

ГОУТО Новомосковская специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат для воспитанников с ограниченными возможностями здоровья.

ИГРА КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ, ОБУЧЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА

Подготовила: воспитатель ТАНКОВА Е.А.

г. Новомосковск, 2015 г.

Игра - уникальный феномен общечеловеческой культуры, её исток и вершина. Безусловно, культуру нельзя сводить к игре и наоборот, ибо внутри культуры возникают принципиальные различия между нерациональной и рациональной деятельностью, игровой и неигровой, прежде всего между трудом и игрой. С самых ранних начал цивилизации игра стала контрольным мерилем проявления всех важнейших черт личности. Ни в одном из видов своей деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических и интеллектуальных ресурсов, как в игре. Многие человеческие страсти достигают своего пика только в игре. Именно поэтому игра взята на вооружение в системе профессиональной подготовки людей, именно потому она расширяет свои границы, вторгаясь в ранее непредсказуемые сферы человеческой жизни. Философию явления "игра" поэтически и провидчески точно выразил в "Пиковой даме" А.С.Пушкин устами главного героя: "Что наша жизнь?- Игра!"

Игра обучает, развивает, воспитывает, социализирует, даёт отдых, развлекает, внося в содержание досуга бесконечные сюжеты и темы жизни и деятельности человека, сохраняя при этом свою самоценность.

Выдающийся нидерландский мыслитель XX столетия Йохан Хёйзинг (1872-1945) утверждает, что понятие "человек играющий" выражает такую же существенную функцию, как "человек создающий", что анализ любой человеческой деятельности до

самых пределов сознания человека свидетельствует, что это не более чем игра, что игра есть специфический фактор всего, что окружает людей в мире. Хейзинг во многих своих работах понятие игры настойчиво интегрирует в понятие культуры.

Детство без игры и вне игры ненормально. Лишение ребёнка игровой практики - это лишение главного его источника развития: импульсов творчества, признаков и примет социальной практики, богатства и микроклимата отношений в коллективе, активизация процесса познания мира и т.п. Для детей игра – это продолжение жизни, где вымысел – грань правды. " Игра – регулятор всех жизненных позиций ребенка. Она хранит и развивает "детское" в детях, она – их школа жизни и "практика развития". Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, должна быть наиболее естественным и доступным путём овладения теми или иными знаниями, умениями, навыками.

Игра является эффективным средством формирования личности школьника, его морально - волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Она вызывает существенное изменение в психике ребёнка. Известнейший в нашей стране педагог А.С. Макаренко так характеризовал роль детских игр: " Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет тоже значение, какое у взрослого имеет деятельность работа, служба. Каков ребенок в игре, таким во многом он

будет в работе. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре..."

Игра является инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляет учащихся волноваться и переживать. Это мощный стимул к овладению языком. С помощью игры хорошо отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования, устной речи. В игре развиваются творческие, мыслительные способности ребенка, предполагается принятие решения: как поступить, что сказать. В любой вид деятельности на уроке можно внести элементы игры, и тогда даже самое скучное занятие приобретает увлекательную форму.

Игра на уроке - один из способов разнообразия применяемых приемов обучения. Она развивает умственную и волевую активность учащихся. Быстрый темп, в котором проводится игра, заставляет их быть внимательнее, тренирует память, развивает речь, вызывает необходимость высказывания на иностранном языке. Игра, кроме того, способствует созданию естественных коммуникативных ситуаций. В игре все равны, она сильна даже слабым ученикам. Чувство равенства,

атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий - все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения.

Игра решает следующие коррекционно-развивающие, коррекционно-воспитательные и образовательные задачи:

- Развитие познавательной деятельности ребёнка ;*
- Развитие эмоционально- волевой сферы;*
- Обогащение представлений об окружающем мире;*
- Формирование коммуникативных навыков;*
- Формирование культурного поведения;*
- Развитие двигательной сферы, в том числе мелкой моторики;*
- Пропедевтика страхов и отрицательных эмоций.*

Цель игры – создание условий для успешной адаптации ребёнка в макром мире, для коррекции и развития личности.

