**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение**

**«Енапаевская средняя общеобразовательная школа»**

Выступление на тему:

«Игра как метод воспитания»

Учитель начальных классов:

Шайхатарова Алиса Алисовна

2022г

СОДЕРЖАНИЕ

 Введение………………………………………………………………………………3

  Глава 1.    Игра как средство воспитания личности младшего школьника……………………………………………………………………………..6

1.1  Исторические предпосылки возникновения игры…………………………………………………………………………………….6

1.2  Роль игры в жизни младшего школьника……………………………………………………………………………10

1.3  Игра как средство воспитания…………………………………………………12

1.4  Характеристика основных видов игр и их классификация…………………..15

1.4.1 Подвижные игры………………………………………………………………19

1.4.2 Сюжетно-ролевые игры……………………………………………………….21

1.4.3 Народные игры………………………………………………………………...23

1.5  Планирование игровой деятельности в воспитательной работе в начальной школе…………………………………………………………………………………24

Глава 2. Практическое применение развивающих игр …………………………..26

Заключение…………………………………………………………………………...37

Список литературы………………….……………………………………………….40

Приложение…………………………………………………………………………..43

ВВЕДЕНИЕ

С древнейших времен педагоги ищут способы наилучшего обучения детей. Ставятся задачи определить такие методы и технологии, чтобы оно протекало быстро и качественно, с разумными затратами сил учителей и учеников. Испробовано уже многое. Не осталось ни одного более или менее очевидного пути, по которому бы не пытались идти учителя. Все самое ценное осело в арсенале научной дидактики, практическая задача которой – указать учителям наиболее рациональные пути скорейшего приобретения знаний, умений, навыков, выработанные предшествующими поколениями учителей.

Игра является средством воспитания, когда она включается в целостный педагогический процесс. Ценность игры как воспитательного средства заключается в том, что, оказывая воздействие на коллектив играющих детей, педагог через коллектив оказывает воздействие на каждого из детей. Организуя жизнь детей в игре, формируются не только игровые отношения, но и реальные, закрепляя полезные привычки в нормы поведения детей в разных условиях и вне игры- таким образом при правильном руководстве детьми игра становится школой воспитания.

Игра является и средством первоначального обучения, усвоения детьми «науки до науки». В игре дети отражают окружающую жизнь и познают те или иные доступные их восприятию и пониманию факты, явления. Используя игру как средство ознакомления с окружающим миром, педагог имеет возможность направить внимание детей на те явления, которые ценны для расширения круга представлений. И вместе с тем он питает интерес детей, развивает любознательность, потребность и сознание необходимости усвоения знаний для обогащения содержания игры, а через игру, в процессе игры формирует умение распоряжаться знаниями в различных условиях. С самых ранних начал цивилизации игра стала контрольным мерилом проявления всех важнейших черт личности.

Педагогической обработкой дидактических игр, отбором и пропагандой игровых форм как средств воспитания занимались В.И. Даль, П.Ф. Лесгафт, П.Н. Бокин, Е.М. Дементьев и др.

Организаторами методической работы по игре и детским праздникам выступали В.Г. Марц, Н.П. Булатов и др.

Игра и сегодня объединяет творческий коллектив педагогов, этнографов, собирателей-энтузиастов (Г.Н. Волков, В.М. Григорьев, С.А. Шмаков и др.) являясь тем самым их общей воспитательной целью.

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

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

**Гипотеза исследования**: игра является важным аспектом для воспитания младшего школьника.

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

В соответствии с целью эксперимента и выдвинутой гипотезой определились следующие **задачи:**

Для достижения цели необходимо решение ряда задач:

-   рассмотреть исторические предпосылки возникновения игры;

-   изучить сущность и основные функции игры в процессе воспитания;

-   рассмотреть воспитательный потенциал игры;

-   ознакомится с видами игр, их  роли в учебно-воспитательной практике;

-   проанализировать взаимосвязь развития личности и игрового поведения.

**Объект исследования** - процесс воспитания.

**Предмет** - игра в воспитательном процессе.

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

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

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

  1.  ИГРА КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ ЛИЧНОСТИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА

1.1 Исторические предпосылки возникновения игры

 Попытку систематического изучения игры первым предпринял в конце ХIХ века немецкий ученый К. Гросс, считавший, что в игре происходит предупреждение инстинктов к будущим условиям борьбы за существование (“теория предупреждения”). К. Гросс называет игры изначальной школой поведения. Для него, какими бы внешними или внутренними факторами игры не мотивировались, смысл их именно в том, чтобы стать для детей школой жизни.

Игра-творчество, игра-труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиться, мыслить самостоятельно, развивает внимание, стремление к знаниям. Игра в любую историческую эпоху привлекала к себе внимание педагогов. В ней заключена реальная возможность, воспитывать и обучать ребенка в радости. Ж.Ж. Руссо, И.Г.Песталоцци пытались развить способности детей в соответствии с законами природы и на основе деятельности, стремление которой присуще всем детям.

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

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

 Игра всегда выступает как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она предоставляет личности сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей. С другой стороны, игра направлена в будущее, так как в ней либо прогнозируются или моделируются жизненные ситуации, либо закрепляются свойства, качества, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций. В.Л.Сухомлинский писал: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребенка… Для него игра – это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития. 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». В. А. Сухомлинский так же отмечал, что «…духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества».

