**§ 1.3. Значение игры в обучении и воспитании учащихся начальной школы**

Прошло достаточно много времени, прежде чем игра стала предметом исследований многих выдающихся ученых. Игра являлась одним из важнейших средств воспитания детей. Особое место игры в различных и в том числе современных системах воспитания определялось тем, что по своей сути игра в чем-то созвучна природе ребенка.

Игра является важнейшей составляющей мотивационно-потребностной сферы ребенка. Деятельность ребенка с раннего детства тесно связана с предметом и способами действия игры, а также ее функциональным значением. Ребенок действует в направлении своего желания, ставит себя в образ взрослого, именно здесь интеллект следует за эмоционально-действенными переживаниями.

Значение игры в жизни ребенка не ограничивается тем, что у него появляются новые по своему содержанию мотивы деятельности, связанные с этими мотивами задачи. Значимым является то, что именно в игре появляется новая психологическая форма мотивов.

Игра является неотъемлемой частью для формирования дружного коллектива, для самостоятельности детей, для положительного отношения к трудовой деятельности, для интеллектуального развития детей, а также для корректировки и исправления некоторых отклонений в поведении отдельных детей и много другого. Все эти воспитательные эффекты опираются во многом на становление личности ребенка.

Основными аспектами развития личности ребенка в связи с этим можно назвать следующие:

1. В игре развивается мотивационно-потребностная сфера (возникает иерархия мотивов, в которой социальные мотивы становятся важнейшими для ребенка, нежели личные);
2. Развитие произвольности поведения (разыгрывая роль, ребенок стремится приблизить данную роль к эталону, воспроизводя характерные для взаимоотношения людей ситуации в социальном мире, ребенок подчиняет свои желания, внутренние импульсы и действует в соответствии с социальными образцами; это помогает ему учитывать и познавать правила и нормы поведения);
3. Развитие умственных действий (формирование плана представлений, развитие способностей и творческих возможностей ребенка).

В игре, как в межличностном общении, интересы направлены на процесс игры. Игра-это культурная норма, позволяющая быть свободным, раскованным, распоряжаться собой, преодолевать ролевую зависимость, стремление превзойти себя.

Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.[12] В игре как особом исторически возникшем виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности. Игра изучается в психологии, этнографии и истории культуры, в теории управления и педагогике и в других науках.

Большое влияние на исследование игры оказал психоанализ Зигмунда Фрейда. Он предлагает два подхода к детской игре. Один подход рассматривается, как удовлетворение потребностей, влечений, которые не могут быть достигнуты в реальной жизни. Второй подход характеризуется тем, что реальные потребности и эмоции ребенка становятся предметом игры, меняют свою природу, и он активно управляет ими.[12]

В книге Д.Б. Эльконина «Психология игры» автор определяет игру следующим образом: «человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности». В своей теории Д.Б. Эльконин определил путь изучения ролевой игры, как выделение неразложимых единиц, которые обладают свойствами целого. По его мнению, такими единицами являются роль, сюжет, содержание, игровое действие.[32]

В последние годы проводились и проводятся исследования игры, связанные с ее педагогическим, терапевтическим использованием, как подготовкой к взрослой жизни. Авторы этих исследований: С.Н. Карпова, Л.С. Лысюк, С.А. Шмаков, С.Л. Новоселова, Н.А. Короткова и др.

По мнению многих исследователей, игра имеет большое значение в воспитании, обучении и психическом развитии детей. Она дает возможность робким, неуверенным в себе детям преодолеть свои комплексы и нерешительность.

Игру можно использовать для обучения абсолютно всему, и результаты часто бывают выше, чем при других видах учебной работы.

В книге «Технология игры в обучении и развитии» авторов П.И. Пидкасистого и Ж.С. Хайдарова говорится: «Сегодня мало кого удивишь тем, что в передовых учебным центрах взрослые люди, студенты и школьники учатся уму-разуму, играя, как малые дети, интересно и весело. И играют они не в жмурки-бирюльки, а в законы и формулы, в войну и мир, в большой и малый бизнес, словом-в жизнь».[25]

Таким образом, игра направлена на развитие обще-учебных умений и навыков; психического развития и самореализации состояния. Игра способствует созданию хорошего психологического климата в коллективе, преодолению личностных комплексов; нерешительности, застенчивости. Не менее важным является то, что игра является упражнением по формированию самостоятельности, инициативности, коммуникативного общения, она создает равные условия в деятельности, речевом партнерстве, разрушает барьер между педагогом и воспитанником.

Начальная школа- значительный этап в жизни ребенка, который связан с существенной перестройкой всей логики психологического развития, с формированием новой ведущей деятельности (от игры к учению), с обретением первой социально значимой роли- статусом ученика со своим кругом прав и обязанностей перед обществом.[14]

Младший школьный возраст имеет свои особенности. Это, как определил Н.С. Лейтес «период впитывания, накопления знаний, период усвоения по преимуществу. Успешному выполнению этой важной функции благоприятствуют характерные особенности детей этого возраста: доверчивое подчинение авторитету, повышенная восприимчивость, внимательность, наивно-игровое отношение ко многому из того, с чем они сталкиваются».

Младший школьник, по очень меткому определению И.А. Зимней, - это начало общественного бытия человека как субъекта деятельности, в данном случае учебной.

С первых дней обучения происходит совершенствование знаний в процессе учебной работы, которые осуществляются по следующим направлениям:

а) увеличивается объем представлений, понятий и сведений, которыми овладевает ученик; они составляют индивидуальный опыт школьника;

б)знания становятся более дифференцированными и точными; от слитых, малорасчлененных понятий и образов ученик переходит к оперированию более точными знаниями, к различению сходных знаний;

в)знания становятся более глубокими; движение идет от поверхностного отражения, т.е. познания лишь самого явления, к раскрытию законов и закономерностей этого явления;

г)в связи с этим знания приобретают все более обобщенный и осмысленный характер, а следовательно, становятся прочными и доказательными;

д)знания объединяются в категории и системы; они оказываются связными и превращаются из раздробленных рядов в системно построенные «роды»;

е)знания приобретают подвижность и гибкость; они становятся управляемыми самим субъектом.[16]

Полученные учащимися знания служат основой важнейших умений и навыков, которые должны освоить младшие школьники.

С момента поступления ребенка в школу учение становится для него ведущей деятельностью, во-первых, потому, что именно через учебную деятельность осуществляются основные отношения ребенка с обществом, и, во-вторых, именно в учебной деятельности осуществляется формирование как основных качеств личности ребенка школьного возраста, так и отдельных психических процессов. Учебная деятельность целенаправленно и систематически регулируется и регламентируется требованиями извне, организуется учителем, который является руководителем этой деятельности. Учебная деятельность, как утверждают, Н.Г. Казанский и Т.С. Назарова, это не только деятельность, в ходе которой учащиеся овладевают знаниями, умениями и навыками, но и деятельность, оказывающая воспитывающее и развивающее воздействие на учащихся.[18]

Для начинающего школьника учебная деятельность еще не является той совместной деятельностью, на основе которой устанавливаются отношения между детьми. Здесь центром отношений детей является учитель, перед которым стоят следующие основные взаимосвязанные между собой задачи.

