# **УЧИМСЯ, ИГРАЯ**

# **Значение игры в развитии младших школьников из опыта работы**

#  Игра – это особая осмысленная деятельность, интегрирующая в себе все основные типы человеческой деятельности: познавательную, ценностно-ориентационную, коммуникативную. Чаще всего дидактическая игра направлена на познание предметной и социальной действительности.

#  Игру с полной уверенностью можно рассматривать как вид творческой деятельности, поскольку игровая деятельность не имеет в своей основе готового опыта или чисто исполнительской функции. Игра включает в себя творчество, собственный поиск, отбор, инициативу, собственную оценку своих действий, т.е. игровая деятельность есть специфическая форма активно преобразовательного отношения к окружающей действительности и к самому себе.

#  В. А. Сухомлинский писал: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребёнка… Для него игра – это самое серьёзное дело. В игре раскрывается перед детьми окружающий мир, раскрываются творческие способности. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

#  Использование педагогом различных игровых моментов позволяют не просто позабавить детей, но и разбудить фантазию, творческую инициативу, придают заданию новизну, дух соревнования.

#  При работе с младшими школьниками необходимо создавать доброжелательную атмосферу одобрения, поддержки, что формирует у учеников позитивное отношение к учебе и ощущение радости творчества. Использование в учебном процессе игр позволяет снимать усталость от однообразных занятий, включать воображение школьников, способствует приливу умственных сил и облегчает как восприятие знаний, так и выполнение учебных упражнений.

# Можно выделить следующие виды игр: настольные игры; дидактические игры; сюжетно-ролевые игры; игры-путешествия; интеллектуальные игры.

#  *Настольные игры* развивают логическое мышление, память и наблюдательность. Они дают возможность индивидуально подойти к оценке знаний и способностей учащихся.

# а) *Кроссворд –* разновидность настольных игр. Тематические кроссворды могут быть как одним из этапов занятия (например, проверки домашнего задания и др.), так и способом переключения с одного вида деятельности на другой. Наибольший интерес у учащихся младших классов вызывают игры, зашифрованные с помощью загадок, требующих сообразительности, выдумки.

# б) *Ребус* *–* игра, в которой разгадываемые слова даны в виде рисунков в сочетании с буквами или цифрами. Чтобы прочитать ребус, нужно знать определенные правила. Правила разгадывания: запятые перед картинкой обозначают, сколько букв нужно убрать вначале загаданного слова, запятые в конце рисунка обозначают, сколько букв нужно убрать с конца слова. Если буква перечеркнута, ее нужно убрать из слова, если стоит знак равенства, значит одну букву нужно заменить на другую.

# в) *Чайнворд* *–* образует цепочку наименований предметов, растений или животных, которые зашифрованы начальными буквами или цифрами с вопросами к ним. Слова в чайнворде никогда не пересекаются, а идут последовательно по часовой стрелке. Последняя буква слова является первой буквой следующего слова.

#  *Дидактические игры –* одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету. Игра ставит учащихся в условия поиска, пробуждает интерес к победе, они стремятся быть быстрыми, собранными, ловкими, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдать правила игры. Большинство дидактических игр заключает в себе вопрос, задание, призыв к действию, например: «Кто быстрее?», «А ну-ка отгадай» и т.д. Игры и упражнения строятся с учётом различной степени трудности, что дает возможность осуществить индивидуальный подход, обеспечить участие в одной и той же игре учащихся с разным уровнем знаний.

#  *Сюжетно-ролевые игры* содержат дидактические и специфические функции. Дидактические состоят в том, что ребенок в процессе игры получает разнообразные знания об окружающей действительности, формируются умения и навыки поведения. Специфические функции сюжетной игры заключаются в том, что ребенок ориентируется в сфере человеческих отношений, координирует действия с другими.

#  *Игры-путешествия –* маршрутная игра, по станциям. Они способствуют углублению, закреплению учебного материала, позволяют устанавливать взаимосвязи в природе. Цель игры: углубить знания, придать содержанию необычность.