 Между тем, игра с годами занимает все менее значимое место в жизни коллективов, где преобладают дети школьного возраста. Одна из причин тому – недостаточное внимание к разработке теории игры школьников. Ярчайший образец игровой позиции педагога представляет нам деятельность А. С. Макаренко. Он писал: «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру. В жизни детского коллектива серьезная ответственная и деловая игра должна занимать большое место. И вы, педагоги, обязаны уметь играть». [21]

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

 Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, педагог может программировать определенные положительные чувства играющих детей. «В игре совершенствуются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть».

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

Игра, как объект изучения, всегда привлекала к себе внимание ученых. Большой вклад в теорию игры внесли Е.А.Покровский, П.В.Иванова, В.Ф.Кудрявцева, В.Н. Харузина, А.Н.Соболева, О.И.Капица, Г.С.Виноградова. Все эти исследования относятся к ХIХ – первой трети ХХ вв., ценны, прежде всего, первозданностью своих материалов, извлеченных из самих глубин народной жизни, включали в себя описания только тех игр, которые попали в поле зрения наблюдателей.

 В 30-е годы ХХ столетия предпринимаются попытки создания антологий, которые ставили перед собой задачу ознакомления читателей со всей массой игр. Лучшей антологией до сих пор остается книга « Игры народов СССР » В.Н. Всеволодского-Гернгросса, В.С.Ковалевой и Е.И.Степановой вышедшей в 1933 году.

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

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

 Л.С. Выготский, рассматривая роль игры в психическом развитии ребенка, отмечал, что в связи с переходом в школу игра не только не исчезает, но наоборот, она пропитывает собою всю деятельность ученика. « В школьном возрасте, - отмечал он- игра не умирает, а проникает в отношении действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде…». [6] Л.С. Выготский заметил у детей дошкольного возраста появление замысла, что означает переход к творческой деятельности.

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

Творческий характер игры подтверждается тем, что ребенок не копирует жизнь, а, подражая тому, что видит, комбинирует свои представления. При этом он передает свое отношение к изображаемому, свои мысли и чувства. Это роднит игру с искусством, но ребенок – не актер. Он играет для себя, а не для зрителей, он не разучивает роль, а создает ее по ходу игры. Когда ребенок входит в образ, у него живо работает мысль, углубляются чувства, он искренне переживает изображаемые события.

Но творчество не появляется само собой, оно воспитывается, оно развивается в результате длительной систематической работы педагогов. Развитие игрового творчества проявляется, прежде всего, в постепенном обогащении содержания игры. От богатства и характера содержания игры зависит развитие замысла и средств изображения задуманного. В игре постепенно развивается целенаправленность действий.  У детей 5-7 лет возникает интерес к различным событиям жизни, к разным видам труда взрослых; появляются любимые герои книг, которым они стремятся подражать. И замыслы игр становятся более стойкими, иногда на длительное время завладевают воображением.

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

Таким образом, изучив исторический аспект игры, мы можем сделать вывод, что игра прошла длинный путь: от периода традиционного образа до психического развития личности ребенка.

1.2 Роль игры в жизни младшего школьника

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

Игре отводится особая роль в жизни ребенка и это неоспоримая истина. Швейцарский педагог Эдуард Клапаред утверждал, что для ребенка игра - сама жизнь и она является самым лучшим способом научить его искусству трудиться.

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

Игра в воспитательном процессе не подлежит жесткой регламентации – это самостоятельная деятельность детей. Однако, учитывая ее огромное воспитательное воздействие на ребенка, взрослые руководят играми детей, создают условия для их возникновения и развития .

Свобода и самостоятельность ребенка проявляется: а) в выборе игры или ее содержания; б) в добровольности объединения с другими детьми; в) в свободе вхождения и выхода из игры и т. д. В играх свобода и самостоятельность детей проявляется по разному.

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

Несмотря на разнообразие правил, во всех случаях играющие принимают их и добиваются выполнения добровольно, в интересах самого существования данной игры, так как нарушение правил ведет к ее распаду, разрушению. Дети проявляют значительно большую выдержку, устойчивость внимания, терпение при выполнении правил игры, чем при выполнении требований в обычной повседневной жизни. Правила выступают своего рода механизмом саморегуляции поведения детей. Наличие правил помогает детям самостоятельно организоваться в игре (распределить роли, подготовить игровую обстановку и т. д.).

Многие исследователи детских игр отличают силу и подлинность чувств, переживаемых ребенком в игре. Эти чувства богаты и разнообразны. Ребенок получает удовольствие, достигает в игре результатов, преодолевая трудности.

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

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

1.3  Игра как средство воспитания

Игра – это вид деятельности ребенка. В силу этого ей присущи черты, характерные для всякой деятельности: наличие цели, мотивов, средств реализации, планомерных действий, результата. Игра протекает как деятельность осмысленная и целенаправленная. В каждой игре есть значимая для ребенка цель. Цели не являются постоянными. Н.К.Крупская указывала, что по мере развития ребенка меняется характер целей, которые он ставит себе в игре: от подражательных дети постепенно переходят к обдуманным, мотивированным целям.

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

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

- активизация участников, которая достигается путем их постановки перед необходимостью решения проблемы в ситуации, когда готовых решений нет или их поиск затруднен объективными обстоятельствами;

- преодоление интеллектуально-познавательных затруднений, которые переживаются ребенком как личностная проблема;

- актуализация потребности ребенка в самосовершенствовании, пересмотре и переоценке имеющегося опыта, самомобилизация;

- появление возможности эффективного решения многоаспектных проблем за счет погружения участников в особую игровую атмосферу и одновременного включения их в решение совершенно реальной (особо значимой) для них проблемы во всей ее сложности;

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

- совершенствование процессов взаимодействия участников, расширение их коммуникативной компетентности.

