

Игра как средство
формирования
коммуникативной культуры и
нравственно-волевых качеств
личности учащихся.



Выполнила учитель
начальных классов
МБОУ гимназия №17
Сопина Е.С.

Универсальные учебные действия (УУД) – способность субъекта к саморазвитию и самосовершенствованию путем сознательного и активного присвоения нового социального опыта; совокупность действий учащегося, обеспечивающих его культурную идентичность, социальную компетентность, толерантность, способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений, включая организацию этого процесса



Виды УУД

- 1) *личностные*
- 2) *регулятивные* (включающий также действия *саморегуляции*);
- 3) *познавательные*;
- 4) *коммуникативные*





- **Коммуникативные** действия обеспечивают социальную компетентность и учет позиции других людей, партнера по общению или деятельности, умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми.
- Видами **коммуникативных действий** являются:
- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками – определение цели, функций участников, способов взаимодействия;
- постановка вопросов – инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- разрешение конфликтов – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- управление поведением партнера – контроль, коррекция, оценка действий партнера;
- умение с достаточно полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка.



- **Регулятивные** действия обеспечивают организацию учащимся своей учебной деятельности. К ним относятся:
- *целеполагание* как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще неизвестно;
- *планирование* – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; составление плана и последовательности действий;
- *прогнозирование* – предвосхищение результата и уровня усвоения, его временных характеристик;
- *контроль* в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- *коррекция* – внесение необходимых дополнений и корректив в план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта;
- *оценка* – выделение и осознание учащимся того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения.
- *волевая саморегуляция* как способность к мобилизации сил и энергии; способность к волевому усилию – к выбору в ситуации мотивационного конфликта и к преодолению препятствий.

Психологические особенности младшего школьного возраста.

- Младший школьный возраст – возраст достаточно заметного формирования личности. Для него характерны новые отношения с взрослыми и сверстниками, включение в целую систему коллективов, включение в новый вид деятельности – учение, которое предъявляет ряд серьёзных требований к ученику. Всё это решающим образом сказывается на формировании и закреплении новой системы отношений к людям, коллективу, к учению и связанным с ними обязанностям, формирует характер, волю, расширяет круг интересов, развивает способности.
В младшем школьном возрасте закладывается фундамент нравственного поведения, происходит усвоение моральных норм и правил поведения, начинает формироваться общественная направленность личности. Характер младших школьников отличается некоторыми особенностями. Прежде всего, они импульсивны – склонны незамедлительно действовать под влиянием непосредственных импульсов, побуждений, не подумав и не взвесив всех обстоятельств, по случайным поводам. Причина – потребность в активной внешней разрядке при возрастной слабости волевой регуляции поведения.
Возрастной особенностью является и общая недостаточность воли: младший школьник ещё не обладает большим опытом длительной борьбы за намеченную цель, преодоления трудностей и препятствий. Он может опустить руки при неудаче, потерять веру в свои силы и невозможности. Нередко наблюдается капризность, упрямство. Обычная причина их – недостатки семейного воспитания. Ребёнок привык к тому, что все его желания и требования удовлетворялись, он ни в чём не видел отказа. Капризность и упрямство – своеобразная форма протеста ребёнка против тех твёрдых требований, которые ему предъявляет школа, против необходимости жертвовать тем, что хочется, во имя того, что надо.
Младшие школьники очень эмоциональны. Эмоциональность сказывается, во-первых, в том, что их психическая деятельность обычно окрашена эмоциями. Всё, что дети наблюдают, о чём думают, что делают, вызывает у них эмоционально окрашенное отношение. Во-вторых, младшие школьники не умеют сдерживать свои чувства, контролировать их внешнее проявление, они очень непосредственны и откровенны в выражении радости. Горя, печали, страха, удовольствия или неудовольствия. В-третьих, эмоциональность выражается в их большой эмоциональной неустойчивости, частой смене настроений, склонности к аффектам, кратковременным и бурным проявлениям радости, горя, гнева, страха. С годами всё больше развивается способность регулировать свои чувства, сдерживать их нежелательные проявления.
- Большие возможности предоставляет младший школьный возраст для воспитания коллективистских отношений. За несколько лет младший школьник накапливает при правильном воспитании важный для своего дальнейшего развития опыт коллективной деятельности – деятельности в коллективе и для коллектива. Воспитанию коллективизма помогает участие детей в общественных, коллективных делах. Именно здесь ребёнок приобретает основной опыт коллективной общественной деятельности..
-





- **"Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам, с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием "иного бытия", нежели "обыденная" жизнь».**