Поскольку детская игра – явление универсальное и дети в играх копируют окружающую жизнь, её функции разнообразны.

Наиболее важные функции игры:

– Обучающая функция позволяет решить конкретные задачи воспитания и обучения, которые направлены на усвоение определённого программного материала и правил, которым должны следовать играющие. Важны обучающие игры и для нравственно-эстетического воспитания детей.

- Развивающая функция заключается в развитии ребёнка, коррекции того, что в ней заложено и проявлено.*
- Воспитательная функция помогает выявить индивидуальные особенности детей. Позволяет устранить нежелательные проявления в характере своих воспитанников.*
- Коммуникативная функция состоит в развитии потребности обмениваться со сверстниками знаниями, умениями в процессе игр, общаться с ними и устанавливать на этой основе дружеские взаимоотношения, проявлять речевую активность.*
- Развлекательная функция способствует повышению эмоционально-положительного тонуса, развитию двигательной активности, питает ум ребёнка неожиданными и яркими впечатлениями, создаёт благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребёнком.*
- Психологическая функция состоит в развитии творческих способностей детей.*
- Релаксационная функция заключается в восстановлении физических и духовных сил ребёнка.*

Какие бы формы игры не были избраны, они должны отвечать следующим требованиям:

1). Игра должна содействовать сплочению коллектива.

- 2). *Иметь познавательное значение.*
- 3). *Активизировать общественную деятельность учащихся.*
- 4). *Обеспечивать мыслительную активность участников игры.*
- 5). *Создавать условия для детского творчества.*
- 6). *Соответствовать принципу: «Как можно меньше зрителей, как можно больше действующих лиц».*

Педагог всегда должен стремиться зажечь искорку интереса в области знаний.

Только искра может вызвать цепную реакцию увлечённости, пытливости, поиска, создать ту атмосферу, в которой наиболее пышно произрастает древо познания.

Игра – специфический, чисто детский мир жизни ребёнка.

Игра есть практика развития. Дети играют – потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

Продукт игры – наслаждение её процессом, конечный результат – развитие реализуемых в ней способностей.

Игры детей есть самая свободная, естественная форма проявления их деятельности, в которой осознаётся, изучается окружающий мир.

Игра есть потребность растущего ребёнка: его психики, интеллекта, биологического фонда.

Всякое средство, даже самое совершенное, можно использовать во благо и во вред. И даже благие намерения не обеспечивают полезности применения средств: нужны еще знания и умения использовать средство соответствующим образом, чтобы его применение приносило безусловную пользу. Точно так же использование игры в воспитании требует соблюдения некоторых правил. Впервые об этих правилах написал Я.А. Коменский в «Законах хорошо организованной школы».

Сформулированы они настолько последовательно и обоснованно, что и в наше время представляют не столько исторический, сколько практический интерес:

- Игры должны быть такого рода, чтобы играющие привыкли смотреть на них как на нечто побочное, а не как на какое-нибудь дело.*
- Игра должна способствовать здоровью тела не менее, чем оживлению духа.*
- Игра не должна грозить опасностью для жизни, здоровья, приличия.*
- Игры должны служить преддверием для вещей серьезных.*
- Игра должна оканчиваться раньше, чем надоест.*
- Игры должны проходить под наблюдением воспитателей.*

При строгом соблюдении этих условий игра становится серьезным делом, т.е. развитием здоровья, или отдыхом для ума, или подготовкой для жизненной деятельности, или всем этим одновременно.

Украшением игры, по Я. Коменскому, являются подвижность тела, жизнерадостность духа, порядок, игра с толком и по правилам, победа доблестью, а не хитростью. Пороками же в игре являются ленивость, вялость, недоброжелательность, заносчивость, крик, коварство. А такие игры, как кости, карты, борьба, кулачный бой, плавание и другие, бесполезные и опасные игры, вообще не должны, считал Я. Коменский, использоваться в воспитании детей.