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

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

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

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

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

4. Координация действий участников игры в соответствии с правилами и условиями развития игры. Итог этого этапа – принятие всеми участниками игры своей роли, осознание правил и условий игры, их выполнение, реализация потребностей и интересов детей.

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

6. Последействие – закрепление и развитие позитивных тенденций и достижений, полученных в других формах работы с детьми, внесение изменений в организацию жизнедеятельности коллектива. [7]

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

1.4 Характеристика основных видов игр и их классификация

Каждый вид игры выполняет свою функцию в воспитании школьника. Наблюдаемое сегодня в теории и практике стирание граней между самодеятельными и обучающими играми недопустимо. По Н. Я. Михайленко, Н. А. Коротковой,  в младшем школьном возрасте выделяются три класса игр. (см. Таблицу 1.4.1)

Таблица 1.4.1. Классификация игр.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Игры, возникающие по инициативе ребенка – самодеятельные игры | Игры, возникающие по инициативе взрослого, внедряющего их с образовательной и воспитательной целью. | Игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса – народные игры, которые могут возникать как по инициативе взрослого, так и более старших детей. |
| Самостоятельные сюжетные игры:  -сюжетно-изобразительные,  - сюжетно – ролевые,  -режиссёрские,- театрализованные.  Примеры названий игр: «Дочки – матери», «Коршун и наседки», «Гуси - лебеди», «Разбойники и судьи», «Волк»   Примеры названий игр:«Магазин», «Больница», «Кафе».  Сюжетно – ролевая игра имеет следующие структурные компоненты:  - сюжет,  - содержание,  - роль. | Игры обучающие:  - дидактические,  - сюжетно –дидактические,  - подвижные;  Досуговые игры:  - игры – забавы,  - игры – развлечения,  - интеллектуальные,  -празднично–карнавальные,  -театрально-постановочные.  Примеры названий игр: Запомни животных», «В лесу и в поле», «Город будущего» | Примеры названия игр: «Волчонок», «Ловля рыб», «Охотники и утки», «Печки», «Колдун». |

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

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

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

Воспитательное и развивающее значение таких игр огромно. Они формируют культуру игры; способствуют усвоению социальных норм и правил; и, что особенно важно, являются, наряду с другими видами деятельности, основой самодеятельных игр, в которых дети могут творчески использовать полученные знания. Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания о новых связях, в новых обстоятельствах.

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

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

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

Таким образом, для обеспечения развивающего потенциала игр нужны особая творческая аура, создаваемая взрослыми, увлеченными работой с детьми, и соответствующая предметно-пространственная среда.

1.4.1 Подвижные игры

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

В подвижной игре, ее различных ситуациях ребенок имеет реальные возможности для познания своего внутреннего «Я», для создания собственных представлений о своем влиянии на среду, о месте и роли в коллективе играющих. Виды подвижных игр: игра «По алфавиту», «Успей подобрать», «Шишки, желуди, орехи». (Приложение 1)

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

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

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

Состязательность, соперничество в подвижных играх являются прекрасными естественными психофизическими стимуляторами развития двигательных качеств, достижения кондиций физической подготовленности ребенка.

Важное образовательное значение имеют подвижные игры, проводимые в различные времена года, в различных природных условиях, позволяющих ребенку по-новому представить себя, свои действия в разных проявлениях среды. Игры на местности являются прекрасным средством приобретения знаний о различных формах гражданской, профессиональной, военной и спортивной деятельности, умении применять эти знания.

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

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

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

В итоге, подвижные игры сопряжены с чередованием положительных и отрицательных эмоций. Это обстоятельство предопределяет возможность обучения детей управлению эмоциями, что предъявляет особые требования к готовности педагога осуществлять этот фрагмент воспитательной работы.

1.4.2 Сюжетно-ролевые игры

Воспитание детей – дело весьма серьезное, прежде всего это передача накопленного опыта младшему поколению, детям, это воз­действие на воспитуемого ребенка со стороны взрослых, воспитате­лей, педагогов. И это воздействие происходит с целью научить чему-то ребенка, выработать в нем нужных качеств, умений и навыков, сформировать достойную личность. Но во все времена педагогов мучил вопрос, как сделать процесс воспитания более действенным, результативным, а главное, приятным для детей?

Чтобы ответить на этот вопрос, нужно сначала разобраться в том, что является для детей более приятным, притягательным, что может их радовать, и чем они охотно занимаются. Не секрет, что дети сами по себе умеют раскованно, естественно веселиться, радоваться жизни. Поэтому и педагоги должны работать с детьми весело, задорно: радостное настроение – одно из самых сильных средств воспитательного воздействия. К тому же в наше нелегкое время не­обходимо научить ребят веселиться. Виды воспитательных игр:  «У медведя на бору», «Конь» ( см. Приложение 2).

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

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

Наиболее активно игры проявляются в детстве и свойственны всем живым существам. На этом основан адаптационный механизм. В том числе и к будущим изменениям на основе информации, включа­ющей также воздействие информационных полей.