Й.Хейзинга голландский культуролог

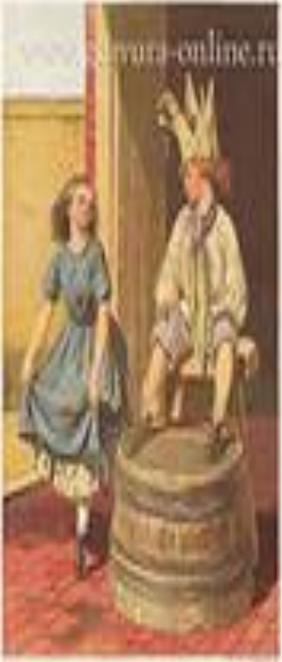
- Творческие процессы лучше всего выражаются в играх детей .
- Играющие дети представляют собой примеры самого подлинного ,самого настоящего творчества.

• Л.С.Выготский



Лев Выгодский

В структуру игры входят



- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов – замещение реальных предметов игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими



- По характеру педагогического процесса выделяют следующие группы игр:
- Обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие.
- Познавательные, воспитательные, развивающие.
- Репродуктивные, продуктивные, творческие.
- Коммуникативные, диагностические, профориентационные, психологические и др.

По характеру игровой методики игры бывают:

- Предметные.
- Сюжетные.
- Ролевые.
- Деловые.
- Имитационные.
- Игры – драматизации.



игры по виду деятельности на следующие группы:

- физические (двигательные),
- интеллектуальные (умственные),
- трудовые и социально-психологические.





ТРЕБОВАНИЯ К ПРОВЕДЕНИЮ ИГР:

- точность воспитательно-образовательной задачи
- – четкость объяснения правил и методики проведения игры
- – соответствие игры возрасту, уровню развития и интересам детей
- – соответствие игры общему направлению деятельности объединения и задачам конкретного занятия
- – эмоциональность и заинтересованность самого педагога в процессе игры
- – вариативность, повторяемость и сменность игрового репертуара

• ЭТАПЫ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ:

- – подготовка и «проигрывание» игры самим педагогом
- – точное краткое объяснение правил
- – игра с ведущей ролью (примером) педагога
- – 2–3 повторения игры на одном занятии
- – закрепление игры на последующих занятиях напоминанием основных правил
- – введение новых вариантов игры на основе уже хорошо знакомой
- предложение детям выбирать игры из известного репертуара.



Игровые оболочки.



- В данном случае игра используется как некоторое обрамление, общий фон психологической работы, которая по своей сути может быть не игровой, а (чаще всего) тренинговой.
- Например: дети попадают в какой-то волшебный мир, там им предстоят испытания, для того чтобы что-то найти, спасти или просто выбраться обратно. Каждое испытание представляет собой задание на развитие определенных навыков, отношений в группе или с педагогом и т. д.
- Игра выступает "мифом", защитным слоем тренинговой работы, делая ее более привлекательной и интересной для участников. . Во многих психологических играх, описанных в современной литературе, дети тоже куда-то попадают, кого-то спасают, но игровые "оболочки" могут быть самыми разными. Например, путешествие на поезде от станции к станции, движение внутри от уровня к уровню, международная конференция журналистов с проходящими в ее рамках мастер-классами.



Игры-драмы.

За содержанием, коллизиями сюжета и изысками антуража любой "игры-драмы" стоит необходимость самоопределения каждого участника в конкретной игровой ситуации и совершение личного выбора. Однако не только процедура выбора в таких играх драматична. Как только участник решает для себя: я выбираю такой-то путь, он ставится в ситуацию символического проживания этого пути. В процессе такого проживания становятся очевидны все потери и обретения, все последствия выбора.

Значительная часть игрового времени уходит на то, чтобы "вживить" участников в их роли и ситуацию. Для этого применяются самые разнообразные приемы. Хорошо помогает внешний антураж: элементы костюмов, оформление помещения, световые и музыкальные эффекты; погружению в игру способствует присвоение участникам каких-то собственно сюжетных статусов, ролей, имен. В начальной школе возможно проведение сюжетно-ролевых игр с заранее определенными правилами, ролями.



Игры –проживания.