Во-первых, целенаправленное формирование учебной деятельности учащихся (учить детей видеть, понимать, а потом и самим ставить перед собой учебную задачу; формировать произвольные, обходимые для успешного овладения научными знаниями; формировать учебные мотивы, интерес, желание учиться, сознательное отношение к учебной деятельности в целом); во-вторых, вооружение учащихся знаниями.[2,5]

По мнению представителей новой педагогики, главной проблемой дидактики стала активизация ученика в процессе учения. Следовало сделать так, чтобы учеба носила самостоятельный. Естественный, спонтанный характер. Для этого учебную деятельность нужно строить не как преподнесение, заучивание и воспроизведение готовых знаний, а как открытие. Получение знаний учениками в ходе их спонтанной деятельности.

Особое значение в дидактике уделяется выбору методов обучения.

Выбор методов обучения зависит:

* От общих целей образования, воспитания и развития учащихся и ведущих установок современной дидактики;
* От особенностей изучаемого предмета;
* От особенностей методики преподавания конкретной учебной дисциплины и определяемых ее спецификой требований к отбору общедидактических методов;
* От цели, задач и содержания материала конкретного урока;
* От времени, отведенного на изучение того или иного материала;
* От возрастных особенностей учащихся;
* От уровня подготовленности учащихся (образованности, развития и вопитанности);
* От материальной оснащенности учебного заведения, наличия оборудования, наглядных пособий, технических средств;
* От возможностей и особенностей учителя, уровня теоретической и практической подготовленности, методического мастерства, его личных качеств.

Методы обучения- это важнейшие структурные компоненты педагогического процесса, включающего в себя цели и задачи обучения, содержание, формы организации обучения и его результаты.[24]

Метод обучения выполняет важные функции в процессе обучения: с его помощью осуществляется передача ученикам содержания изучаемых предметов, управление познавательной деятельностью учащихся, интеллектуальное развитие учащихся и формирование необходимых личностных качеств. Метод также выполняет стимулирующую, коммуникативную, диагностико-коррекционную функции, необходимые для нормального функционирования педагогического процесса.

Учитывая познавательную направленность дидактических методов, их можно определить как способы, с помощью которых учащиеся под руководством учителя идут от незнания к знанию, от неполного и неточного знания к более полному и более точному. С логико-содержательной стороны методы обучения можно рассматривать как применяемый логический способ, с помощью которого учащиеся сознательно овладевают знаниями, умениями и навыками. Подчеркивая содержательно-методологическую сущность методов обучения, их можно определить как форму движения содержания обучения.[20,7]

В последние десятилетия большое значение приобретает поиск новых или реконструкция старых , хорошо известных педагогической науке методов обучения, которые могли бы обеспечить взаимосвязь образовательной, развивающей и воспитательной функций обучения.

Появляющиеся на свет новые методы обучения зачастую не имеют психолого-педагогического обоснования, их трудно классифицировать, однако их использование в образовательном процессе приносит учащимся несомненный успех. [28]

В настоящее время широкое распространение получили деловые игры. Впервые игра в нашей стране была использована в 1932 году для обучения производственной деятельности.[31]

Деловые игры можно сгруппировать следующим образом:

1. «Разминочные» игры типа «мозговой атаки», «клуба знатоков», тематические развлекательные игры. Их задача заключается в том, чтобы раскрепостить интересы и воображение участников, активизировать игровую и коллективистическую мотивацию, ориентировать на нестандартный подход к изучаемому материалу.
2. Ситуативно-ролевые игры. Включают в себя анализ конкретных ситуаций и их ролевое проигрывание.
3. Конструктивно-ролевые, проблемно-ролевые, дискуссионные игры. Целью их использования является формирование навыков принятия и эффективного исполнения деловых ролей, обучение взаимодействию и сплоченности, продуктивному сотрудничеству, участие в выработке коллективных решений.
4. Творческие игры. Это коллективное творчество по созданию технических, художественных, изыскательных и т.п. проектов. Включение учащихся в эти игры способствует развитию творческого потенциала, воспитанию инициативности, смелости, настойчивости, ответственности.

Имеются и другие классификации деловых игр: управленческие, исследовательские, учебные.

Учебная (дидактическая) игра определяется как модель взаимодействия ее участников в процессе достижения учебных целей. Игра облегчает процесс передачи социально ценных отношений: делает эмоциональным, допускает избирательность, чаще всего непроизвольно возникает в детской среде, имеет высокие нравственные принципы и правила, позволяет включиться в общение, выступает в качестве модели жизненных коллизий, дает возможность научиться «проигрывать» сложные жизненные ситуации, с которыми в будущем придется столкнуться.

Игра пронизывает всю жизнь ребенка. Вот почему весь учебно-воспитательный процесс и внеурочная деятельность школьников особенно должны быть пронизаны игрой.

Учебные игры – это определенный объем информации или сообщение, которое в какой-то степени посягает на свободу играющих, где утрачивается развлекательность.

«Обучающая игра» - термин до некоторой степени патологичен. Игра и учение – единый умственный процесс, и педагог, являющийся профессионалом, всегда ведет урок в игровой атмосфере.[23]

Обучающие игры имеют ряд правил:

* Они не должны содержать слишком много информации (даты, имена, правила, формулы);
* Не должны поучать, иначе они перестают быть играми;
* Должны расширять мышление детей, поощрять инициативу;
* Не должны создавать ситуацию зависимости от микрокомпьютера или видеомагнитофона;
* Должно быть больше самостоятельности, воображения, творчества.

Для активизации и формирования коммуникативных отношений, особенно в начале учебного года в установлении отношений «учитель-дети» и отношений между детьми необходима игра. Также игра необходима и полезна для преодоления порога познания, когда встречаются трудные темы, для их лучшего усвоения используются обучающие игры (парадоксы, головоломки, игры по аналогии и прочее), которые позволяют уйти от стереотипов и искать новые решения возникающих задач.

Характеризуя учебные игры, необходимо отметить следующие особенности их:

* Педагог действует совместно с детьми в роли одной из играющих сторон;
* Педагог находится в роли наблюдателя или болельщика;
* Педагог участвует в игре в роли ведущего, арбитра, эксперта, консультанта.[13,15]

Рассмотрим более подробно игровые технологии в обучении и

воспитании.

Под "игровыми технологиями" в педагогике понимается обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще "педагогическая игра" обладает существенным признаком - четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде или косвенном виде и характеризуется учебно-познавательной направленностью.

     Ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре, в так называемом "чистом виде", преподаватель должен организовать и координировать игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.[19]

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

- учебная деятельность подчиняется правилам игры;

- учебный материал используется в качестве её средства;

- в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;

- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

К.Д. Ушинский писал: «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог реющий человек, пробует свои силы и еще войти по сложности её явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более чем дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни, в игре же ребенок, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями. Можно выделить следующие факторы, делающие игру для ребенка не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей:

- Самостоятельность. Игра – единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства.