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

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

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

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

1.4.3          Народные игры

Народные игры – это яркое выражение народа в них играющего, отражение этноса в целом и истории его развития. Вместе с тем, на игры можно посмотреть, и с точки зрения педагогики и психологии, как средства образования и воспитания. В дополнении ко всему, это и отличный способ укрепить свой дух, свое тело, развить процессы мышления, фантазерства, эмоциональную составляющую нашей жизни. Русский народ многие процессы своей жизнедеятельности отражал именно таким образом, через игру.

Народные игры актуальны и интересны и в настоящее время, несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш технократический век. Далее мы приводим ряд игр, которые с большим удовольствием и пользой можно использовать в воспитательном процессе в школе.

Испокон веков в народных играх ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Такие игры просты и правила им всем понятны.

Виды народных игр: Русская народная игра «Ручеек», Украинская народная игра «Колдун» (Приложение 3).

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

1.5  Планирование игровой деятельности в воспитательной работе в начальной школе

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

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

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

Методика проведения игры

 При планировании игровой деятельности необходимо учитывать следующие условия:

- обеспечить безопасность детей в период двигательной и игровой деятельности;

- соблюдать особый санитарно-гигиенический режим в помещениях;

- поддерживать эмоционально благоприятную обстановку;

-организовать сопровождение педагогического взаимодействия с детьми педагогом,  психологом и другими специалистами

- распределить по дням недели виды игр.

2 . ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР

Для изучения игры как метода воспитания в младшем школьном возрасте было проведено исследование, состоящее из трех этапов.

На первом этапе констатирующего эксперимента были подобраны методики. Многие исследователи (Л.С. Выготский, О.Н.Дьяченко, Н.А.Ветлугина) указывали на необходимость создания такой предметной среды, которая бы служила пусковым механизмом, на важную роль на специфических предметах в развитии творчества у детей.

На втором этапе формирующего эксперимента были созданы необходимые условия для оснащения развивающей среды младших школьников в учебном процессе.

Третий этап – контрольный – был направлен на определение эффективности использования игры и игровых приемов как средство формирования творческого начала младших школьников.

В исследовании принимали участие две группы учащихся из 1 "а" класса (контрольная группа) и 1 "б" класса (экспериментальная группа) МКОУ «Енапаевской СОШ».

Для оценки творческой деятельности, продуктивности, оригинальности и способа создания рисунков мы использовали методику разработанную О.М.Дьяченко и А.И.Кириловой "Дорисовка фигур". Школьникам предъявлялись последовательно двадцать карточек, на каждой из которых была нарисована фигура. Фигуры представляли собой как контуры элементов предметных изображений (например, силуэт ствола дерева с одной веткой, кружок – голова с двумя ушами и т.п.) Ученика просили дорисовать каждую из фигур так, чтобы получилась какая-нибудь картинка.

Количественная обработка результатов заключалась в выявлении степени оригинальности, необычности изображения. Подсчитывая коэффициент оригинальности каждого школьника, который был равен количеству рисунков, не повторяющихся у него и не у кого их детей группы (по характеру использования заданного для дорисовывания эталона).

Познавательная мотивация творчества младшего школьника проявляется в форме поисковой активности, более высокой чувствительности, сензитивности к новизне стимула, ситуации, обнаружения нового в обычном, высокой избирательности по отношению к исследуемому новому (предмету, качеству).

Ученые отмечают динамику самой исследовательской активности творчества ребенка. К 7-8 годам творчество младшего школьника выражается часто в форме самостоятельно поставленных вопросов и проблем по отношению к новому, неизвестному, расширяется и исследовательский диапазон учащихся.

Это приводит к тому, что уже в младшем школьном возрасте основным компонентом творческого начала становится проблемность, обеспечивающая постоянную открытость ребенка к новому и обостряющая стремления к поиску несоответствий, противоречий.

Решение предложенных и самостоятельно (увиденных) проблем у творческого ребенка часто сопровождается проявлением оригинальности. Это еще один важный компонент творческого начала, выражающий степень непохожести, нестандартности, необычности.

Методика Е.А.Панько "Придумай игру" направлена на выявление умений у младших школьников создавать новую игру, формулировать правила игры, распределять роли и предвидеть возможные ситуации. Она направлена на определение способности к прогнозированию, предвосхищению и обеспечению возможности более быстрого решения проблем.

Методика "Придумай игру" (автор Е.А.Панько)

Инструкция к проведению:

Ученик получает задание на 5 минут придумать какую-либо игру и подробно рассказать о ней, отвечая на следующие вопросы экспериментатора:

1. Как называется игра?

2. В чем она состоит?

3. Сколько человек необходимо для игры?

4. Какие роли получают участники в игре?

5. Как будет проходить игра?

6. Каковы правила игры?

7. Чем должна будет закончиться игра?

8. Как будут оцениваться результаты игры и успехи отдельных участников?

В ответах оценивается не речь, а содержание придуманной игры. В этой связи, спрашивая ученика, необходимо помогать ему – постоянно задавать наводящие вопросы, которые, однако, не должны подсказывать ответ.

В основе способности к развитию творческого начала лежит такая личная особенность как креативность. Многие ученые (А.В.Петровский, Е.Н.Соколов, Я.Н.Коломинский) определяли креативность как особенность развития психических процессов, в частности давали характеристику мышлению как понимание главного, существенного, беглость (быстрый переход от одного способа решения к другому), гибкость (разнообразие идей), оригинальность (необычность, остроумность, самостоятельность решения задач), открытость (многогранное видение), воображение (фантазия – яркая, образная, стереотипная). Для выявления креативности мы использовали специальную методику "Вербальная фантазия" (автор Р.С.Немов).

