого цвета, состоит из остатков растений; рыхлый, не прочный, легче воды. Главное свойств – горючесть.	Мы выяснили, что торф образуется в болотах из отмерших остатков растений. Во многих местах залегают слои торфа в несколько метров. А за 1 год образуется всего 1 мм торфа. Значит, нужно очень много лет, чтобы образовали залежи торфа.	Мы провели экспедицию и показываем на карте месторождения залежей торфа (прикрепляют условный знак на это место).	Используется как топливо. На фермах служит подстилкой для животных. 1 кг торфа может впитать 20 кг влаги. В торфе содержатся вещества, которые убивают болезнетворных микробов. Торф – хорошее удобрение. На промышленных предприятиях из него получают лекарства.

Продолжение таблицы

1	2	3	4
По исследованиям мы сделали заключение. Гранит состоит из зёрен полевого шпата, слюды и кварца. Гранит бывает серый или красный. Очень крепкий и прочный, твёрдый. Тяжелее воды. Хорошо полируется.	Залежи минерала встречаются на глубине до 20 км. Срок службы гранитной породы, в качестве строительного материала, составляет более 500 лет.	Залегают в основном глубоко в земле. В некоторых местах на поверхность выдаются глыбы, скалы, даже целые горы. Из-за прочности добывать гранит очень тяжело (прикрепляют условный знак на карте).	Гранит применяется для строительства набережных, станций метро, памятников, для облицовки зданий, мостов, дорог.

Учитель: Уважаемые специалисты! Что вы можете сказать о нефти? (Таблица 2)

Таблица 2. – Информация о нефти (выступления учеников из разных творческих групп)

1 группа Лаборатория	2 группа Исследователи	3 группа Геологи	4 группа Социологи
<p>Нам удалось выяснить следующее.</p> <p>Нефть – маслянистая жидкость темного цвета, имеет резкий запах, легче воды.</p> <p>Основное свойство – горючесть.</p>	<p>В стране открыто много нефтяных месторождений.</p> <p>Самые богатые из них: Бакинское, Волго-Уральское и Западно-Сибирское.</p>	<p>(Прикрепляют условные знаки).</p> <p>Образовалась глубоко в земле из остатков растений и животных, которые жили много миллионов лет назад. Чтобы до нее добраться, в земле бурят отверстия – скважины – глубиной 2-3 км, опускают в них трубы и специальными насосами выкачивают нефть на поверхность. Здесь ее по трубам перекачивают на нефтеперерабатывающие заводы, и во все концы страны туда, где она нужна.</p>	<p>Главным образом нефть используют для изготовления топлива: бензин, солярка, керосин; смазочных материалов, пластмассы, волокна для изготовления тканей.</p> <p>Шины камеры колёс сделаны из резины, полученной из нефти.</p>

Учитель: Неожиданное заявление поступило от корреспондента журнала «Свирель».

Нам предстоит выяснить, о чем идет речь?

Корреспондент: Это очень распространенные горные породы. Они образуются в природе при разрушении гранита. Используются в строительстве. Из этого делают кирпичи, посуду, черепицу для крыш. (Каждая группа специалистов выступает с информацией о глине и песке).

Учитель: Слово просит старший научный сотрудник лаборатории.

Ученик в роли старшего научного сотрудника лаборатории: Многие полезные ископаемые состоят из минералов. А минералы образуются кристаллами различной формы. В природе кристаллы образуются только при определенных условиях. В нашей лаборатории специалистам впервые удалось вырастить кристаллы каменной соли. Они имеют форму куба. С результатами этого эксперимента можно познакомиться, посетив нашу лабораторию.

Учитель: Переходим к вопросу «Решение экологических проблем в России».

Если посмотреть на карту, можно сказать, что наша страна богата полезными ископаемыми. Да, это так. С каждым годом народному хозяйству требуется все больше полезных ископаемых. Но их запасы не безграничны. Поэтому необходимо экономное использование всех подземных богатств.