- Возможность творчества вне игры доступна лишь небольшому количеству школьников. Игра же представляет собой возможность «безнаказанно» творить в очень многих областях жизни. В области межличностных отношений (классические игры типа «дочки-матери»), в управлении (игры в «города», которые дети населяют вымышленными персонажами), собственно в исполнительном творчестве – вылепить из пластилина, нарисовать, сшить костюм .

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 деятельностей. [3,9]

Требования к играм в образовании, обеспечивающие привлекательность игр:

1. Игровая оболочка должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.   
2. Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.   
3. Возможность действия для каждого ученика.   
4. Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.   
5. Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).

6. Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.

7. Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей. [27]

Из перечисленных требований к игре, очевидно, что игра – очень время – и трудоемкая форма. Подготовка игры требует обыкновенно на порядок большего количества времени, нежели её проведение.

Зачастую педагоги называют игрой все то, что не имеет стандартной формы «фронтальный опрос – новый материал- закрепление – домашнее задание». Проблема и пути её решения в следующем:   
- увлечение самого педагога игровыми формами;   
- запрет на «обязательность» внедрения игр;   
- проработка требований к игре (наличие легенды, мотивов, структуры отношений и т.д.

Игра – живое явление, более широкое, чем вкладываемое в неё дидактическое наполнение. Поэтому дети могут легло перейти «от цели к мотиву», то есть увлечься игровой оболочкой и потерять образовательное содержание.

Существует также опасность возникновения зависимости от игры. Игра настолько привлекательна для школьников, что зачастую даже могут отказывать себе в таких потребностях, как еда, питье и т.п.

В практике педагогов широко известно использование проблемно-игровых ситуаций, цель которых – развитие у детей творческих способностей. Проблемно-игровые ситуации содействуют включению ребенка в творческую деятельность, развитию своего творческого начала, формированию у детей коммуникативно- оценочного отношения к творчеству.[45]

Начало развитию творчества должно положить, прежде всего, знакомство детей друг с другом.

Широко использование:

* игры на развитие мышления, речи, памяти и внимания детей;
* Игры и упражнения на формирование умения выделить основные характерные признаки предметов, на сравнение и сопоставление их;
* Игры на обобщение предметов по определенным признакам;
* Игры на развитие фонематического слуха и смекалки;
* Деловая игра – используется при усвоении детьми нового материала и для закрепления пройденного, формирования общеучебных умений, а также для изучения материала с различных позиций. Могут быть использованы различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр и прочее.

Следует особо отметить, что в любой обучающей игре есть игровое действие. Оно имеет учебно-тренировочный характер и всегда повторяется и проверяется детьми. При разработке игры важно использовать такие игровые действия, которые потребуют от ребенка усвоения необходимой информации и выражения ее в заранее заданной информационно-логической схеме.

Использование игры в обучении и воспитании – это уже готовность к изменению мышления. Игра в учебно-воспитательном процессе одновременно является и формой, и методом обучения- вполне самостоятельной категорией.

**Выводы по первой главе**

Начальная школа — наиболее ответственный период в жизни человека. Именно в младшем школьном возрасте начинается целенаправленное обучение и воспитание, основным видом деятельности ребенка становится учебная деятельность, которая играет решающую роль в формировании и развитии всех его психических свойств и качеств. Младший школьник — еще маленький человек, но уже очень сложный, со своим внутренним миром, со своими индивидуально-психологическими особенностями.

Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету, наряду с другими методами и приемами, используемыми на уроках, - дидактическая игра. Еще К.Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащихся для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.

Игра занимает значительное место в первые годы обучения детей в школе. В начале учащихся интересует только сама форма игры, а затем уже и тот материал, без которого нельзя участвовать в игре.

Игра мотивирует, стимулирует и активирует познавательные процессы школьников - память, внимание, мышление и воображение; игра, востребовав полученные знания, повышает их прочность; игра позволяет гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, за счет чего учащиеся получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.

В ходе игры учащиеся не заметно для себя выполняют различные упражнения, где им самим приходится сравнивать, выполнять арифметические действия, тренироваться в устном счете, решать задачи. Игра ставит учащихся в условия поиска, пробуждает интерес к победе, следовательно, дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдать правила игры.

В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества ребенка. В ходе игры дети учатся оказывать помощь товарищам, считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. У детей развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, характер.

Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в освоении учебного материала.

Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, усиливает интерес детей к предмету, к познанию ими окружающего мира.

Приемы слуховой, зрительной, двигательной наглядности, занимательные вопросы, задачи-шутки, моменты неожиданности способствуют активизации мыслительной деятельности.

Очень многие дидактические игры заключают в себя вопрос, задание, призыв к действию, например: “Кто быстрее? ”, “Не зевать!", “Отвечай сразу. ”, “Кто вернее? ” и так далее.

Значительная часть игр дает возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе,, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного.

Таким образом, игра вполне оправданно может являться инструментом преподавания, который активизирует мыслительные процессы памяти, что позволяет сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляет волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению знаний по изучаемым дисциплинам.

**ГЛАВА II. ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

**§2.1.** [**Опытно-экспериментальная работа по использованию дидактических игр на уроках в**](http://refoteka.ru/r-138265.html#_Toc264742965) **начальной школе**

Опытная работа по выявлению влияния использования дидактических игр на уроках в современной начальной школе проводилась на базе МБОУ СОШ № 20 городского округа Химки в первом классе. В исследовании участвовало 25 человек.

Целью данного исследования является:

*Выявить целесообразность использования дидактической игры на уроках при обучении младших школьников.*

Для реализации данной цели были поставлены задачи:

1. Оценить деятельность учащихся на уроке без использования дидактической игры и с использованием дидактической игры.

2.Выявить отношение учителей и учащихся к дидактической игре на уроках.

3. Внедрить игровые методики при обучении и воспитании детей младшего школьного возраста.

При исследовании использовались следующие методы:  
1. Педагогическое наблюдение, анкетирование

2. Эксперимент

3. Диагностика уровня обученности учащихся

Эти методы помогут познакомиться с учащимися, их индивидуальными особенностями, а также сделать вывод об эффективности использования дидактических игр на уроках и как результат повышение познавательной активности учащихся.

Опытно - практическая работа включала следующие этапы:

1. Первичное оценивание качества учебной деятельности учащихся.

2. Проведение педагогического эксперимента

3. Составление методических рекомендаций по проведению дидактических игр и составление сборника дидактических игр, используемых на уроках в начальной школе (Приложение 2,3).

Наблюдая за детьми этого класса на протяжении учебного года было замечено, что уровень познавательной активности в классе значительно повышается на тех уроках, на которых используются различные дидактические игры.