Ю.В. Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса:

- удовольствие от контактов с партнерами по игре;*
- удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;*
- азарт, от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;*
- необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;*
- удовлетворение от успеха – промежуточного и окончательного;*
- если игра ролевая, то удовольствие от процесса – перевоплощение в роль.*

Привлекательность игры заключается в возникновении новых возможностей. Это зависит от типа игры. Очевидно, наиболее привлекательны возможности, соответствующие актуальным потребностям возраста и личности. Проблема игровой мотивации очень важна.

В играх могут быть реализованы следующие потребности:

- наличие собственной деятельности;*
- творчество;*
- общение;*
- власть;*
- потребность в ином;*
- самоопределение через ролевое экспериментирование;*
- самоопределение через пробы деятельности.*

Изучение современной педагогической литературы об игре позволяет сформулировать следующие требования, которые воспитатель, учитель обязательно должны учитывать при организации детей во внеурочное время:

- Свободное и добровольное включение детей в игру: не навязывание игры, а вовлечение в нее детей.*
- Дети должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила, идею каждой игровой роли.*
- Смысл игровых действий должен совпадать со смыслом и содержанием поведения в реальных ситуациях с тем, чтобы основной смысл игровых действий переносился в реальную жизнедеятельность.*
- В игре дети должны руководствоваться принятыми в обществе нормами нравственности, основанными на гуманизме, общечеловеческих ценностях.*

- В игре не должно унижаться достоинство ее участников, в том числе и проигравших.
- Игра должна положительно воздействовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер ее участников.
- Игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы.
- В подростковых и особенно в старших классах необходимо побуждать учащихся к анализу проведенной игры, к сопоставлению имитации с соответствующей областью реального мира, оказывать помощь в установлении связи содержания игры с содержанием практической жизненной деятельности или с содержанием учебного курса. Результатом обсуждения игры может быть пересмотр ее содержания, правил и др.
- Игры не должны быть излишне воспитательными и излишне дидактическими: их содержание не должно быть навязчиво назидательным и не должно содержать слишком много информации (дат, имен, правил, формул).
- Не следует вовлекать детей в излишне азартные игры, в игры на деньги и вещи, в опасные для здоровья и жизни, в игры-сорняки (содержащие в своих правилах и действиях нарушения общепринятых норм морали).

В.А.Сухомлинский писал: “Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности”.

Начальная школа открывает для ребёнка мир новых знаний, новых занятий, новых друзей... и новых игр. Некоторые убеждены, что игры и начальная школа несовместимы. Наоборот! Многие игры младших школьников создаются именно для того, чтобы помочь детям в игровой форме осваивать учебный материал. Обучение младших школьников в игровой форме – весьма продуктивный развивающий метод.

Не только обучение, но и воспитание младших школьников во многом происходит через игру. Игра, как модель реальной жизни, дает детям первый социальный опыт. Воспитание младших школьников через правильные игры способствует гармоничному интеллектуальному, физическому, нравственному развитию ребёнка.

Игра - одно из самых сильных воспитательных средств в руках педагога и воспитателя. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны личности ребенка, удовлетворяются многие его интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер.

Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже поэтому роль игры в воспитании, по мнению многих ученых, несёт социальный характер. Л.С. Выготский говорил: «Игра - это вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в результатах, а в самом процессе».

Задачи игры:

- Главная задача игры - обучения – подготовка детей к жизни.*
- Способствовать адаптации ребенка к условиям социальной жизни в дальнейшем.*
- Организация учебно-познавательной деятельности.*
- Создание и укрепление детского коллектива.*

В современной педагогической литературе изложен достаточно широкий спектр подходов к классификации игр.

1 группа – предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки – предметы – дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.

Учащиеся I—II классов любят игры с куклами и игрушками; в III классе дети уже реже увлекаются подобными играми.

II группа – игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности. Например: младшие школьники часто играют в школу: они учат кукол, обучают друг друга. Воспитательное значение сюжетных игр заключается в том, что они служат средством познания действительности, создания коллектива, воспитывают любознательность и формируют волевые чувства личности. В таких играх дети могут сами выбирать тему игры; развить сюжет; распределить роли; подобрать нужные атрибуты. Роль воспитателя заключается в тактичном руководстве игрой.