Инструкция:

Школьнику дается задание придумать рассказ (историю, сказку) о каком-либо живом существе (человеке, животном) или о чем-либо ином по выбору ребенка и изложить его устно в течение 5 минут. На придумывание темы или сюжета рассказа (истории, сказки) отводится до 1 минуты, после этого ребенок приступает к рассказу.

В ходе рассказа творчество ребенка оценивается по следующим признакам:

1) скорость процессов воображения;

2) необычность, оригинальность образов;

3) богатство фантазии;

4) глубина и проработанность (детализированность) образов;

5) впечатлительность, эмоциональность образов.

По каждому из этих признаков рассказ получает от 0 до 2 баллов.

0 баллов – данный признак в рассказе отсутствует;

1балл – данный признак имеется, но выражен слабо;

2балла – соответствующий признак выражен достаточно сильно.

На первом этапе исследования по методике "Дорисовка фигур" (автор О.М.Дъяченко, А.И.Кирилова) нами выявлено 6 типов решений школьниками экспериментальных задач на воображение.

0 тип. Этот тип решения характеризуется тем, что ученик еще не принимает задачу на построение образа воображения с использованием заданного элемента. Он не дорисовывает заданный элемент, а рисует рядом что-то свое (свободное фантазирование).

1 тип. Ученик дорисовывает фигуру на карточке так, что получается изображение отдельного субъекта (дерево и т.п.), но изображение контурное, схематичное, лишенное деталей.

2 тип. Изображается отдельный субъект, но с разнообразными деталями.

3 тип. Изображая отдельный объект, младший школьник уже включает его в какой-нибудь воображаемый сюжет (не просто девочка, а девочка, делающая зарядку).

4тип. Ребенок изображает несколько объектов по воображаемому сюжету (девочка гуляет с собакой).

5тип. Заданная фигура используется качественно по-новому. Если в 1-4 типах она выступала как основная часть картинки, которую рисовал ученик, то теперь фигура включается как один из второстепенных элементов воплощаемого образа воображения (треугольник уже не крыша дома, а грифель карандаша, которым мальчик рисует картину и т.п.).

При этом типе решения ученик проявляет большую свободу в использовании элементов для создания образов воображения.

В ходе выполнения задания ребенок может вносить различные дополнения, изменения, варьировать и преобразовывать знакомый материал, а также создавать новые комбинации из усвоенных старых элементов.

Данные исследования представлены в таблице 1.

Таблица 1

Диагностика способов создания рисунков и их оригинальности

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Классы | Общее кол-во учащихся | Типы решения задач (коэффициент оригинальности) | | | | | |
| 0 тип | 1 тип | 2 тип | 3 тип | 4 тип | 5 тип |
| 1 "а" класс (контрольная группа) | 20 | 2 | 2 | 5 | 5 | 3 | 3 |
| 1 "б" класс (экспериментальная группа) | 20 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 1 |

Таким образом, коэффициент оригинальности каждого испытуемого во всех группах оказался тесно связанным с выявленными типами решения предложенных задач. При этом, чем сложнее был тип решения, способ манипулирования образами воображения, который применял ребенок, тем выше оказывался у него коэффициент оригинальности в данной возрастной группе.

На втором этапе констатирующего эксперимента мы использовали методику Е.А.Панько "Придумай игру". Критерии оценки содержания придуманной ребенком игры в данной методике были следующие:

- оригинальность и новизна;

- продуманность условий;

- наличие в игре различных ролей для ее участников;

- наличие в игре определенных правил;

- точность критериев оценки успешности проведения игры.

По каждому из критериев придуманная учеником игра может оцениваться от 0 до 2 баллов. Оценка в 0 баллов означает полное отсутствие в игре любого из пяти перечисленных выше признаков (по каждому из них в баллах игра оценивается отдельно). 1 балл – наличие, но слабая выраженность в игре данного признака. 2 балла – присутствие и отчетливая выраженность в игре соответствующего признака.

По всем этим критериям и признакам придуманная школьником игра в сумме может получиться от 0 до 10 баллов. И на основе общего числа полученных баллов делается вывод об уровне развития фантазии.

Выводы об уровне фантазии:

10 баллов – очень высокий;

8-9 баллов – высокий;

6-7 баллов – средний;

4-5 баллов – низкий;

0-3 балла – очень низкий.

Результаты исследования отображены в таблице 2:

Таблица 2

Оценка содержания придуманной игры

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Классы | Общее кол-во учащихся | Уровень развития творческого начала в игре | | | | |
| Очень высокий | Высокий | Средний | Низкий | Очень низкий |
| 1 "а" класс (контрольная группа) | 20 | 4 | 3 | 5 | 5 | 3 |
| 1 "б" класс (экспериментальная группа) | 20 | 2 | 3 | 3 | 7 | 5 |

Таким образом, в контрольной группе 7 человек проявили высокий уровень фантазии в организации и придумывании содержания игры, а в экспериментальной группе 5 человек, низкий уровень фантазии – в экспериментальной группе – 12 учащихся, в контрольной – 8.

На третьем этапе констатирующего эксперимента мы применяли методику Р. С. Немова "Вербальная фантазия" и разработали параметры по оцениванию элементов фантазии младших школьников.