На первом этапе опытно-практической работы было проведено оценивание деятельности младших школьников на уроках. Для этого разработана *система оценок работы* ученика на занятиях. (Таблица 1)

Таблица 1.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Описание работы ученика на уроке | Соответствие в большей степени | Соответствует частично | Не соответствует |
| 1. | Работает при прохождении каждой темы | + | 0 | - |
| 2. | Задаёт много вопросов, что свидетельствует о заинтересованности | + | 0 | - |
| 3. | Охотно выполняет домашнее задание | + | 0 | - |
| 4. | Часто поднимает руку | + | 0 | - |
| 5. | Всегда занимается делом | + | 0 | - |

Общая оценка работы ученика на уроке:

1. Хорошая работа на уроке +5 до +3
2. Средняя работа на уроке +2 до -2
3. Плохая работа на уроке -3 до -5

В соответствии с разработанной системой была проведена оценка деятельности учащихся на уроке без проведения дидактической игры(Таблица 2) и с использованием дидактической игры (Таблица 3).

Таблица 2.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №п/п | ФИ ученика | Оценка по пунктам1,2,3,4,5 | Хорошая работа | Средняя работа | Плохая работа |
| 1 | Николай А. | ++++0 | ˅ |  |  |
| 2 | Музаффар Б. | --+00 |  | ˅ |  |
| 3 | Ксения Г. | ++++0 | ˅ |  |  |
| 4 | Эдуард Г. | ++++0 | ˅ |  |  |
| 5 | Василиса Г. | ++++0 | ˅ |  |  |
| 6 | Кристина Д. | ++++0 | ˅ |  |  |
| 7 | Ярослав Ж. | ----- |  |  | ˅ |
| 8 | Захар И. | --+00 |  | ˅ |  |
| 9 | Комронбек И. | ----- |  |  | ˅ |
| 10 | Татьяна К. | ----- |  |  | ˅ |
| 11 | Илья Л. | 0++++ | ˅ |  |  |
| 12 | Елизавета М. | ----- |  |  | ˅ |
| 13 | Наталия М. | ----- |  |  | ˅ |
| 14 | Михаела М. | ----- |  |  | ˅ |
| 15 | Анастасия О. | ++++0 | ˅ |  |  |
| 16 | Евгения О. | --+00 |  | ˅ |  |
| 17 | Вадим П. | ++++0 | ˅ |  |  |
| 18 | Артем П. | --+00 |  | ˅ |  |
| 19 | Дмитрий Р. | ----- |  |  | ˅ |
| 20 | Евгений С. | ----- |  |  | ˅ |
| 21 | Диана Х. | ----- |  |  | ˅ |
| 22 | Анна Х. | +++-0 | ˅ |  |  |
| 23 | Алексей Ч. | --+00 |  | ˅ |  |
| 24 | Елизавета Ш. | ----- |  |  | ˅ |
| 25 | Кирилл Ш. | --+00 |  | ˅ |  |

Диаграмма 1.

Таким образом, при проведении урока без использования дидактической игры, были показаны следующие результаты:

Хорошая работа: 9 человек

Средняя работа: 6 человек

Плохая работа: 10 человек

Таблица 3.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №п/п | ФИ ученика | Оценка по пунктам1,2,3,4,5 | Хорошая работа | Средняя работа | Плохая работа |
| 1 | Николай А. | +++++ | ˅ |  |  |
| 2 | Музаффар Б. | 0-000 |  | ˅ |  |
| 3 | Ксения Г. | +++++ | ˅ |  |  |
| 4 | Эдуард Г. | ++0++ | ˅ |  |  |
| 5 | Василиса Г. | +++0+ | ˅ |  |  |
| 6 | Кристина Д. | +++++ | ˅ |  |  |
| 7 | Ярослав Ж. | ++000 |  | ˅ |  |
| 8 | Захар И. | +00-0 |  | ˅ |  |
| 9 | Комронбек И. | ----- |  |  | ˅ |
| 10 | Татьяна К. | 000++ |  | ˅ |  |
| 11 | Илья Л. | +++++ | ˅ |  |  |
| 12 | Елизавета М. | 00+0- |  | ˅ |  |
| 13 | Наталия М. | 000++ |  | ˅ |  |
| 14 | Михаела М. | ++0++ | ˅ |  |  |
| 15 | Анастасия О. | +++++ | ˅ |  |  |
| 16 | Евгения О. | ++++0 | ˅ |  |  |
| 17 | Вадим П. | ++++0 | ˅ |  |  |
| 18 | Артем П. | +++0+ | ˅ |  |  |
| 19 | Дмитрий Р. | ----- |  |  | ˅ |
| 20 | Евгений С. | 0-0-0 |  | ˅ |  |
| 21 | Диана Х. | 00—0 |  | ˅ |  |
| 22 | Анна Х. | ++++0 | ˅ |  |  |
| 23 | Алексей Ч. | ++++0 | ˅ |  |  |
| 24 | Елизавета Ш. | 0-000 |  | ˅ |  |
| 25 | Кирилл Ш. | ++++0 | ˅ |  |  |

Диаграмма 2.

Таким образом, при проведении урока с использованием дидактической игры, были показаны следующие результаты:

Хорошая работа: 14 человек

Средняя работа: 9 человек

Плохая работа: 2 человека

На втором этапе опытно-практической работы было проведено анкетирование учителей начальной школы МБОУ СОШ №20, а также учащихся. (Приложение 1,2).

В результате анализа данного анкетирования нами было выявлено, что постоянно используют дидактическую игру в учебном процессе 10 из 12 учителей. Учителя, не применяющие дидактические игры при обучении и воспитании детей дали следующие ответы:

* Для усвоения учебного материала нецелесообразно использовать игры;
* У иных уже отработаны свои методы обучения, поэтому нет необходимости применять дидактические игры;
* Другие считают, что процесс обучения достаточно сложно организовать с применение дидактических игр, поэтому придерживаются стандартной формы проведения урока.

Таким образом, больше половины учителей начальной школы положительно относятся к применению дидактической игры на уроках и не считают игру пустой тратой времени.

Но для того, чтобы дидактическая игра надежно влилась в процесс обучения, необходимо обеспечить школу (в особенности начальную) соответствующими техническими средствами и пособиями для проведения такого рода игр.

В опросе среди учащихся приняли участие 24 человека из 6 классов начальной школы по произвольному выбору. В таблице, приведенной ниже, указаны ответы, выбранные учащимися.

1. Какие уроки ты больше всего любишь:

* Люблю все уроки (10 человек)
* С использованием схем, таблиц, иллюстраций (8 человек)
* Главное, чтобы на уроке было интересно (6 человек)

1. Если бы ты был учителем, чего больше было бы у тебя на уроке:

* Работы с учебником(6 человек)
* Таблиц, схем, иллюстраций (3 человека)
* Различных игр (12 человек)
* Самостоятельных работ(3 человека)

1. Как часто в вашем классе на уроках бывают игры?

* Очень часто (6 человек)
* Часто(6 человек)
* Редко(12 человек)

1. Как ты думаешь, какая польза от игры на уроке?

* Очень большая (12 человек)
* Большая (8 человек)
* Не очень большая (2 человека)
* Небольшая (2 человека)

Из данных учениками ответов можно сделать вывод: учащимся начальной школы нравятся все уроки, и они положительно относятся к тем урокам, на которых используются игры. Если бы учащиеся были учителями, то больше половины из них использовали бы на уроках игры. И практически все учащиеся считают, что игра на уроке приносит большую пользу.