- "Игра-проживание" позволяет создать условия для совместного и одновременно индивидуального, личного освоения некоторого придуманного пространства, построения в его рамках межличностных отношений, создания и осмысления ценностей личного существования в данной ситуации.
- Возраст может быть любой. Скажем, уже с малышами можно играть в жизнь на "волшебной поляне", на которой каждый ребенок обустроивает свой домик, а затем налаживает отношения с соседями, жизнь на поляне в целом.
Для "игры-проживания" можно придумать множество игровых пространств: необитаемый остров, фантастические миры Мужчин и Женщин, неосвоенная планета, доисторическое время, в которое группа попала с помощью машины времени... .
- Важный момент в игре – самоопределение в пространстве и времени каждого участника.
"Игра-проживание" не терпит длительных отвлеченных разговоров, в ткань такой игры нельзя не включить чисто тренинговые процедуры обратной связи и рефлексии. Это может разрушить игровой процесс.



Где и когда могут быть использованы игры?

- 1. Урок – игра как «оболочка», игровой момент.
- 2. Физкультминутка – способ снятия напряжения
- 3. Способ переключиться, настроиться на урок.
- 4. Перемена – организация и самоорганизация детей, смена вида деятельности.
- 5. Группа продленного дня – все виды игр.
- 6. Кружковая деятельность.
- 7. Организация детей во время их пребывания в дошкольном лагере – игра – проживание, игра – драма.
- 8. Способ формирования личностных качеств – тренинги в игровой оболочке, ролевые игры, игры на развития определенных функций (памяти, внимания, воли).

Общение.

- – 1. Сложный, многоплановый процесс установления и развития контактов между людьми, порождаемый потребностями в совместной деятельности и включающей в себя обмен информацией, выработку единой стратегии взаимодействия, восприятия и понимания другого человека;
- 2. Осуществляемое знаковыми средствами взаимодействие субъектов, вызванное потребностями совместной деятельности, и направленной на значимое изменение в состоянии, поведении и личностно-смысловых образованиях партнера.



- 1Ребенок активен в общении, умеет слушать и понимать речь, строит общение с учетом ситуации, легко входит в контакт со сверстниками и педагогом, ясно и последовательно выражает свои мысли, умеет пользоваться формами речевого **этикета-высокий уровень коммуникативности**
- 2Ребенок умеет слушать и понимать речь, участвует в общении чаще по инициативе других, умение пользоваться формами речевого этикета неустойчивое-**средний**
- 3Ребенок малоактивен и малоразговорчив в общении со сверстниками и педагогом, невнимателен, редко пользуется формами речевого этикета, не умеет последовательно излагать свои мысли, точно передавать их содержание-**низкий**





Игры для выработки коммуникативных навыков

- Обзывалки” (Кряжева Н.Л., 1997)

- Цель: снять вербальную агрессию, помочь детям выплеснуть гнев в приемлемой форме.
- Скажите детям следующее: “Ребята, передавая мяч по кругу, давайте называть друг друга разными необидными словами (заранее обговаривается условие, какими обзывалками можно пользоваться. Это могут быть названия овощей, фруктов, грибов или мебели). Каждое обращение должно начинаться со слов: “А ты, ..., морковка!” Помните, что это игра, поэтому обижаться друг на друга не будем. В заключительном круге обязательно следует сказать своему соседу что-нибудь приятное, например: “А ты, солнышко!”
- Игра полезна не только для агрессивных, но и для обидчивых детей. Следует проводить ее в быстром темпе, предупредив детей, что это только игра и обижаться друг на друга не стоит.
 - Два барана” (Кряжево Н.Л., 1997)
- Цель: снять невербальную агрессию, предоставить ребенку возможность “легальным образом” выплеснуть гнев, снять излишнее эмоциональное и мышечное напряжение, направить энергию детей в нужное русло. Воспитатель разбивает детей на пары и читает текст: “Рано-рано два барана повстречались на мосту”. Участники игры, широко расставив ноги, склонив вперед туловище, упираются ладонями и лбами друг в друга. Задача – противостоять друг другу, не сдвигаясь с места, как можно дольше. Можно издавать звуки “Бе-е-е”.
- Необходимо соблюдать “технику безопасности”, внимательно следить, чтобы “бараны” не расшибли себе лбы.

- “Ласковые лапки” (Шевцова И.В.)

- Цель: снять мышечное напряжение рук, помочь снизить агрессивность ребенка, развить чувственное восприятие, способствовать гармонизации отношений между ребенком и взрослым. Описание игры см. на с. 38

- “Толкалки” (Фопель К., 1998) Цель: научить детей контролировать свои движения. Скажите следующее: “Разбейтесь на пары. Встаньте на расстояние вытянутой руки друг от друга. Поднимите руки на высоту плеч и обопритесь ладонями о ладони своего партнера. По сигналу ведущего начните толкать своего напарника, стараясь сдвинуть его с места. Если он сдвинет вас с места, вернитесь в исходное положение. Отставьте одну ногу назад и вы почувствуете себя более устойчиво. Тот, кто устанет, может сказать: “Стоп”. Время от времени можно вводить новые варианты игры: толкаться, скрестив руки; толкать партнера только левой рукой; толкаться спиной к спине.