III группа – дидактические игры. Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное – знать предмет. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело, скрыта дидактическая цель. Такие игры могут применяться для повышения успеваемости учащихся начальных классов.

IV группа – Спортивные (подвижные) игры. Спортивные игры дают возможность детям широко проявлять свою инициативу, требуют от игроков сообразительности, быстроты, ловкости. Игрок должен согласовывать свои действия с действиями товарищей, разгадывать их замыслы и тактику ведения игры.

В группа - игры интеллектуальные – игры-упражнения, «Что? Где? Когда?» и настольные игры, например, шашки, шахматы и т. д.

Игры могут классифицироваться по форме (танцы, интеллектуальные, эстафеты, тренинги), по месту проведения (на воздухе, в помещении), по скорости и времени проведения (сезонные, игры-минутки, кратковременные, длительные), по уровню организации (спонтанные, управляемые, стихийные), по количеству участников (индивидуальные, командные), по степени активности (малоподвижные, подвижные, «сидячие»); по содержанию поставленных задач (на знакомство, на сплочение, розыгрыши, познавательные, развлекательные).

Младший школьник не перестает играть, начав посещать школу. Он с удовольствием играет на перемене и во дворе, дома и даже нередко на уроках. При этом в играх младших школьников почти нет взрослых, если только последние не играют роли учеников в игре в школу. У младших школьников на первый план выступают правила игры, и даже их сюжетно-ролевые игры становятся мало похожими на сюжетно-ролевые игры дошкольников.

Помимо этого, последние много и долго играют в игры с правилами, которые по настоящему становятся доступными лишь в младшем школьном возрасте. Однако все эти замечания касаются так называемого досуга (свободного времени) учащихся начальной школы.

В то же время младшие школьники, как и дети-дошкольники, играют во все упомянутые виды игр. Правда, теперь эти игры качественно меняются: от структуры игры – в ней на первый план выходят правила, и младшие школьники не просто могут играть в игру с правилами, но и трансформируют любую игру в игру с правилами – до сюжета игры – дети разыгрывают такие сюжеты, которые их мало интересовали в то время, когда они были дошкольниками (игры “в школу”, игры “в телевизионные шоу” и даже игры “в политические события”). А в самих сюжетах младшие школьники начинают обращать внимание на детали, которые раньше оставались за рамками их игр. К примеру, в игре “в школу” важным оказывается содержание уроков, а не отметки и взаимодействие учителя и учеников, как у дошкольников.

Другие изменения в игре касаются взаимодействия между ее структурными элементами. Так, Л.С. Выготский отмечал, что в любой игре есть воображаемая ситуация, которая задается у дошкольников разнообразными внешними атрибутами – специальной одеждой или какими-то ее отдельными элементами, наличием особых игрушек или предметов, их заменяющих, специфическим местом действия и т.п. – и правилом. При этом развитие игры можно описать, по его мнению, следующей формулой: воображаемая ситуация/правило — правило/воображаемая ситуация.

Таким образом, правило оказывается ведущим в играх младших школьников.

Это означает, что для учащихся начальных классов при реализации их игр нет необходимости ни в особых атрибутах, ни в специальной одежде, ни в специфическом игровом пространстве. В то же время это предполагает, что за любыми правилами в игре у младших школьников присутствует воображаемая ситуация, которая при необходимости может быть развернута и реализована.

В развитии любого вида игры можно выделить несколько этапов. Так, на самом первом этапе ребенок оказывается способным принять извне воображаемую ситуацию. На втором этапе он уже самостоятельно умеет конструировать и удерживать один из важнейших компонентов игры – воображаемую ситуацию. На третьем этапе ребенок оказывается способным реализовать игру без развернутой воображаемой ситуации.