Таким образом, в процессе обучения необходимо включать в каждый урок игровые моменты, с целью активизации знаний детей, развития психических процессов.

**§ 2.2. Использование дидактических игр на различных уроках**

**в младших классах школы**

Дидактические игры предоставляют возможность развивать у детей произвольность таких психических процессов, как внимание и память. Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность. Многие из них требуют умения построить высказывание, суждение, умозаключение требуют не только умственных, но и волевых усилий - организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры, подчинять свои интересы интересам коллектива.

Игра ценна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию математической сущности вопроса, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Дидактические игры и игровые упражнения стимулируют общение между учениками и преподавателем, отдельными учениками, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между детьми начинают носить более непринуждённый и эмоциональный характер.

Дидактические игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей шестилетнего возраста. В них удается сконцентрировать внимание даже самых инертных, в начале дети проявляют интерес только к игре, а затем и к тому учебному материалу, без которого игра невозможна.

Как показывают наблюдения за обучением детей шестилетнего возраста, наибольших успехов достигают те учителя, которые отводят на игру третью часть урока. Недооценка или переоценка игры отрицательно сказываются на учебно-воспитательном процессе. При недостаточном использовании игры снижается активность учащихся на уроке, ослабляется интерес к обучению, при ее переоценке ученики с трудом переключаются на обучение в неигровых условиях. [17, с.64]

При подборе игр важно учитывать наглядно-действенный характер мышления младшего школьника. Необходимо также помнить и о том, что игры должны содействовать полноценному всестороннему развитию психики детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослыми, прививать интерес к учебным занятиям, формировать умения и навыки учебной дёятельности, помогать ребенку овладевать умением анализировать, сравнивать, абстрагировать, обобщать. В процессе проведения игр интеллектуальная деятельность ребенка должна быть связана с его действиями по отношению к окружающим предметам.

Игра занимает важное место в первые годы обучения детей в школе. С самого начала детей интересует сама форма игры, а затем уже тот материал, без которого участие в игре невозможно.

Во время игры учащиеся незаметно для самих себя выполняют различные упражнения, в ходе которых им самим приходится сравнивать, выполнять арифметические действия, тренироваться в устном счете, решать задачи. Игра ставит в условия поиска, возникает интерес к победе, следовательно, детям хочется быть более быстрыми, более находчивыми, четко выполнять задания, следовать правилам игры.

В ходе коллективных игр у детей формируются нравственные качества, они учатся оказывать помощь, считаться с мнением и интересами других, развивается чувство ответственности, формируется дисциплина, воля, характер.

Включение игр и игровых моментов у процесс обучения способствует заинтересованности учащихся в нем, настроение детей становится бодрым и рабочим, а также помогает преодолевать трудности в освоении учебного материала.

Приемы слуховой, зрительной, двигательной наглядности, занимательные задания, задачи-шутки способствуют активизации мыслительной деятельности.

Большинство игр дают возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, только что изученные, закрепить, повторить полученные знания.

Игра является одним из важных средств в усвоении знаний, развитии и воспитании учащихся. Она может быть применена на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Необходимо иметь в виду, что использование дидактических игр оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям урока.

В практике начальной школы имеется опыт использования игр на этапе повторения и закрепления изученного материала, и крайне редко применяются игры для получения новых знаний.

При объяснении нового материала необходимо использовать такие игры, которые содержат существенные признаки изучаемой темы. Также в ней должны быть заложены практические действия детей с группами предметов или рисунков.

Например, при изучении раздела «Нумерация чисел первого десятка» используются прежде всего такие игры, с помощью которых дети осознают приёмы образования каждого последующего и предыдущего числа. На этом этапе можно применить игру **«Составим поезд»:**

*Дидактическая цель данной игры* : ознакомить детей с приёмом образования чисел путём прибавления единицы к предыдущему числу и вычитания единицы из последующего числа.

*Содержание игры:* учитель вызывает к доске поочерёдно учеников. Каждый из них выполняет роль вагона, называет свой номер. Например, первый вызванный ученик говорит: «Я первый вагон». Второй ученик, выполняя роль второго вагона, цепляется к первому вагону (кладёт руку на плечо ученика, стоящего впереди). Называет свой порядковый номер, остальные составляют пример: «Один да один, получится два». Затем цепляется третий вагон, и все дети по сигналу составляют пример на сложение: «Два да один – это три». Потом вагоны (ученики) отцепляются по одному. А класс составляет примеры вида: «Три без одного – это два. Два без одного – это один».

На основе использования игры «Составим поезд» учащимся предлагают считать число вагонов слева направо и справа налево и подводят их к выводу: считать числа можно в одном направлении, но при этом важно не пропустить ни одного предмета и не сосчитать его дважды.

Также при знакомстве детей с приёмом образования чисел можно использовать игру **«Живой уголок».**

*Дидактическая цель*: ознакомление детей с приёмом образования чисел при одновременном закреплении пространственной ориентации, понятий «больше», «меньше».

Средства обучения: изучение животных.

Содержание игры: учитель говорит: «В нашем живом уголке живут кролики: серый и белый, кролики грызут морковь. Сколько кроликов грызут морковь? (два, ответ фиксируется показом цифры 2). Назовите, какие кролики грызут морковь? (серый и белый). К ним прибежал ещё один кролик. Что изменилось? (кроликов стало больше) Сколько кроликов теперь едят морковь? (три, ответ фиксируется показом цифры 3) Перечисли их (один белый и ещё один белый, и ещё один серый, всего три). Каких кроликов больше, белых или серых? (белых) Почему их больше? (их два, а два это один и один). Почему 2>1? (два идёт при счёте после числа 1).» Аналогично можно рассматривать образование последующих чисел.

При закреплении учащимися знания таблицы сложения с переходом через десяток, мы использовании игру **«Поймай рыбку».**

В ходе данной игры на доску вывешена таблица, на которой изображен аквариум с рыбками. На каждой рыбке записан один из примеров, например, 7+8, 9+5, 8+7, 16-7, 19-8,13-7 и другие.

Далее двое учащихся выходят к доске и по команде начинают решать числовые выражения, остальные учащиеся выполняют задания в тетради. По истечении времени, отведенного на вычисление, ученики сверяют свои ответы с полученными ответами у двух учащихся, решавших эти примеры у доски.

 Дидактическая игра: **«Откуда письмо?»** Рассеянный почтальон.

Задачи: сформировать представления учащихся  о живой природе разных континентов.  Развивать умение распределять  представителей живой природы и фауны  по странам и природным зонам. Развивать познавательную активность, умение рассуждать, сравнивать, высказывать свои мысли.

Оборудование: Макеты писем, на которых наклеены или нарисованы особенные признаки определенной  страны и природной зоны. На доске изображения материков.

Письма раздаются детям. Работа в парах. Ученик должен определить в какую страну (континент)  или в какую природную зону надо отправить письмо. После того как ученик определит  куда надо «отправить» письмо он должен подойти к доске и прикрепить письмо там, «куда оно должно дойти».

На этапе обобщения знаний можно проводить уроки в форме путешествия в сказочную страну или в форме различных эстафет.