Оценивание необычности, оригинальности образов

0 баллов – пересказ ранее увиденного, услышанного;

1 балл – пересказ ранее известного с внесением элементов новизны;

2 балла – самостоятельное придумывание рассказа с новым сюжетом.

Оценивание богатства фантазии.

При оценивании этого качества процессов воображения фиксируется общее число различных живых существ, предметов, ситуаций и действий, различных характеристик и признаков, приписываемых всему этому в рассказе учащегося.

2 балла – число предметов и признаков превышает десять;

1 балл – общее количество деталей от шести до десяти;

0 баллов – признаков в рассказе мало, но не менее пяти.

Оценивание глубины и проработанности образов

Этот показатель определяется по тому, насколько разнообразно в рассказе представлены детали и характеристики, относящиеся к образу (человеку, животному, фантастическому существу), играющему ключевую роль или занимающему центральное место в рассказе.

0 баллов – центральный объект изображен схематично, без детальной проработки его аспектов;

1 балл – при описании центрального объекта рассказа его детализация умеренная;

2 балла – главный образ расписан достаточно подробно.

Оценивание впечатлительности и эмоциональности

Этот показатель оценивается по тому, вызывают ли образы в рассказе интерес и эмоции у слушателя.

0 баллов – образы малоинтересны, банальны.

1 балл – образы вызывают незначительный интерес.

2 балла – образы вызывают эмоциональную реакцию слушателей (удивление, восхищение, страх).

Таким образом, максимальное число баллов ребенок может получить за свое воображение до 10, минимальное – 0.

Данные исследования представлены в таблице 3:

Таблица 3

Оценка элементов фантазии младших школьников

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Классы | Общее количество учащихся | Уровень развития фантазии | | | | |
| Очень высокий | Высокий | Средний | Низкий | Очень низкий |
| 1 "а" класс (контрольная группа) | 20 | 2 | 4 | 8 | 3 | 3 |
| 1 "б" класс (экспериментальная группа) | 20 | 1 | 3 | 7 | 5 | 4 |

Из таблицы видно, что учащиеся обладают недостаточной глубиной фантазийных элементов, как в контрольной, так и в экспериментальной группе.

Второй этап работы (формирующий эксперимент) включал в себя приемы, направленные на развитие творческого начала как в дидактической игре, так и в творческих играх и на стимулирование общей творческой активности.

К первой группе приемов относились творческие задания, помогающие освоить выразительные свойства языка (придумывание эпитетов). Детям предлагалось придумать эпитеты, характеризующие тот или иной персонаж сказки.

Следующие приемы – придумывание сравнений и синонимов или антонимов к словам. Выполнение этого задания способствовало развитию ассоциативных связей. Прием словоизменения помог детям почувствовать разницу в оттенках слов.

Для развития творческих способностей в игре, детям предлагались две роли сказочных персонажей, несвязанных между собой общим сюжетом (Айболит и солдат, принцесса и милиционер). Учащиеся должны были разыграть придуманные ими сюжеты. Это мог быть разговор по телефону или игра драматизация, игра-фантазия. Остальные дети наблюдали за сверстниками, потом происходила смена участников игры.

Опыт показал, что использование данного приема заметно стимулировало общую речевую и игровую творческую активность детей.

На третьем этапе (контрольный эксперимент) мы подвели итоги проделанной работы по развитию творческого начала средствами игры. Результаты исследования отражены в сводной таблице.

Таблица 4

Уровень развития творческого начала младших школьников

средствами игры

(по итогам контрольного эксперимента)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Классы | Общее количество учащихся | Показатели элементов творчества | | | | | |
| Методика 1 | | Методика 2 | | Методика 3 | |
| В. | Н. | В. | Н. | В. | Н. |
| 1 "а" класс (контрольная группа) | 20 | 8 | 4 | 7 | 8 | 6 | 6 |
| 1"б" класс (экспериментальная группа) | 20 | 12 | 3 | 14 | 2 | 11 | 1 |

В результате проведенных исследований нами были зафиксированы изменения в развитии творческого начала младших школьников: в экспериментальной группе значительно увеличилось количество детей с высокими показателями элементов творчества; в процентном отношении это составило 52% от предыдущих показателей в констатирующем эксперименте.

Данные исследования подтвердили гипотезу о том, что игра необходима в младшей школе, так она является важным аспектом для воспитания младшего школьника, в том числе для развития творчества и самостоятельности младшего школьника.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

 В результате проведенного исследования согласно поставленным задачам было подтверждено, что в педагогической работе большое внимание следует уделять игре как методу воспитания.

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

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

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

Ориентация современной школы на гуманизацию процесса образования и разностороннее развитие личности ребенка предполагает необходимость гармоничного сочетания собственно учебной деятельности, в рамках которой формируются базовые знания, умения и навыки, с деятельностью творческой, связанной с развитием индивидуальных задатков учащихся, их познавательной активности, способности самостоятельно решать нестандартные задачи и т. п.. Активное введение в традиционный учебный процесс разнообразных развивающих занятий, специфически направленных на развитие личностно-мотивационной и аналитико-синтаксической сфер ребенка, памяти, внимания, воображения и ряда других важных психических функций, является в этой связи одной из важнейших задач педагогического коллектива.

 Вторая глава работы — опытно - экспериментальная. Для изучения игры в младшем школьном возрасте было проведено исследование, состоящее из трех этапов.