Проиллюстрируем сказанное на примере. Ребенок стучит игрушкой о стол. Вошедшая в комнату мама говорит: “Ой, какой у нас музыкант! Ты, наверное, играешь в оркестре? Это у тебя барабан?”. Психологически готовый к игровой деятельности малыш, принявший эту воображаемую ситуацию, тут же изменит свое поведение. Он, как правило, станет стучать тише, при этом или что-то напевая, или пытаясь подстроиться под ритм музыки, которую передают по радио или телевизору. Что с ним произошло? Он, приняв воображаемую ситуацию извне, трансформировал свою предметную деятельность в игру.

Ребенок, находящийся на второй стадии развития игровой деятельности, уже не нуждается в подсказке со стороны взрослого. Он с самого начала будет пытаться не просто стучать игрушкой о стол, но выберет специальную игрушку, которая могла бы напоминать палочки барабанищика, и его действия (в данном случае стук) будут не беспорядочными, но починающимися какой-то логике (мотиву, ритму и т.п.) При этом многие из детей постараются переодеться, чтобы имитировать эстрадный костюм, или нацепят на себя какой-то атрибут – галстук, бабочку, особые бусы и т. п.

Для третьей стадии развития игровой деятельности будет характерно то, что ребенок сможет изображать барабанищика уже без всяких вспомогательных предметов, только при помощи собственных ладошек или колен. Иногда дети, находящиеся на этой стадии, вообще пропускают какое-то действие, сообщая партнеру по игре или зрителю: “Ну, я сыграл в оркестре” или “Как будто я играю на барабанах” – и при этом продолжая сидеть на стульчике.

Д.Б. Эльконин, описывая наиболее высокий уровень развития игры, отмечал, что иногда дети не столько играют, сколько говорят об игре. Этот перевод игры в вербальный план является ключевым для решения проблемы взаимодействия игры и учения в младшем школьном возрасте.

Две девочки сидят на скамеечке и увлеченно разговаривают:

- *Я поеду на бал к королеве и буду там самая красивая;*
- *А что ты наденешь, ведь у тебя все платья старые?*
 - *Я возьму самую красивую ткань и пойду к самой лучшей портнихе. Давай, ты будешь портниха. Сшейте мне, пожалуйста, платье, какое было у Золушки!*
 - *Вы знаете, я могу сшить даже более красивое, такое, как у Марии в фильме...*

Весь этот диалог на скамейке – самая настоящая игра, правда, игра очень высокого уровня. Психологически это означает, что девочки сумели реализовать игру в чисто вербальном плане, не совершая никаких действий (нет ни похода к портнихе, ни наличия ткани и т.п.).

Можно с уверенностью предположить, что они уже много раз играли “в бал”, “в портниху” и другие сюжеты, имеющие отношение к их диалогу. Причем играли не так, как сейчас, сидя на скамейке, а особым образом двигаясь, разговаривая разными по интонации и по тембру голосами, привлекая как реальные предметы (мамины бусы или косметику), так и то, что могло изобразить особую ткань для бального платья. Другими словами, у них был большой опыт реализации сюжета или отдельных сюжетов, которые они теперь реализовали в диалоге. Если кратко сформулировать, что дает такой опыт детям, то можно сказать, что они оказываются способными работать с текстом игры.

Игры для начальной школы должны обязательно учитывать особенности психологии ребёнка. Задумайтесь: ребёнок-младший школьник, какой он?

Прежде всего ...

- впечатлительный;*
- активный;*
- открытый новым знаниям;*
- начинающий анализировать свои поступки и действия других.*

Чтобы воспитание младших школьников через игры было гармоничным, постарайтесь соблюдать три простых правила.

- Игры для младших школьников должны быть эмоционально позитивными или нейтральными.

- Игры, в которых от детей требуется то, чего нельзя совершать в реальной жизни, могут исказить представления ребёнка о добре и зле. Постарайтесь предлагать детям игры, в которых поощряются только гуманные, конструктивные действия. Если говорить о компьютерных играх для детей, то можно попробовать бесплатные игры для мальчиков и девочек по уходу за животными, экологические игры, игры на улучшение окружающего мира и среды обитания.

- Игры должны быть предназначены для развития различных способностей, умений, навыков.

Виды игр

Принято различать два основных типа игр: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами. Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы. Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они — в нормах поведения воспроизводимых героев. Рассмотрим в самых общих чертах характерные особенности типов игр по классификации О.С. Газмана.