При обобщении темы «Нумерация чисел в пределах 20» можно предложить следующую ситуацию. Класс отправляется на луг ловить бабочек.

Начинается игра **«Поймай бабочку»:**

Дидактическая цель: обобщение знаний о разрядном составе числа.

*Содержание игры*: на доску вывешивается иллюстрация с изображением луга и макеты бабочек. На каждой бабочке написан разрядный состав чисел до 20. У каждого ребёнка бабочка из картона жёлтого цвета, на обратной стороне которой записаны числа. Один из вызванных к доске учеников ловит бабочку, прикреплённую на ниточке, на которой указан разрядный состав числа, остальные ученики поднимают (ловят) тех бабочек, на которых написаны числа, соответствующие разрядному составу.

Дидактическая игра: **«Кто быстрее соберет вещи».**

*Цель* игры: дифференциация шипящих звуков: ж,ш,ч,щ; активизировать внимание и мыслительную деятельность учащихся.   
Оборудование: карточки с изображением предметов с шипящими звуками ж,ш,ч,щ; «чемоданчики» с соответствующими звуками – 4 шт.   
Правила игры: Один из участников выходит к доске, выбирает любую карточку «предмет» и помещает ее в соответствующий «чемоданчик». Остальные учащиеся контролируют правильность выбора. Участвовать в игре могут все дети по очереди.

Дидактическая игра: **«Замени букву».**

*Цель*: активизировать умственную деятельность учащихся, развивать орфографическую и фонетическую зоркость, внимательность, логическое мышление.

Детям предлагается исходное слово с орфограммой, они изменяют в нем последовательно либо один, либо два звука, сохраняя при этом сочетание –чк-, и получают новые слова. Выигрывает тот, кто составит наибольшее количество слов.

дочка ручка   
бочка речка   
ночка свечка   
кочка печка   
точка почка   
тучка дочка   
тачка ночка

Дидактическая игра: **«Большая буква»**.

*Цель*: закрепление правила написания заглавной буквы в словах.   
Оборудование: у каждого ученика набор сигнальных карточек.   
Учитель предлагает классу внимательно послушать стихотворение. Затем учащиеся отмечают сигнальными карточками, все правила написания большой буквы, о которых говориться в стихотворении. Далее нужно защитить каждый свой ответ, т.е. объяснить какое правило зафиксировано. Выигрывает тот, кто сумеет защитить все сигнальные карточки.

Буква обычная выросла вдруг, Ставится буква   
Выросла выше букв – подруг У строчки в начале,   
Смотрят с почтением Чтобы начало мы замечали.   
На букву подруги, Имя, фамилия   
Но почему? Пишутся с нею,   
За какие заслуги? Чтобы заметнее быть и виднее,   
Чтобы звучали громко и гордо   
Буква расти не сама захотела, Имя твое   
Букве поручено важное дело: Имя улицы, города.   
Ставиться в слове Буква большая -   
Не зря и непросто Совсем не пустая,   
Буква такого высокого роста.

В букве большой-   
Уважения знак.(С.Измайлов)

Дидактическая игра: **«12 месяцев»**

*Задачи*: закрепить представление учащихся о временах года, месяцах и их последовательности . Развивать внимание, наблюдательность, умение сравнивать. Активизировать двигательную активность детей. Развивать умение работать в коллективе .

*Оборудование*: Картинки с изображением природы и надписями месяцев (можно воспользоваться иллюстрациями из  календарей природы)  
На основной доске изображения природы в разные месяцы. Дети разбиваются на две команды. По очереди они должны быстро выходить к доске выбирать картинку, символизирующую определенный месяц и переместить ее на  свое крыло доски. Выигрывает команда, которая правильно расставит все 12 месяцев.

Также целесообразно проводить игры в группах в виде соревнований. Роль наглядности на данном этапе нужно уменьшить. По окончанию проведения игры необходимо обсудить полученные результаты.

Приведем пример одной из эстафет, которая используется для проверки усвоенности пройденного материала.

Команда выстраивается в шеренгу, у каждого в руках листок и карандаш. Ведущий читает задачу:

* На одной ветке сидело 15 воробьев, а на другой – на 7 меньше. Сколько воробьев сидело на второй ветке?
* Маша и Витя пошли в лес за грибами. Маша нашла 6 грибов, а Витя -

12 грибов. Сколько грибов нашли Маша и Витя вместе?

Каждый участник записывает на листочке свой ответ и показывает его жюри, которое фиксирует количество правильных и неправильных ответов. Ответ, не показанный до сигнала ведущего, не засчитывается.

Побеждает команда, которая набирает большее количество правильных ответов.

Дидактические игры-эстафеты являются и своеобразными физкультурными паузами, так как дети имеют возможность во время их проведения передвигаться.

Эстафета **«Очень длинный пример».**

На доске написаны примеры. Каждый ученик из команды подбегает к доске по очереди, решает один пример и передаёт эстафету следующему. Кто быстрее и правильнее решит весь пример?

Эстафета **«Собери робота».**

Участники команд берут из корзин геометрические фигуры (круги, треугольники, квадраты и т.п.) и крепят их на доске так, чтобы получилась фигура, напоминающая робота. У кого робот получится лучше?

Эстафета **«Каждому по примеру».**

Количество примеров на доске соответствует числу участников команды. Участники команд по очереди подбегают к доске и решают по одному примеру (на выбор). Побеждает команда, которая быстро и без ошибок решит все примеры.

Дети первые полгода в первом классе выполняют механическую, порой бездумную работу в прописях по копированию слов и предложений, а в результате не всегда могут прочитать написанное, не говоря уже о том, что диктанты им просто не под силу. Введение же многими учителями тетрадей для печатания приводит к настоящей путанице печатных и  письменных букв. Наверное, писать нужно письменными буквами, а образ печатной буквы должен быть у ребенка только в голове.

         Каждый учитель знает, что приходится иногда помногу раз повторять с учащимися один и тот же материал по грамматике и все же он остается не усвоенным.

         Дети как-будто знают правила, умеют их формулировать, приводят примеры, но в диктантах - ошибки, не говоря уже о том, что в самостоятельной работе не умеют орфографически правильно и толково изложить свои мысли.

   Таким образом, дидактические игры широко используются на различных уроках в начальной школе, так как это на много повышает усваиваемость материала.

**Выводы по второй главе**

Активизация познавательной деятельности посредством дидактической игры осуществляется через избирательную направленность личности ребёнка на предметы и явления окружающей действительность. Эта направленность характеризуется постоянным стремлением к познанию, к новым, более полным и глубоким знаниям, т.е. возникает познавательный интерес. Систематически укрепляясь и развиваясь, познавательный интерес, становится основой положительного отношения к учению, повышения уровня успеваемости. Познавательный интерес носит поисковый характер.

Игра, как вид деятельности, направлена на познание ребенком окружающего мира, путем активного соучастия в труде и повседневной жизнедеятельности людей. Игровая деятельность ребенка всегда есть обобщенной, потому, что мотивом есть не отражение какого-то конкретного явления, а совершение самого действия, как личного отношения. Данные нашего исследования показали, что процесс развития творческих способностей детей младшего школьного возраста требует целенаправленного педагогического руководства, которое заключается в установлении влиятельных способов руководства этим процессом.