Исследователи: Всем нам хочется, чтобы дома было уютно и тепло, чтобы на машине или поездом можно было добраться до любого места Земли. Но для машин нужен бензин, для поезда – электричество, для самолета – авиационное топли-

во. Для всего этого используют нефть, газ и каменный уголь. Их запасы с каждым годом скудеют.

Накопление загрязнений обусловленное промышленной, транспортной и сельскохозяйственной деятельностью человека, усиливается в связи с ростом численности городского населения. Все названные причины приводят к разрушению окружающей среды.

Социологи: Наша планета серьезно заболела. Случилось это по вине людей. И теперь «болезнь» природы угрожает здоровью и жизни самого человека. Вот почему государства заключают международные соглашения, чтобы сообща бороться за спасение природы. К этому призывают экологические организации всего мира.

Учитель: К нам поступил вопрос из зала.

Корреспондент: Детский экологический журнал «Свирель». Какие существуют международные экологические организации и какие мероприятия они проводят?

Учитель: В мире есть много организаций, занимающихся охраной природы. Одна из наиболее известных среди них ГРИНПИС. Это самое крупное экологическое объединение. Оно создано в 1971 году и имеет своих представителей в 30 странах мира.

Слово представителям международных организаций по охране природы ГРИНПИС и ГРИНТИМ.

Представители ГРИНПИС и ГРИНТИМ: Активисты ГРИНПИСа устраивают пикеты у химических заводов и атомных электростанций; препятствуют продаже ядовитых отходов; мешают сливу неочищенных вод в моря и океаны.

В 1990 году при ГРИНПИСе возникла детская экологическая организация ГРИНТИМ. Дети не только помогают взрослым, но и сами проводят исследования, собирают информацию, выпускают газеты.

Учитель: Итак, мы познакомились с основными направлениями работы международных экологических организаций. А теперь слово нашему спонсору.

Ученики представляют рекламные щиты.

Спонсоры: Для тех, кто любит и ценит природу, кто стремится постичь ее тайны, Российское экологическое издательство предлагает новую серию печатных изданий. Это:

1. Детский экологический журнал «Свирель» – журнал для чтения в кругу семьи и в школе.
2. Еженедельная экологическая газета «Зеленый мир».
3. Детский экологический атлас «Окно в мир».

Учитель: Эти издания откроют ребятам и их родителям удивительный, загадочный и непредсказуемый мир природы. А мы продолжаем работу нашей конференции.

Многие ученые и практические работники в институтах лабораториях пытаются найти выход из сложившегося экологического кризиса. Не случайно у нас в гостях ректор Проектного института по вопросам экологии и старший научный сотрудник лаборатории по исследованию природы. Им задают вопросы наши корреспонденты.

Корреспонденты: Журнал «Наука и жизнь»: Какие меры предпринимаются для уменьшения использования горючих пород: нефти и газа?

Ректор института и старший научный сотрудник лаборатории: Нужно шире использовать безвредные источники энергии: солнце, ветер, волны.

Корреспондент: Существует ли экологическая проблема реки Волга?

Ректор института и старший научный сотрудник лаборатории:

Над Волгой, великой русской рекой, нависла страшная угроза. Жизнь в ней может полностью погибнуть, если люди не прекратят отравлять её воду вредными веществами. Эти вещества попадают в реку с промышленных предприятий, с полей и ферм, из городов и поселков, судов, плавающих по реке. Попадают в огромном, невероятном количестве: сотни тысяч тонн ежегодно! Гибнет рыба в Волге. Волгу надо спасать!

Люди живут с мыслью, что воды на Земле сколько угодно, но это не так. Ученые предупреждают нас, что запасы пресной воды подходят к концу. Беда в том, что человек загрязняет и портит воды во много раз больше, чем потребляет. Давайте задумаемся над фактом: только 1 кг нефти или бензина, попадающих в воду, губит тонны самой дорогой на свете жидкости. Мы должны сохранить полноводность и чистоту малых и больших рек.