- “Жужо” (Кряжева Н.Л., 1997)

- Цель: научить агрессивных детей быть менее обидчивыми, дать им уникальную возможность посмотреть на себя глазами окружающих, побыть на месте того, кого они сами обижают, не задумываясь об этом. “Жужа” сидит на стуле с полотенцем в руках. Все остальные бегают вокруг нее, строят рожицы, дразнят, дотрагиваются до нее. “Жужа” терпит, но когда ей все это надоедает, она вскакивает и начинает гоняться за обидчиками, стараясь поймать того, кто обидел ее больше всех, он и будет “Жужей”.

- Взрослый должен следить, чтобы “дразнилки” не были слишком обидными.

- “Рубка дров” (Фопель К., 1998)

- Цель: помочь детям переключиться на активную деятельность после долгой сидячей работы, прочувствовать свою накопившуюся агрессивную энергию и “истратить” ее во время игры.

- Скажите следующее: “Кто из вас хоть раз рубил дрова или видел, как это делают взрослые? Покажите, как нужно держать топор. В каком положении должны, находиться руки и ноги? Встаньте так, чтобы вокруг осталось немного свободного места. Будем рубить дрова. Поставьте кусок бревна на пень, поднимите топор над головой и с силой опустите его. Можно даже вскрикнуть: “Ха!””

- Для проведения этой игры можно разбиться на пары и, попадая в определенный ритм, ударять по одной чурке по очереди.

- “Головомяч” (Фопель К., 1998)

- Цель: развивать навыки сотрудничества в парах и тройках, научить детей доверять друг другу. Скажите следующее: “Разбейтесь на пары и ложитесь на пол друг напротив друга. Лечь нужно на живот так, чтобы ваша голова оказалась рядом с головой партнера. Положите мяч точно между вашими головами. Теперь вам нужно его поднять и встать самим. Вы можете касаться мяча только головами. Постепенно поднимаясь, встаньте сначала на колени, а потом на ноги. Пройдитесь по комнате”. Для детей 4–5 лет правила упрощаются: например, в исходном положении можно не лежать, а сидеть на корточках или стоять на коленях.

Игровые коммуникативные тренинги.



- Упражнение № 1. «Ролевое общение».
- Участники разбиваются на две группы, первая группа – журналисты, которые берут интервью, во второй группе каждый выбирает кто он будет (спортсмен, бизнесмен, президент и т.п.) и, исходя из своей роли, должен отвечать на вопросы журналистов в течение 3-5 минут. В заключении обсуждают: Легко ли было общаться исходя из определенной роли? Какие переживания, мысли возникали во время выполнения упражнения? Что помогало оно понять?
- Упражнение № 2. «Передача чувств».
- Все встают в шеренгу, в затылок друг другу, первый человек поворачивается ко второму и передать ему мимикой какое-либо чувство (радость, гнев, печаль, удивление), второй человек должен передать следующему это же чувство и т.д. у последнего спрашивают какое чувство он получил и сравнивают с тем, какое чувство было послано вначале, и как каждый участник понимал полученное им чувство.
- Упражнение № 3. «Сильные стороны».
- Цель упражнения: помочь участникам группы понять, что любую ситуацию можно проанализировать без осуждения, находя в ней сильные стороны.
- Инструкция: участники делятся на пары: первый член пары в течение минуты рассказывает партнеру о своем затруднении или проблеме. Второй, выслушав, должен проанализировать ситуацию таким образом, чтобы найти сильные стороны в поведении партнера и подробно рассказать об этом. Потом роли меняются. После выполнения упражнения группа обсуждает: все ли смогли найти сильные стороны в поведении партнера? Кому было трудно это сделать, почему?
- Упражнение № 4. «Эмпатия».
- Инструкция: все члены в кругу слушают одного из участников, который говорит эмоционально окрашенную фразу. Каждый, по очереди, называет то чувство, которое по его мнению испытывает говорящий.
- Упражнение №5. «Через стекло».
- Назначение упражнения: формирование взаимопонимания партнеров по общению на невербальном уровне.
- Один из участников передает текст как бы через стекло, т.е. мимикой и жестами: другие называют понятое.



Воля.