#  *Интеллектуальные игры* *–* вид [игры](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0), основывающийся на применении игроками своего [интеллекта](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82) и [эрудиции](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D1%80%D1%83%D0%B4%D0%B8%D1%86%D0%B8%D1%8F). Любая интеллектуальная игра дает огромные возможности для развития знаний, углубления каких-либо навыков. К этой категории относятся задачи «на сообразительность» *–* шарады, головоломки, загадки.

#  При проведении игр учителю следует придерживаться следующих методических принципов:

# Правила игры должны быть простыми и понятными.

# Материал игры посилен для всех детей.

# Используемая наглядность эстетично оформлена.

# Игра интересна только в том случае, если в ней принимают активное участие все дети. Длительное ожидание своей очереди снижает интерес к игре.

# Если игра сильно возбуждает детей, то она не должна продолжаться слишком долго, а следом за ней надо предложить задание, которое помогло бы детям успокоиться. Подведение результатов игры должно быть обоснованным и справедливым.

# Таким образом, игры знакомят детей с окружающим миром, развивают речь, формируют навыки коммуникации. Для развития творческих способностей в игре детям были предложены следующие виды игр:

# **1.Игра «Диафильм».** Урок знакомства с новой буквой и новыми звуками. Например: «Знакомство с буквой З з. Сказка «Золушка»

# Цели: обучать умению работать самостоятельно, составлять связный пересказ текста, развивать речь, мышление, воспитывать любовь к рисованию, эстетический вкус.

# На уроке дети знакомятся с новой буквой. Для закрепления изученной буквы учитель читает сказку или рассказ, в котором используются слова с новой буквой. Предварительно учитель даёт задание внимательно слушать рассказ, запоминать слова с новой буквой (или хлопать в ладоши каждый раз, как услышат слово с новой буквой) Далее проводится работа по вопросам учителя над содержанием сказки: – Как называется сказка, которую вы прослушали? Каких персонажей сказки вы запомнили? Кто из них вам понравился, а кто нет? Роль какого персонажа вы хотели бы сыграть? Сколько слов с новой буквой вам встретилось? Назовите новые слова.

#  Далее проводится пересказ текста. В конце урока учитель даёт домашнее задание: пересказать родителям сказку и составить по пересказу диафильм. На следующем уроке дети выставляют на доске варианты своих диафильмов и делают повторный пересказ текста.

# **2.Игра «Лесенка».** Знакомство с буквой Пп (1 класс)

# Цели: обучать умению подбирать слова к звуковым схемам, обучать работать самостоятельно и в группе, развивать речь.

# Учитель даёт задание: вспомните слова, которые начинаются с новой буквы и заполните таблицу. Первое слово должно состоять из трёх букв, второе из четырёх, третье из пяти, а шестое из шести букв. Над каждым словом ведётся работа (объясняется лексическое значение слова, ставится ударение. Слова записывают с комментированием сильные учащиеся.

# **3.Игра «Из одного – много**» Закрепление пройденного материала, уроки повторения пройденного материала. Цели: обучать умению видеть в слове другие слова, делить слова на слоги, ставить ударение, обучать грамотному письму, воспитывать чувство коллективизма Учитель помещает на доске слово, написанное на плакате.Даёт задание составить из его букв новые слова, но с условием.

# 1 вариант составляет слова, состоящие из одного слога;

# 2 вариант составляет слова из двух слогов;

#  Задание по желаниюю Составить слова из трёх, четырёх и из пяти слогов (если возможно). Например, слово «*Золушка» 1 слог – шок, лук … 2 слога – зола, лоза …*

# Вывод: игровые упражнения способствуют формированию познавательных навыков, развивают логическое мышление (анализ, синтез, сравнение, сопоставление); развивают творческое мышление (способность выдвигать гипотезы, гибкость, критичность мышления).