Руководство детскими дидактическими играми должно иметь целью:

* установление правильного соотношения между игрой и миром, знаниями в жизни ребенка;
* воспитание в игре физических и психологических качеств, необходимых для будущего деятеля и работника.

В ходе проделанной нами работы, мы сделали вывод, что дидактическая игра может быть использована как и на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов учащихся.

Дидактические игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей младшего школьного возраста. Благодаря играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных учеников. Вначале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения.

Таким образом, дидактическая игра - это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир.

**Заключение**

Дидактическая игра - это средство познания мира: через игру ребенок изучает цвет, форму, свойства материалов, изучает растения, животных. В игре у детей развивается умение наблюдать, расширяется круг интересов, выявляются вкусы и запросы. В жизни ребенка дидактическая игра имеет такое же значение, как для взрослого работа, служба. В игре воспитываются те физические и психологические навыки, которые будут необходимы для работы: активность, творчество, умение преодолевать трудности и др. Эти качества воспитываются в хорошей игре, в которой есть “рабочее усилие и усилие мысли”.

Дидактические игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей младшего школьного возраста. Благодаря высокой восприимчивости, отзывчивости и доверчивости младших школьников их легко вовлечь в любую деятельность, а в игровую особенно. Ведущей деятельностью после поступления в школу у детей становится учение, оно определяет их эмоциональное самочувствие, темп психического развития, социальное становление. Дети, поступающие в школу, всегда ориентированы на учителя, он для них непререкаемый авторитет. Сохранится ли такое отношение к учителю до конца начальной школы или нет-зависит от стиля взаимоотношений учителя и учащихся, учителя и родителей. Отношение к учителю полностью определяет в начальной школе отношение к учению.

Дети с удовольствием участвуют в любой деятельности, предложенной учителем. Сама новизна позиции ученика обеспечивает эмоционально положительное отношение к ней. Но нельзя давать игре более главенствующую роль в сознании школьника, чем знания, которые он получает в процессе этой игры. Игра не должна быть слишком легкой для учеников, “дидактическая игра без усилия, - всегда плохая игра”. Это одна из главных задач учителя. Главное, чтобы учитель постоянно подкреплял это отношение одобрительным оцениванием каждого ребенка и его деятельности.

Продумывая задачи и содержание игр с правилами, необходимо постепенно усложнять их. Нельзя шаблонизировать дидактические игры, необходимо давать простор детской инициативе и творчеству. Руководство детскими дидактическими играми в процессе получения знания должно иметь целью установления правильного соотношения между игрой и процессом обучения, воспитания в игре знаний умений и навыков, необходимых для будущего процесса обучения.

Таким образом, дидактическая игра позволяет не только активно включать учащихся в учебную деятельность, но и активизировать познавательную деятельность детей. Игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме, а значит использование игры необходимо при обучении детей младшего школьного возраста.

Для успешного использования дидактических игр на уроках математики, были разработаны следующие рекомендации для учителей:

Во-первых, при выборе нельзя спешить и действовать в одиночку. Также никогда не надо принимать чужие игры на веру, без надлежащей проверки. Необходимо самому убедиться в эффективности и привлекательности игровых форм обучения, поиграв с коллегами и хорошо играющими детьми.

Во-вторых, разработанные игры не стоит сразу нести в класс. Часто бывает так, что игра останавливается внезапно на самом интересном месте и никакое восстановление не сможет вернуть прежний ход игры. Чтобы этого не произошло, необходимо поработать с коллегами ещё раз, посмотреть какие были трудности, особенно в коллективных играх, ещё раз проверить - кто из учащихся может быть главным помощником в игре.

В-третьих, нигде никогда и никого нельзя заставлять играть. Все люди равны перед арбитром и всё должно быть построено на добровольном сотрудничестве.

В-четвертых, нельзя себе позволять играть с детьми свысока или идти у них на поводу. При этом, как бы ни было смешно и весело в игре, необходимо соблюдать все внешние признаки строгости и безотказной требовательности.

Для ребёнка младшего школьного возраста игра имеет важнейшее значение : она для них учёба, труд, игра для них серьёзная форма воспитания. Игра имеет огромное значение в развитии психики ребёнка. Игры способствуют развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей, они направлены на умственное развитие школьника в целом.

В игре ребенок делает открытия того, что давно известно взрослому. Потребность в игре и желание играть у школьников необходимо использовать и направлять в целях решения определенных образовательных задач. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

Естественно, подготовка и внедрение игровых методик в учебный процесс требует от педагога больших усилий. В процессе подготовки учебной (дидактической) игры учитель сталкивается с проблемами не всегда и не столь зависящими от его личных качеств как педагога, сколько от внешних ограничений. Это и нехватка дидактического игрового материала, недостаток урочного времени на проведение игр с детьми. Часто среди учителей бытует мнение: «Если мы с детьми будем играть во время уроков, когда же мы будем учить с ними правила?». Однако, нам кажется, что проблемы эти по большей части происходят от недопонимания значимости игры как средства обучения, отношения к игре как к методу разгрузки, а не стимулирования сознания школьников.

Главная цель нашего исследования была достигнута. Мы изучили влияние дидактической игры на эффективность обучения.

Мы справились с поставленными задачами. На основе этого можно сделать следующие выводы :

* Игра имеет социальную и историческую природу, а среда выступает как источник развития. Характер игры, её виды и структура определяется обществом.
* На данный момент существует множество классификаций игр, все они различаются по основе разделения.
* Дидактические игры широко используются на различных уроках в начальной школе
* Дидактические игры имеют огромное значение при обучении младших школьников. Эффективность применения дидактических игр на уроках в начальной школе была доказана опытом многих педагогов и психологов.

Учитывая то, что исследования проблемы использования дидактических игр при обучении в начальной школе продолжаются и по сей день, а наше исследование является лишь кратким анализом работы многих педагогов и психологов, существует перспектива дальнейшей  работы в данном направлении.