Воля (англ. *volition, will*) – способность человека действовать в направлении сознательно поставленной цели, преодолевая при этом внутренние препятствия (т.е. свои непосредственные желания и стремления).

Л.С. Выготский и А.Р. Лурия рассматривали волю как овладение собственным поведением, которое становится возможным благодаря изобретению и употреблению знаков – искусственных «средств поведения». Развитие Воли у ребенка начинается с приобретения способности управлять своими движениями, что совершается в окружении взрослых и под их руководством (С. Л. Рубинштейн). Развитие В. начинается в раннем детстве и проходит длинный путь (возникновение действий, направленных на осуществление желания; избирательных действий; готовность поступить вопреки непосредственному эмоциональному побуждению; понимание «правил» поведения и т.д.). К концу дошкольного – началу школьного возраста ребенок уже сознательно пытается ставить перед собой задачу и целенаправленно ее выполнять. Постепенно в результате обучения и воспитания на основе произвольных внимания, памяти, импульсивных действий и т.п. формируются высшие психические функции – произвольное внимание, память, целенаправленное мышление, произвольные действия.

Игры на тренировку волевой сферы и произвольности.

- “Запрещенное движение” (Кряжева Н.Л., 1997)
 - Цель: игра с четкими правилами организует, дисциплинирует детей, сплачивает играющих, развивает быстроту реакции и вызывает здоровый эмоциональный подъем. Дети стоят лицом к ведущему. Под музыку с началом каждого такта они повторяют движения, которые показывает ведущий. Затем выбирается одно движение, которое нельзя будет выполнять. Тот, кто повторит запрещенное движение, выходит из игры. Вместо показа движения можно называть вслух цифры. Участники игры повторяют хором все цифры, кроме одной, запрещенной, например, цифры “пять” –. Когда дети ее услышат, они должны будут хлопнуть в ладоши (или покружиться на месте).
 - “Слушай хлопки” (Чистякова М.И., 1990)
 - Цель: тренировка внимания и контроль двигательной активности.

Все идут по кругу или передвигаются по комнате в свободном направлении. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу “аиста” (стоять на одной ноге, руки в стороны) или какую-либо другую позу. Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу “лягушки” (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ступнями ног на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.
- “Замри” (Чистякова М.И., 1990)
 - Цель: развитие внимания и памяти. Дети прыгают в такт музыке (ноги в стороны – вместе, сопровождая прыжки хлопками над головой и по бедрам). Внезапно музыка обрывается. Играющие должны застыть в позе, на которую пришлась остановка музыки. Если кому-то из участников это не удалось, он выбывает из игры. Снова звучит музыка – оставшиеся продолжают выполнять движения. Играют до тех пор, пока в круге не останется лишь один играющий

Броуновское движение” (Шевченко Ю.С., 1997)

Цель: развитие умения распределять внимание. Все дети встают в круг. Ведущий один за другим вкатывает в центр круга теннисные мячики. Детям сообщаются правила игры: мячи не должны останавливаться и выкатываться за пределы круга, их можно толкать ногой или рукой. Если участники успешно выполняют правила игры, ведущий вкатывает дополнительное количество мячей. Смысл игры – установить командный рекорд по количеству мячей в круге.

“Час тишины и час “можно”” (Кряжево Н.Л., 1997)

Цель: дать возможность ребенку сбросить накопившуюся энергию, а взрослому – научиться управлять его поведением. Договоритесь с детьми, что, когда они устанут или займутся важным делом, в группе будет наступать час тишины. Дети должны вести себя тихо, спокойно играть, рисовать. Но в награду за это иногда у них будет час “можно”, когда им разрешается прыгать, кричать, бегать и т.д.

“Часы”

можно чередовать в течение одного дня, а можно устраивать их в разные дни, главное, чтобы они стали привычными в вашей группе или классе. Лучше заранее оговорить, какие конкретные действия разрешены, а какие запрещены.

С помощью этой игры можно избежать нескончаемого потока замечаний, которые взрослый адресует гиперактивному ребенку (а тот их “не слышит”).

“Передай мяч” (Кряжева Н.Л., 1997)

Цель: снять излишнюю двигательную активность. Сидя на стульях или стоя в кругу, играющие стараются как можно быстрее передать мяч, не уронив его, соседу. Можно в максимально быстром темпе бросать мяч друг другу или передавать его, повернувшись спиной в круг и убрав руки за спину. Усложнить упражнение можно, попросив детей играть с закрытыми глазами или используя в игре одновременно несколько мячей.