Корреспондент: Что можно сделать?

Ответ из зала: Надо создать водоохранные зоны шириной до полукилометра, засадить их лесной и кустарниковой растительностью и ограничить в них деятельность человека. Вода – источник и основа жизни, и ее ничем заменить нельзя. Это должен знать и помнить каждый человек.

Секретарь детской экологической организации ГРИНТИМ: Мы предлагаем решить задачу такого содержания. Из неисправного крана постоянно течет вода. Школьники подсчитали, что за 1 минуту воды вытекает 8 литров – целое ведро. А сколько чистой воды вытечет в канализацию за перемену, которая длится 10 минут? Ответ: 80 литров.

Учитель: Вот видите, как важно закрывать кран до конца. Сколько чистой воды можно сэкономить.

Учитель: Может ли наша экономика обойтись без природных богатств? Скажите, а что будет, если исчезнут полезные ископаемые с нашей Земли? **(На вопросы отвечают члены творческих групп.)**

Вывод: «Полезные ископаемые – это источник нашей жизни».

Спонсор: На нашем рекламном щите вы видите информацию о Российском экологическом марафоне: «Сохраним жизнь на Земле», который будет посвящен проблемам экологии больших и малых городов России. Всех присутствующих мы приглашаем к сотрудничеству.

Участники нашей пресс-конференции открывают этот марафон выставкой плакатов по охране природы. Создали целую серию запрещающих знаков, которые нам подскажут, как нужно вести себя в природе, чтобы не причинить ей вреда.

Социологи: В ходе нашей пресс-конференции все убедились, насколько остро стоят перед людьми экологические проблемы и как много вопросов нам предстоит решать и воплощать в жизнь.

Человек многое может! Он не только губитель природы. Он может и должен быть ее садовником, ее лекарем, а не расхищающим богатства своего дома.

Учитель: Благодарим всех участников пресс-конференции, наших гостей, спонсоров, корреспондентов. Хочется закончить работу нашей пресс-конференции словами: Наша планета – наш дом, и каждый из нас в ответе за ее будущее. Каждый человек должен оберегать наши природные богатства.

ЗАГАДКИ

1. Русская красавица по всем странам славится.
У нее сережки и белые одёжки.
Стройная, красивая, с длинною косой, умывается росой.

Береза

2. Эта кукла не простая, вся из дерева она.
Перед нами в сарафане, на переднике узор
Означает материнство и семейное единство.

Матрешка

3. Они желтые, ароматные и по вкусу приятные.
Любят их с вареньем, с красною икоркой, со сметаной
жирной, также со сгущенкой.

Блины

4. На столе стоит толстяк, и бока его блестят.
Носик у него горбатый.
Он гудит, как звук ракеты.
Так пытит, что пар идет!
Эй, несите нам конфеты, он сейчас нам чай нальет!

Это ... Самовар

5. Хлеб праздничный и пышный, с узорами красивыми.
С ним гостей встречают.

Это ... Каравай

6. Струны всего три, играют звонко.

Инструмент тот «треуголка».

Поскорей узнай-ка,

это ... *Балалайка*

7. Символ мудрости и власти.

Отгоняющий напасти.

Что крыла свои развёл.

Он двуглавый птах —

... *Орел*

8. Есть в России чудо-чаша.

В окруженье леса, скал.

Это озеро — ...

Байкал

9. Бронзовый памятник — вам не игрушка.

Он ведь — орудие.

Это ...

Царь-Пушка

10. Он царь лесной.

Любитель меда.

Он спит зимой, а летом — нет.

Он косилапый, толстопятый, он любит яростно реветь.

Ответь же, кто это?

Медведь

11. На моей макушке зимой меховые ушки.