1. Подвижные игры—важнейшее средство физического воспитания детей в дошкольном и особенно в школьном возрасте. Они всегда требуют от играющих активных двигательных действий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Специалисты отмечают, что основные особенности подвижных игр школьников — их соревновательный, творческий, коллективный характер. В них проявляется умение действовать за команду в непрерывно меняющихся условиях. Велико значение подвижных игр в нравственном воспитании. Они развивают чувство товарищеской солидарности, взаимопомощи, ответственности за действия друг друга.

2. Сюжетно-ролевые игры (иногда их называют сюжетными) занимают особое место в нравственном воспитании ребенка. Они носят преимущественно коллективный характер, ибо отражают существо отношений в обществе.

Подразделяют их на ролевые, игры-драматизации, режиссерские. Сюжет могут иметь театрализованные детские праздники, карнавалы, строительно-конструкторские игры и игры с элементами труда. В этих играх на основе жизненных или художественных впечатлений свободно и самостоятельно воспроизводятся социальные отношения и материальные объекты или разыгрываются фантастические ситуации, не имеющие пока аналога в жизни.

Основные компоненты ролевой игры — тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль. Среди сюжетно – ролевых игр можно выделить несколько видов:

Игры драматизации - подразумевают исполнение какого-либо сюжета, сценарий которого не является жестким канонem в отличие от спектакля.

В этом виде следует выделить игры – импровизации. Сущность их заключается в том, что действующие лица знают основной сюжетный стержень игры, характер своей роли. Сама же игра разворачивается в виде импровизации.

С.Т. Шацкий так комментировал эти игры: "Непринужденная детская игра, дающая простор воображению, отражает в себе жизненный опыт детей; ход её зависит не только от быстроты, ловкости движений и той или другой степени сообразительности, но и от богатства внутренней жизни, развивающейся в душе ребенка".

В этих играх, хотя они и занимают ограниченное время, велика роль взрослого. Соответственно, его позицией и определяется педагогический смысл этой игры. Подбор ситуаций и развитие самого сюжета игры – это то основное звено, обеспечивая которое, взрослый обеспечивает и эффективное воспитательное влияние игры.

Игры "на преодоление этапов" - определяются этапы ("пункты", "станции"). На каждом этапе выполняется определенная задача трудового, познавательного, спортивного и т.п. характера.

Определяется число этапов, на которых дети должны, например, разгадать ребус, пришить пуговицу и т.д., в зависимости от тематики и задач игры.

Трудовые задания типа "необходимо покрасить забор", "вырыть ямы", основанные только на "взрослом" требовании, могут вызвать сопротивление подростков.

"И здесь даже не в "овзрослении" дело. Просто та форма обращения, которая в сфере взрослых является формой делового общения, с детьми иногда становится тормозом воспитания", - пишет Ю.Азаров.

Дидактические игры

Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя.

Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других — иные. В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следующие типы игр:

- игры по сенсорному воспитанию,*
- словесные игры,*
- игры по ознакомлению с природой,*
- по формированию математических представлений и др.*

Иногда игры соотносятся с материалом:

- игры с дидактическими игрушками,*
- настольно-печатные игры,*
- словесные игры,*
- псевдосюжетные игры.*

Такая группировка игр подчеркивает их направленность на обучение, познавательную деятельность детей, но не раскрывает в достаточной мере основы дидактической игры — особенностей игровой деятельности детей, игровых задач, игровых действий и правил, организацию жизни детей, руководство воспитателя.

Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся :

- Игры-путешествия.*
- Игры-поручения.*
- Игры-предположения.*
- Игры-загадки.*
- Игры-беседы (игры-диалоги).*

Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое - через загадочное, трудное — через преодолимое, необходимое — через интересное.

Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его.

Цель игры-путешествия—усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха. Игры-путешествия всегда несколько романтичны. Именно это вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться.

Игры-поручения имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: "Помоги Буратино расставить знаки препинания", "Проверь домашнее задание у Незнайки".