В начале эксперимента нами были выдвинуты гипотезы, суть которых заключалась в том, что игра необходима в младшей школе, так она является важным аспектом для воспитания школьника, в том числе для развития творчества и самостоятельности младшего школьника.

Из результатов эксперимента видно, что гипотезы, выдвинутые нами в начале эксперимента, подтвердились.

В процессе исследования, а также применения программы профилактики травматизма среди учащихся в образовательных учреждениях мы составили список рекомендаций учителям начальных классов:

1)воспитание средствами игры будет эффективно при условии

-систематического использования игровых методов и приемов в образовательном процессе;

- учета возрастных и психологических особенностей детей младшего школьного возраста;

- создания комфортных психолого-педагогических условий, для становления гармонично-развитой подрастающей личности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: кн. для учителя. - М.: Просвещение, 2011.

 2. Богуславская З. М. , Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей младшего школьного возраста. - М.: Просвещение, 2009.

3.Бондаренко А.К. Дидактические игры. – М. :Просвещение, 2011. – 160 с.  Влияние игры на психическое развитие школьника [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://psychologymsk.ru/p/psiho-4830.html>

4. Бородай Ю.М. Воображение и теория познания, источник: www. Pedlib.ru

5. Букатов В.М. Я иду на урок: Хрестоматия игровых приемов обучения: книга для учителя. - М.: Первое сентября, 2012.

6. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка: Вопросы психологии. – М., "Педагог"2010. – 541с.

7. Гессен С. И. Основы педагогики введение в прикладную философию. – М., "Школа-Пресс", 2011., гл. III, – 91с.

8. Горкин А.Г. Большая педагогическая энциклопедия Том II.М.: " Педагог" 2000.789с.

9. Гурин В.Е., Солопанова О.Ю. Основы умственного воспитания младших школьников в процессе обучения музыки: восприятие, мышление, развитие. – Краснодар, 2011. –23с.

10. Дроздовский, В.И.Спадарщ., Н.И.Данильченко "Преодолеть пропасть", М – Просвещение, 2012г.

11. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника. – М:" Просвещение", 2010.

12. Ермакова Е.С. Генезис гибкости мыслительной деятельности в детском возрасте // Психологический журнал. – 2009.- Т. 18, №3.

13. Ермолаева М. Теория игры, или что есть игра? [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://www.ukrdeti.com/2007/2_16_a2_2007.html>

14. Ерофеева Т.Н. Дидактические игры на уроках русского языка. - М.: Просвещение, 2010.

15.  Жуков М. Н. Подвижные игры. – М.: Изда­тельский центр Академия, 2005. — 160 с.  Игра как средство воспитания [Электронный ресурс] – Режим доступа:  http://www.eading.link/chapter.php/99153/51/Sedova,\_Tolstoluckih\_\_Teoriya\_i\_metodika\_vospitaniya\_\_kkkonspe\_lekciii.html  Игра как средство обучения самостоятельности [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.edumask.ru/magiws-372-2.html>

16. Захаров М.М. Дидактические игры на уроках русского языка. - М.: Приор, 2010.

17. Ильенков Э.В. Философия и культура. – М., "Просвещение" 2008.

18.  Кемеман А.В. Детские подвижные игры народов СССР. – М. : Просвещение, 1999. – 239с.

19. Кудрявцева М.Д. Веселые минутки. // Начальная школа. - 2005.

Лэндрет Г.Л. Игровая терапия: Искусство отношений. – М., 2007. – С.47.

1. Макаренко А. С.  О воспитании детей. – М.: Политиздат, 1988. – 256 с.
2. Немов Р. С. Психология: Учебник для студентов высш. пед. учеб. Заведений: В 3 кн.: Кн. 3: Экспериментальная педагогическая психология ип психодиагностика. – М.: Просвещение: Владос, 2005.
3. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М.: Просвещение, 2001.
4. Е. А. Панько, Я. Л. Коломинский, А. Н. Белоус и др.; Диагностика и коррекция психического развития Д44 дошкольника: Учеб. пособие под ред. Я. Л. Коломинского, Е. А. Панько.-Мн.: Ушвератэцкае, 2007,- 237 с
5. Подласый И.П. Педагогика начальной школы – М. : Политиздат, 2001 –199 с.
6. Пидкасистый П.И., Хайдаров Технологии игры в обучении и развитии – М.: Педагогика, 2007. - 8-10 с.
7. Селиванов В.А. Основы общей педагогики: Теория и методика воспитания: Учеб. пособие для студ. Высш. Пед. Учеб. заведений / Под ред. В.П.Сластенина. – 2-е изд., испр. – М.: Издательский центр “Академия’,2002
8. Сухомлинский В. А. Духовный мир школьника. – М.: "Просвещение" 2012. – 590с
9. Усова А.П. Роль игры в организации жизни и деятельности детей. – М., 2006.   Характеристика основных видов игр и их классификация [Электронный ресурс] – Режим доступа:  <http://allrefs.net/c13/1lmje/p2/>
10. Шарапова М. Ю. “Работаем по-новому”// Начальная школа 2005 №7 стр. 29.
11. Шмалов С.А Игры учащихся – феномен культуры - М. : Новая школа, 2009. – 117 с.

Приложение  1.

Подвижные игры.

#### Игра «По алфавиту»

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

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

— чтобы все имена расположились по алфавиту;

— чтобы все встали по цвету волос (слева — брю­неты, справа — блондины);

— чтобы все встали по росту (слева — маленькие, справа — большие).