Шапка-ушанка

12. Деревянная, расписная кукла.

Именно она считается символом материнства и семьи.

Это ...

Матрешка

13. Красивое, стройное, с белым стволом дерево.

Береза

14. Кот северный, российский.

Законом охраняется.

Любитель хищных игр, он — амурский ...

Тигр

15. Из камня усыпальница — гробница для вождей.

Что среди туристов славится — ...

Московский мавзолей

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Абраменкова, В. В.** Игры и игрушки наших детей: Забава или пагуба? // Современный ребенок в игровой цивилизации. – Москва, 2001. – 141 с. – ISBN 5-89101-068-2. – Текст : непосредственный.
2. **Амонашвили, Ш. А.** Размышление о гуманной педагогике. – Москва: Академия, 1995. – 232 с. – ISBN 5891470012. – Текст : непосредственный.
3. **Амонашвили, Ш. А.** Личностно-гуманная основа педагогического процесса. – Минск.: Университетское, 1990. – 560 с. – ISBN 5-7855-0238-0. – Текст : непосредственный.
4. **Аникин, В. П.** Русский фольклор. Песни, сказки, былины, прибаутки, загадки, игры, гадания, сценки, причитания, пословицы и присловья. – Москва: Худ. лит., 1985. – 367 с. – Текст : непосредственный.
5. **Атаманова, Р. И.** Деловая игра: сущность, методика конструирования и проведения : учеб. пособие / Р. И. Атаманова. – Москва : Высшая школа, 2002. – 254 с. – ISBN 5-7695-0039-5. – Текст : непосредственный.
6. **Афанасьев, С. П.** Что делать с детьми в загородном лагере. / С. П. Афанасьев, С. В. Коморин, А. И. Тимонин. – Москва: Новая школа, 1994. – 224 с. – ISBN 5-93560-007-2. – Текст : непосредственный.
7. **Бабкина, Н. В.** Программа занятий по развитию познавательной деятельности младших школьников: Книга для учителя. 2-е изд., доп. – Москва : АРКТИ, 2002. – 73 с. – ISBN 5-89415-121-X. – Текст : непосредственный.

8. **Байкова, Л. А.** Технология игровой деятельности: учеб. пособие / Л. А. Байкова, Л. К. Гребенкина, О. В. Еремкина ; РГПУ. – Рязань : РГПУ, 1994. – 270 с. – ISBN 5-88006-046-2. – Текст : непосредственный.

9. **Бельчиков, Я. М.** Деловые игры / Я. М. Бельчиков, М. М. Бирштейн. – Рига : Авотс, 1989. – 304 с. – ISBN 5-401-00155-X. – Текст : непосредственный.

10. **Бордовская, Н. В.,** Реан А. А. Педагогика. – Санкт-Петербург.: Питер, 2008. – 304 с. – ISBN 978-5-496-01636-0. – Текст : непосредственный.

11. **Букатов, В. М.** Педагогические таинства дидактических игр : учеб. метод. пособие / В. М. Букатов. – 2-е изд. – Москва : Флинта, 2003. – 258 с. – ISBN 5-89349-488-1. – Текст : непосредственный.

12. **Винокурова, Н. К.** Развиваем способности детей. Рабочая тетрадь. – Москва : Росмэн-Пресс, 2004. – 64 с. – ISBN: 5-353-00613-5. – Текст : непосредственный.

13. **Выготский, Л. С.** Проблема обучения и умственного развития в школьном возрасте // Хрестоматия по психологии. – Москва : Просвещение, 1987. – С. 377-383. – Текст : непосредственный.

14. **Выготский, Л. С.** Психология развития человека. – Москва : Смысл, 2005. — 1136 с. – ISBN 5-699-02553-7. – Текст : непосредственный.

15. **Газман, О. С.** Неклассическое воспитание: От авторитарной педагогики к педагогике свободы. – Москва: МИРОС, 2002. – 296 с. – ISBN 5-7084-0230-X. – Текст : непосредственный.