“Сиамские близнецы” (Кряжева Н.Л., 1997)

Цель: научить детей гибкости в общении друг с другом, способствовать возникновению доверия между ними.

Скажите детям следующее. “Разбейтесь на пары, встаньте плечом к плечу, обнимите друг друга одной рукой за пояс, правую ногу поставьте рядом с левой ногой партнера. Теперь вы сросшиися близнецы: две головы, три ноги, одно туловище, и две руки. Попробуйте походить по помещению, что-то сделать, лечь, встать, порисовать, попрыгать, похлопать в ладоши и т.д.” Чтобы “третья” нога действовала “дружно”, ее можно скрепить либо веревочкой, либо резинкой. Кроме того, близнецы могут “срастись” не только ногами, но спинками, головами и др.

“Зеваки” (Чистякова М.И., 1990)

Цель: развитие произвольного внимания, быстроты реакции, обучение умению управлять своим телом и выполнять инструкции.

Все играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего (это может быть звук колокольчика, погремушки, хлопок руками или какое-нибудь слово) дети останавливаются, хлопают 4 раза в ладоши, поворачиваются и идут в другую сторону. Кто не успел выполнить задание, выбывает из игры. Игру можно проводить под музыку или под групповую песню. В таком случае дети должны хлопать в

- “Колпак мой треугольный” (Старинная игра)
- Цель: научить концентрировать внимание, способствовать осознанию ребенком своего тела, научить управлять движениями и контролировать свое поведение. Играющие сидят в кругу. Все по очереди, начиная с ведущего, произносят по одному слову из фразы: “Колпак мой треугольный, мой треугольный колпак. А если не треугольный, то это не мой колпак. После этого фраза повторяется снова, но дети, которым выпадет говорить слово “колпак” заменяют его жестом (например, 2 легких хлопка ладонью по своей голове). В следующий раз уже заменяются 2 слова: слово “колпак” и слово “мой” (показать рукой на себя). В каждом последующем кругу играющие произносят на одно слово меньше, а “показывают” на одно больше. В завершающей фразе дети изображают только жестами всю фразу.
- Если такая длинная фраза трудна для воспроизведения, ее можно сократить.

- “Слушай команду” (Чистякова М.И., 1990)

- Цель: развитие внимания, произвольности поведения. Звучит спокойная, но не слишком медленная музыка. Дети идут в колонне друг за другом. Внезапно музыка прекращается. Все останавливаются, слушают произнесенную шепотом команду ведущего (например: “Положите правую руку на плечо соседа”) и тотчас же ее выполняют. Затем снова звучит музыка, и все продолжают ходьбу. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока группа в состоянии хорошо слушать и выполнять задание. Игра поможет воспитателю сменить ритм действия расшалившихся ребят, а детям — успокоиться и без труда переключиться на другой, более спокойный вид деятельности.

“Расставь посты” (Чистякова М.И., 1990)

- Цель: развитие навыков волевой регуляции, способности концентрировать внимание на определенном сигнале. Дети маршируют под музыку друг за другом. Впереди идет командир, который выбирает направление движения. Как только командир хлопнет в ладоши, идущий последним ребенок должен немедленно остановиться. Все остальные продолжают маршировать и слушать команды. Таким образом, командир расставляет всех детей в задуманном им порядке (в линейку, по кругу, по углам и т. д.). Чтобы слышать команды, дети должны передвигаться бесшумно.

“Король сказал...” (Известная детская игра)

- Цель: переключение внимания с одного вида деятельности на другой, преодоление двигательных автоматизмов. Все участники игры вместе с ведущим становятся в круг. Ведущий говорит, что он будет показывать разные движения (физкультурные, танцевальные, шуточные), а играющие должны их повторять только в том случае, если он добавит слова “Король сказала. Кто ошибется, выходит на середину круга и выполняет какое-нибудь задание участников игры, например, улыбнуться, попрыгать на одной ноге и т.д. Вместо слов “Король сказал” можно добавлять и другие, например, “Пожалуйста” или “Командир приказал”.

“Найди отличие” (Лютова Е.К., Монино Г.Б.)

- Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях.
- Ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.
- Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

“Ласковые лапки” (Шевцова И.В.)

- Цель: снятие напряжения, мышечных зажимов, снижение агрессивности, развитие чувственного восприятия, гармонизация отношений между ребенком и взрослым. Взрослый подбирает 6—7 мелких предметов различной фактуры: кусочек меха, кисточку, стеклянный флакон, бусы, вату и т.д. Все это выкладывается на стол. Ребенку предлагается оголить руку по локоть; воспитатель объясняет, что по руке будет ходить “зверек” и касаться ласковыми лапками. Надо с закрытыми глазами угадать, какой “зверек” прикасался к руке — отгадать предмет. Прикосновения должны быть поглаживающими, приятными.
- Вариант игры: “зверек” будет прикасаться к щеке, колену, ладони. Можно поменяться с ребенком местами.