Игры-предположения "Что было бы..?" или "Что бы я сделал...", "Кем бы хотел быть и почему?", "Кого бы выбрал в друзья?" и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии "Что было бы..?" или "Что бы я сделал...".

Игры-загадки. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения.

Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Описание это лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка.

Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

Игры-беседы (диалоги). В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре-беседе воспитатель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру. Однако игра-беседа таит в себе опасность усиления приемов прямого обучения. Воспитательно-обучающее значение заключено в содержании сюжета—темы игры, в возбуждении интереса к тем или иным аспектам объекта изучения, отраженного в игре. Познавательное содержание игры не лежит "на поверхности": его нужно найти, добыть—сделать открытие и в результате что-то узнать. Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Все это характеризует активный поиск решения поставленной игрой задачи. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности. Основным средством игры-беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чем-то. Результатом игры является удовольствие, полученное детьми.

Компьютерные дидактические игры.

Компьютерные игры имеют преимущество перед другими формами игр: они наглядно демонстрируют ролевые способы решения игровых задач, например, в динамике представляют результаты совместных действий и общения персонажей, их эмоциональные реакции при успехе и неудаче, что в жизни трудно уловимо. Образцом таких игр могут стать народные сказки и произведения фольклора. В них дети приобретают опыт нравственного поведения в самых разнообразных условиях жизни. Такие игры помогают избежать штампов и стандартов в оценке поведения разных персонажей в разных ситуациях. Дети усваивают практически средства коммуникации, способы общения и выражения эмоций. Все компьютерные программы для детей должны быть положительно нравственно направленными, содержать элементы новизны, но ни в коем случае не должны быть агрессивными и жестокими.

Однако, с точки зрения образовательной практики, большая часть компьютерных игр представляется достаточно бесполезной. Дело в том, что такие программы носят чисто игровой характер и не помогают в приобретении теоретических или практических знаний в сфере среднего или высшего образования. Тем не менее обучающие игровые программы, основанные на комплексе мотиваций заинтересованности, познания нового, соревновательности, приобретают все большее распространение. Быстродействие, диалоговость, большая емкость памяти, легкость использования образных способов предоставления информации делают компьютерные, или, как их все чаще называют, информационные технологии идеальным средством для дидактических игр.

Принципы игрового общения, обеспечивающие саморазвитие личности следующие:

- 1. Самоценность и самоцельность. Сущность игры в её процессе, а не в результате, который если и может иметь место в игре то, как артефакт, в плане игры не предусмотренный и необязательный.*
- 2. Основной мотив вступления в игровое общение-потребность человека не как биологического или социального существа, а как существа культурного. Игра в этом ключе вырабатывает механизмы саморазвития. Человек в игре постигает свои жизненные смыслы, приобщается к высшим жизненным ценностям коллектива.*
- 3. Добровольность. Роли в игре не назначаются, а выбираются самими играющими, вырабатываются в процессе игры.*
- 4. У игры своя особая пространственно-временная организация. Игра искусственна, идеальна, поскольку условна. У неё есть свои правила, свои роли, вой сюжет, вой игровые задачи. Вне правил игра бессмысленна.*
- 5. Игра всегда конкретна, ситуативная, уникальна, неповторима.*
- 6. Трехплановость. Каждый участник игры сочетает в себе одновременно жизненную позицию, социальную функцию и игровую роль. Последняя задаётся условиями игры. Социальная функция дана субъекту как члену определенного социума (каждый объект в этом случае функционер).*

Разумеется, ни один из приведенных принципов игрового общения не "работает" изолированно от других.

Используемая литература:

- 1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования.*
- 2. Ильменков Э.В., Философия и культура. М. «Просвещение» 1999.*
- 3. Экольконин Д.В., Психология игры.*
- 4. Ушинский К.Д., «Человек, как предмет воспитания».*
- 5. Эл.сайт – «aneks.spb.ru»*
- 6. Эл.сайт - «festival.1september.ru»*
- 7. Эл.сайт – «Xreferat»*
- 8. Эл.сайт – «school-1971-msc.ru»*