16. **Гурин, Ю. В.** Урок + игра: современные игровые технологии для школьников: энциклопедия игр / Ю. В. Гурин. – Москва : Речь, 2010. – 158 с. – ISBN 978-5-9268-0862-6. – Текст : непосредственный.

17. **Давыдов, В. В.** Проблемы развивающего обучения. – Москва, 2004. – 244 с. – ISBN 5-7695-1598-8. – Текст : непосредственный.

18. **Давыдов, В. В.** Теория развивающего обучения. – Москва : ИНТОР, 1996. – 544 с. – ISBN 5-89404-001-9. – Текст : непосредственный.

19. **Емельянова, Т. В.** Игровые технологии в образовании : учеб. пособие / Т. В. Емельянова, Г. А. Медяник. – Тольятти : Изд-во ТГУ, 2015. – 88 с. – ISBN 978-5-8259-0903-5. – Текст : непосредственный.

20. **Жуковская, Р. И.** Воспитание ребенка в игре. – Москва : АПН РСФСР, 1963. – 319 с. – Текст : непосредственный.

21. **Жуковская, Р. И.** Игра и ее педагогическое значение. – Москва: Педагогика, 1975. – 111 с. – Текст : непосредственный.

22. **Занков, Л. В.** Избранные педагогические труды. – Москва : Педагогика, 1990. – 424 с. – ISBN 5-7155-0200-4. – Текст : непосредственный.

23. **Зак, А. З.** Совершенствование познавательных умений у детей 5-12 лет. – Москва: Московский психолого-социальный институт: Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 1999. – 187 с. – ISBN 5-89502-084-4. – Текст : непосредственный.

24. Загадки со всего мира – 2024 – URL: <https://zagadkivse.ru/> (дата обращения: 22.01.2024). – Текст : электронный

25. Игры-аттракционы: методическое пособие / Сост. Е. А. Ефимов, Л. А. Дзюбан. – Москва : МГДД(Ю)Т, 2013. – 38 с. – Текст : непосредственный.

26. Игры – обучение, тренинг, досуг / под ред. В. В. Петрушинского. – Москва : Энроф, 1994. - 134 с. – ISBN 5-7301-0038-8. – Текст : непосредственный.

27. Игровые методы обучения: деловая игра, ролевая игра: рекомендации по использованию в учебном процессе интерактивных образовательных технологий / под ред. Е. Н. Евсеева. – Москва : РГГУ, 2020.– 86 с.– ISBN 978-5-534-06553-4. – Текст : непосредственный.

28. **Каракровский, В. А.** Воспитание для всех. – Москва : НИИ школьных технологий, 2008. – 240 с. – ISBN 978-5-87953-578-5. – Текст : непосредственный.

29. **Колокольникова, З. У.** Методика организации детского досуга. – Красноярск : изд-во СФУ, 2011. – 98 с. – ISBN 978-5-7638-2487-2. – Текст : непосредственный.

30. **Колокольникова, З. У.** Педагогическая анимация. – Красноярск: изд-во СФУ, 2015. – 246 с. – ISBN 5-7695-0039-5. – Текст : непосредственный.

31. **Колокольникова, З. У.** Игровые технологии: учеб. пособие / З. У. Колокольникова. – Красноярск: Сиб. федерал. ун-т, 2020. – 164 с. – ISBN 978-5-7638-4584-6. – Текст : непосредственный.