“Кричалки—шепталки—молчалки” (Шевцова И.В.)

- Цель: развитие наблюдательности, умения действовать по правилу, волевой регуляции.
- Из разноцветного картона надо сделать 3 силуэта ладони: красный, желтый, синий. Это — сигналы. Когда взрослый поднимает красную ладонь — “кричалку” можно бегать, кричать, сильно шуметь; желтая ладонь — “шепталка” — можно тихо передвигаться и шептаться, на сигнал “молчалка” — синяя ладонь — дети должны замереть на месте или лечь на пол и не шевелиться. Заканчивать игру следует “молчанками”.

Правила проведения подвижных игр на переменах.

- Добровольность участия
- Исключение сильно возбуждающих и подвижных игр
- Равенство детей по возрасту и физ. возможностям
- Желательность организации нескольких игр в разных местах



Смена номеров

Играющие становятся по кругу плечом к плечу и рассчитываются по порядку номеров. В центре находится водящий. Он громко называет любые номера. Вызванные номера должны быстро поменяться местами, а водящий старается занять одно из свободных мест. Оставшийся без места становится водящим.

Передача мяча

Играющие делятся на 2 или несколько команд, располагающихся на расстоянии нескольких шагов друг от друга, и становятся в колонну по одному. Головные игроки находятся на одинаковом расстоянии от намеченной черты, проведенной на земле; каждый из них держит в руках мяч. По команде преподавателя мяч передается из рук в руки над головами играющих, пока он не дойдет до последнего игрока. Тот быстро бежит вперед, становится во главе своей колонны, и вновь начинается передача мяча. Когда первый игрок окажется последним и получит мяч, он бежит к намеченной черте и кладет мяч на землю за ней. Тот, кто сделает это раньше других, обеспечивает победу своей команде.

Примечание. Мяч можно также передавать между ног игроков или попеременно: через головы нечетных игроков и между ног четных. Можно также прокатывать мяч между ног игроков с одного конца колонны в другую.

Игра со звоночком

Взявшись за руки, дети становятся в круг, внутри которого должны находиться двое играющих. Одному из них завязывают глаза, а другому дают в руки звоночек. Ориентируясь на его звук, первый должен ловить, а второй – убегать от него, вовремя заглушая звон.

В игре требуется ловкость и осторожность. Она доставляет большое удовольствие не только играющим, но и зрителям.

Выполни уговор строго

Ведущий становится напротив играющих и договаривается с ними о следующем: когда он будет кланяться, дети должны отворачиваться; когда будет простираться к ним руки, они будут скрещивать их на груди; когда будет грозить им пальцем, они ему будут кланяться; когда он топнет ногой, они в ответ тоже топнут.

Перед началом провести с играющими трехминутную «репетицию». Тот, кто допустит ошибку, из игры выбывает.

Игра на внимание

Преподаватель объясняет правила: «Я буду вставать и садиться, одновременно подавая вам команду: «Встаньте», «Сядьте». Вы должны выполнять мою команду, не обращая внимания на то, что делаю я сам. Начали!»

Преподаватель иногда нарочно говорит «Встаньте», а сам садится и наоборот.

Воробышки

На полу чертят круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих – «кот» становится в центре круга. Остальные играющие – «воробышки» находятся за кругом, у самой черты. По сигналу руководителя «воробышки» начинают впрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а «кот» старается поймать кого-либо из них внутри круга. Тот, кого поймали, становится «котом», а «кот» – «воробышком», и игра продолжается.

Побеждает тот, кого ни разу не поймали.

Вариант. «Воробышки» прыгают на одной ноге.

У кого длинный хвост?

Играющие образуют круг. Руководитель предлагает им поднять вверх правую руку, помахать ею, затем опустить. Он говорит детям, что будет называть разных животных. Причем, если у названного животного длинный хвост, дети должны поднять правую руку и помахать ею, если же хвоста нет или он короткий, поднимать руку не нужно. Итак, игра начинается. Руководитель называет животных, например: лошадь (длинный); коза (короткий); норова (длинный); лиса (длинный); заяц (короткий); овца (короткий); тигр (длинный); кот (длинный); медведь (короткий); свинья (короткий); осел (длинный); белка (длинный). Руководитель поднимает руку во всех случаях. Тому, кто ошибается, начисляется штрафное очко. Побеждает тот, кто за время игры набрал меньше штрафных очко.