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

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, координацию движений.

Количество игроков: 5 и более

Место игры: помещение

#### Игра «Успей подобрать»

С этой игрой можно весело провести время в коллективе.

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

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

Побеждает участник, которому удалось подобрать больше мячей.

Возраст: от шести лет

**Игра развивает:** внимательность, координация, ловкость, реакция

Количество игроков: 2

Место игры: улица

Необходимы вещи: мячи

#### Игра «Шишки, желуди, орехи»

Подвижная игра, которая очень сильно нравится детям.

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

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

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

Возраст: от шести лет

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

Место игры: улица.

Приложение 2.

Сюжетно – ролевые игры «У медведя на бору».

Дидактическая задача. Развивать двигательную и речевую активность детей; умение соотносить свои действия со словом; быстро реагировать на словесный сигнал; развивать выдержку. Игровые правила. Медведь громко кричит. Только после долгого звука р-р-р дети могут убегать. Игровые действия. Имитация прогулки детей в лес, бег по сигналу. Ход игры. Дети сидят на стульях. Учитель говорит: - Дети, сегодня мы поиграем в игру, которая называется «У медведя на бору». Посмотрите на эту картину. (Показывает картину, на которой изображен медведь в лесу.) Вот какой медведь живет в лесу. «Р-р-р», - рычит медведь. Давайте все так порычим. (Дети произносят р-р-р.) Как тихо! Наверное, медведь еще далеко. Давайте порычим громче. Как громко кричал Максим, он наверно и будет сейчас медведем. Садись сюда. (Уводит медведя в сторону). Здесь ты будешь жить. А мы с вами, дети, пойдем в лес и будем собирать грибы, ягоды. Как только медведь зарычит, мы сразу же побежим домой, но убегать раньше, чем медведь зарычит нельзя. Такое правило в этой игре. Слова: У медведя на боку Грибы, ягоды беру, А медведь сидит И на нас рычит: «Р-р-р!» Движения: Все имитируют сбор грибов и ягод, медленно приближаясь к лесу, где живет медведь. Когда медведь рычит, дети убегают а медведь их догоняет. Учитель следит за тем, чтобы все дети подходили близко к медведю. Называет тех, кто старается все время держаться подальше от медведя, помогает им преодолеть страх. «Будь смелым, Вася! Не отставай от детей. А когда медведь зарычит, скорее беги, не отставай от всех ребят», - так подбадривает учитель тех, кто еще не может преодолеть свой страх перед медведем, боится быть пойманным.

«Конь»

Дидактическая задача. Развивать речь у детей; упражнять их с правилом звукопроизношения; воспитывать внимание, согласовывать действия. Игровое правило. Соотносить движение со словами стихотворения. Игровые действия. Выбор командира; имитация бега лошадок; остановка по сигналу. Ход игры. Учитель ставит в колону всех детей, впереди боец. На него надевают шапочку-буденовку. - Дети, сейчас, мы будем играть так: Максим будет бойцом, а мы – все его лошадки. Куда  буденовец, туда поскачут и все лошадки. Вспомните стихотворение, которое мы с вами учили о коне. (Стихотворение разучивать заранее). Сначала лошадки бегут медленно, потом все быстрее и быстрее, а после слова тпру останавливаются, - заканчивает объяснения и хода игры. Слова: Топ-топ-топ! Ты скачи в галоп. Ты лети, конь, скоро-скоро. Через реки, через горы. Все в галоп, в галоп. Гоп-гоп-гоп! «Тпру», - говорит учитель вместе с ведущим бойцом. Движения: дети скачут по комнате, имитируют бег лошади. Бег все время убыстряется. Дети останавливаются и тоже произносят : «Тпру». При повторении игры считалочкой выбираются другого бойца.

Приложение 3.

Народные игры Русская народная игра «Ручеек».

Задачи:

- развитие слухового и зрительного внимания;  - формирование навыков ориентировки в пространстве;  - развитие чувства ритма.  Дети стоят в двух шеренгах, образуя пары лицом друг к другу. Первая пара является ведущей, она назначает фигуры танца: "Ручеек». Дети выстраиваются парами в колонну, взявшись за руку с партнером, лицом к ведущей паре. Ведущая пара поворачивается, встает напротив всей колонны и начинает движение вглубь ручейка. Первая пара пропускает идущих через воротца поднятых рук, а следующая за ней, наоборот, сама проходит через воротца идущей вглубь ручейка пары и т. д.  Ведущая пара, дошедшая до конца ручейка, поворачивается по ходу шеренги, становясь ее завершением. Каждая следующая пара, оказавшись на месте ведущей, в свою очередь, поворачивается лицом к шеренге и начинает движение вглубь ручейка.  Движение повторяется до тех пор, пока ведущая пара не оказывается на своем месте, дожидаясь, когда все остальные придут на свои места. Затем начинается следующая фигура.

Украинская народная игра «Колдун».

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

Ход игры. Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под нее по одному указательному пальцу. По команде «Раз, два, три!» или по окончанию считалки все отдергивают пальцы, а игроку с вытянутой рукой необходимо захватить чей-нибудь палец. Тот, чей палец будет таким образом захвачен трижды, становится колдуном. Все разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разделяя руки в стороны. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Однако колдун следит за своей жертвой, и как только кто-либо снимает чары, то он старается повторным ударом снова напустить их.