32. **Козлова, Н. А.** Формирование любви к Родине у младших школьников : учебно-методическое пособие для высших и средних специальных учебных заведений / Н. А. Козлова, С. Н. Фортыхина, Л. А. Андриевская, Ю. В. Гольцева ; Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет. – [Челябинск] : Южно-Уральский научный центр РАО, 2022. – 90 с. : ил. ISBN 978-5-907538-64-1 – Текст: непосредственный

33. **Козлова, Н. А.** Развитие критического мышления младших школьников : учебно-методическое пособие для высших и средних специальных учебных заведений / Н. А. Козлова ; Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет. – [Челябинск] : Южно-Уральский научный центр РАО, 2022. – 124 с. : ил. ISBN 978-5-907538-78-8

34. **Мельник, А. О.** Сущность понятия «дидактических игр» и роль дидактических игр в процессе обучения // Интерактивная наука. – 2022. – №6 (71). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-ponyatiya-didakticheskikh-igr-i-rol-didakticheskikh-igr-v-protssesse-obucheniya> (дата обращения: 23.01.2024)

35. **Никитин, Б. П.** Ступеньки творчества, или Развивающие игры / Б. П. Никитин. – Москва : Просвещение, 1991. – 160 с. – ISBN 5-09-003963П. – Текст : непосредственный.

36. Образовательная социальная сеть – URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2023/12/13/didakticheskaya-igra-tsvetnye-rezinochki> (дата обращения: 22.01.2024). – Текст : электронный

37. **Селевко, Г. К.** Энциклопедия образовательных технологий : в 2 т. / Г. К. Селевко. – Москва : Изд-во НИИ шк. технологий, 2006. – 556 с. – ISBN 978-5-91447-198-6. – Текст : непосредственный.

38. **Созонов, В. П.** Организация воспитательной работы в классе : методическое пособие для классного руководителя / В. П. Созонов. – Москва : Педагогический поиск, 2023. – 160 с. – ISBN 5-901030-28-X. – Текст : непосредственный.

39. **Суворова, Н. Н.** Интерактивное обучение: новые подходы / Н. Н. Суворова. – Москва : Вербум, 2020. – 42 с. – Текст : непосредственный.

40. **Тихомирова, Л. Ф.** Упражнения на каждый день: Логика для младших школьников: Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль : Академия развития, 2007. – 206 с. – ISBN 5-9285-0103-X. – Текст : непосредственный.

41. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования : Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего обра-

зования». – URL: <https://base.garant.ru/400907193/> (дата обращения: 01.03.2024).

42. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» : от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ. – Москва : Эксмо, 2024. – 787.

43. **Ходова, Т. В.** Подготовка к олимпиадам по русскому языку. Начальная школа. 2-4 классы. – Москва.: Айрис-пресс, 2007. – 222 с. – ISBN 978-5-8112-2620-7. – Текст : непосредственный.

44. **Шаронова, С. А.** Деловые игры / С. А. Шаронова. – Москва : ЮНИТИ, 2004. – 166 с. – ISBN 5-209-01610-2. – Текст : непосредственный.

45. **Шмаков, С. А.** Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – Москва : Новая школа, 1994. – 240 с. – ISBN 5-7301-0064-7. – Текст : непосредственный.

46. **Эльконин, Д. Б.** Психология игры / Д. Б. Эльконин. – 2-е изд. – Москва : ВЛАДОС, 2012. – 360 с. – ISBN 978-5-458-36048-7. – Текст : непосредственный.

47. **Языканова, Е. В.** Развивающие задания. Тесты, игры, упражнения. Москва : изд-во «Экзамен», 2024. – 80 с. – ISBN 978-5-377-21408-3. – Текст : непосредственный.

Учебное пособие

Козлова Наталья Александровна
Гольцева Юлия Валерьевна

**ИГРА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ
НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ**

Ответственный редактор
Е. Ю. Никитина
Компьютерная верстка
В. М. Жанко

Подписано в печать 29.09.2024. Формат 60x84 1/16. Усл. печ. л. 6,11.
Тираж 500 экз. Заказ 401.

Южно-Уральский научный центр Российской академии образования.
454080, Челябинск, проспект Ленина, 69, к. 455.

Учебная типография Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет». 454080, Челябинск, проспект Ленина, 69.