Как сделать, чтобы ребенок захотел играть.

- 1. Наличие в классной комнате различных игр – лото, шахматы, шашки, «ходилки», пазлы.
- 2. Создание игровых ситуаций педагогом.
- 3. Знакомство с различными видами игр – стенгазета «Игры народов мира», картотека «игры наших мам.», «Любимые игры наших ребят»

Виды игр на уроке.

1.Игры-тренинги:

«В библиотеке», «В театре», « В общественном транспорте». (окр.мир)

2.Игровые оболочки:

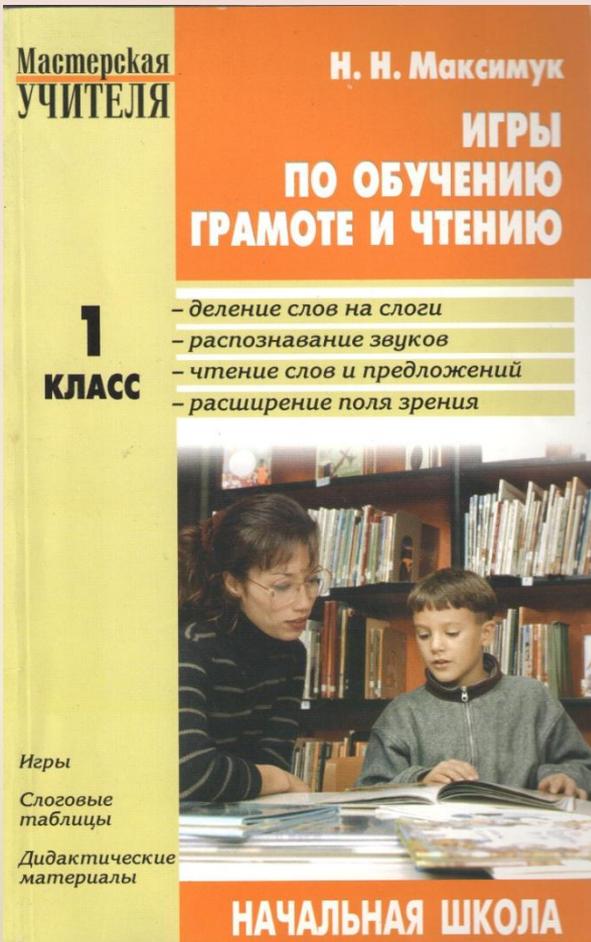
«На лесной полянке»

(экол.направленности), «Путешествие в страну трудолюбия(технология)

3.Игры –драматизации

по произведениям с последующим обсуждением поступков героев.(литер.чтение)





Подвижные

игры

Для детей

БИБЛИОТЕКА
УЧИТЕЛЯ
НАЧАЛЬНЫХ
КЛАССОВ

Е. М. МИНСКИН

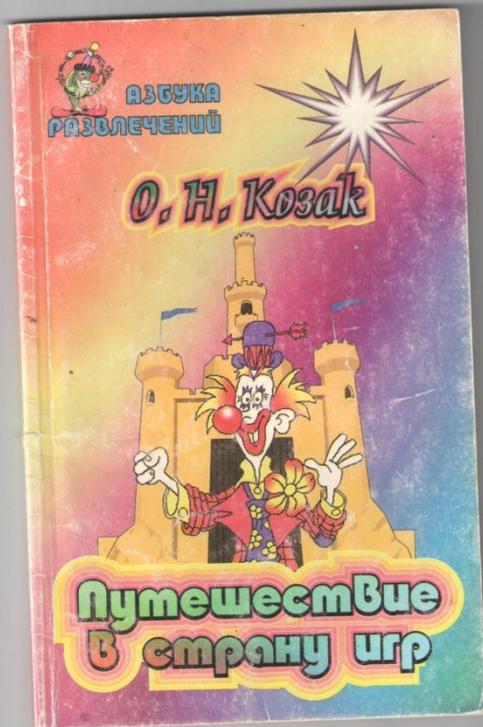
ИГРЫ
И РАЗВЛЕЧЕНИЯ
В ГРУППЕ
ПРОДЛЕННОГО
ДНЯ

ПОПУЛЯРНОЕ ПОСОБИЕ
ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ И ПЕДАГОГОВ

О. А. БЕЛОБРЫКИНА

РЕЧЬ И ОБЩЕНИЕ





– Что наша
жизнь?

– Игра!