**Список используемой литературы:**

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: кн. Для учителя. –Москва, Изд.:Просвещение, 1987
2. Бантова М. А. Методика преподавания математики в начальной школе. –Москва,Изд.: Просвещение, 1984 – с. 78
3. Басова Н.В. Педагогика и практическая психология. - Ростов н/Д.: Изд.:Феникс, 2000. - 416 с.
4. Берн Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди.-Москва,2000.
5. Буске М.М. Что заставляет нас играть? Что заставляет нас учиться?//Перспектива.1987. №4.с.85-96
6. Бойко Е.М., Садовникова Е.А. Психология и педагогика. - Москва, 2005. - 108 с.
7. Бордовская Н.В., Реан А.А. Педагогика. Учебное пособие. Издательство Питер, 2011.- 304 с.
8. Брунер Д. Игра, мышление, речь // Перспективы: Вопросы образования. 1987. - № 1
9. Буске М.М. Что заставляет нас играть? Что заставляет нас учиться?//Перспектива.1987.№4.С.85-96
10. Волина В.Игры в рифмы.-СПб,1997.222с.
11. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка//Вопросы психологии.№6.1996
12. Гринченко И.С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе. Учебно-методическое пособие.-Москва: УЦ Перспектива,2008
13. Григорович Л.А. Педагогическая психология. – Москва, Изд.: Гардарики, 2003. - 314 с.
14. Гросс К. Душевная жизнь ребенка. Киев,1996.с.57
15. Губанова О.В., Левкина И.С. Использование игровых приемов на уроках. Начальная школа 1997 №6
16. Давыдов В.В., Маркова А.К. Развитие мышления в школьном возрасте/Возрастная и педагогическая психология.-М.,1992
17. Данилова Е.Е Практикум по возрастной и педагогической психологии: Для студентов средних педагогических учебных заведений. – Москва, Изд.: Академия, 2000. - 160 с.
18. Занько С.Ф. Игра и ученье.-М.осква,1992
19. Зимняя И.А. Педагогическая психология.-Москва,1999.- 480с.
20. Илларионова Ю.Г. Учите детей отгадывать загадки.-Москва, 1985
21. Казанский О.А. игры в самих себя.-Москва,1995
22. Козак О.Н. Считалки, дразнилки, мирилки. – СПб, 1998.- 174 с.
23. Коптерев П.Ф. Детская и педагогическая психология. – М., 1999.с.206
24. Коптерев П.Ф. Детская и педагогическая психология. – М., 1999.с.207
25. Коротаева Е. Хочу, могу, умею! – М.: Высшая школа, 1989.- 320 с.
26. Крутецкий В.А. Психология обучения и воспитания школьников. Москва, 1976
27. Люблинская А.А. Учителю о психологии младшего школьника.-Москва, 1977
28. Лэндрет Г.Л. Игровая терапия: Искусство отношений.-Москва,1994
29. Маленкова Л.И. Теория и методика воспитания. Учебное пособие.-Москва, Изд.: Педобщество России,2002.-М.,1990
30. Масловская Т.А. Дидактические игры на уроках математики. Начальная школа 1997 №2
31. Мишуркова В. Игротека – новое явление // Перспектива. №4. 1987. С.114-123.
32. Островский Э.В., Чернышова Л.И. Психология и педагогика. - М., 2006. - 380 с.
33. Сериков В.В. Обучение как вид педагогической деятельности: Учебное пособие для вузов (под ред. Сластенина В.А., Колесниковой И.А.) Москва, Издательство: ИЦ Академия, 2008 .-256 с.
34. Оганесян Н.Т. Педагогическая психология: Вопросы образования и обучения: Система разноуровневых контрольных заданий. – Москва, Изд.: КноРус, 2006. - 324 с.
35. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии .-Москва,1996. С.25-26, с.72-75
36. Психология и педагогика / Под ред. А.А. Радугина. – Москва, Изд.: Центр, 2003. - 256 с.
37. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии.-Москва,1998. С. 53-54.
38. Семяшкина Н.И. Значение дидактических игр и заданий при обучении грамоте. Начальная школа 1997 №2
39. Сластенин В.А., Каширин В.П. Психология и педагогика: Учебное пособие. – Москва, Изд.: Академия, 2004. - 477 с.
40. Столяренко А.М. Психология и педагогика. – Москва, Изд.: ЮНИТИ, 2006. - 526 с.
41. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры, Москва, Изд.: Просвещение, 1987г.
42. Титов В.А. Психология и педагогика: Конспект лекций. - М.: ПРИОР, 2003. - 240 с.
43. Талызина Н.Ф. Педагогическая психология. – Москва, Изд.: Академия, 2006. - 288 с.
44. Шербинина Г.К. Сказка как средство воспитания. Начальная школа 1995 №3
45. Эллис А., Фоутс д. Педагогические инновации.-Москва,1993
46. Эльконин Д.Б. Психология игры.-Москва,1978. С.14

**ПРИЛОЖЕНИЯ**

*Приложение 1.*

Предложенные учителям вопросы анкеты:

Используете ли вы игры в педагогическом процессе?

Какие формы игры вы считаете наиболее успешными в учебном процессе?

В каких случаях вы используете игру?

На каких этапах урока предпочтительнее на авш взгляд использовать игру или ее элементы?

Какую цель вы чаще всего преследуете, используя дидактическую игру?

Считаете ли вы целесообразным использовать игру на уроке?

Каких результатов чаще всего вы хотите добиться и удается ли вам это сделать?

Любят ли дети все правила игры?

В каких случаях не нужно применять игры?

Какие психологические качества ребенка развивает игра?

Целесообразно ли использовать игру для развития качеств личности учащегося?

*Приложение 2.*

**Методические рекомендации по организации дидактических игр.**

1. Цель игры:

а)        что освоят учащиеся;

б)        каждому моменту игры уделить особое внимание;

в)        воспитательные цели преследует игра.

2. Количество играющих.

3. Дидактические материалы и пособия, используемые в игре.

4. Как с наименьшей затратой времени познакомить учащихся с правилами игр; они должны быть простыми, точно сформулированными.

5. На какое время рассчитана игра?

Как обеспечить участие всех учащихся в игре? Каждый ученик должен быть активным участником.

Как наблюдать за детьми, чтобы выяснить степень их участия в игре?

Какие изменения внести в игру, чтобы повысить интерес и активность детей?

Игру закончить на данном уроке.

10.        Выводы в конце игры обсудить (с учащимися) и оценки отдельным учащимся за:

а)        активное участие в игре;

б)        грамотность рассуждений;

в)        правильную, четкую, краткую речь

11.        Учет результатов соревнований команд должен быть открытым, ясным и справедливым.

*Приложение 3*

**Сборника дидактических игр, используемых на**

**уроках в начальных школе**

**Загадки.**

Воспитательные и образовательные возможности загадки многообразны. Отгадывание загадок развивает находчивость, сообразительность, быстроту реакции, мышление, способность глубоко и разносторонне осмысливать мир.

Два ведра речной воды

Загружает он в горбы.

Уважает всякий труд

Флегматичный пан… (Верблюд)

Будит рано поутру

Без разбору всю семью

Пением ласкает слух

Деревенский наш… (Петух)

С неба он летит зимой,

Не ходи теперь босой,

Знает каждый человек,

Что всегда холодный… (Снег)

Под ногами у меня

Деревянные друзья.

Я на них лечу стрелой,

Но не летом, а зимой. (Лыжи)

**Игра «Отгадай и нарисуй»**

Цель: учим детей отгадывать загадки, развиваем моторику руки.

Описание игры: педагог загадывает ребенку загадки, а ребенок должен отгадать и нарисовать по клеткам отгадки.

Человечек непростой:

Появляется зимой,

А весною исчезает,

Потому что быстро тает. (Снеговик)

Мы сплетем веночки летом

Для Оксаны, Маши, Светы,

Для Аленки, двух Наташек,

Все веночки из… (Ромашек)

**Игра «Пары слов»**

Цель: развитие мышления, умения подбирать видовые и родовые понятия.

Описание игры: Педагог бросает мяч одному из детей и говорит, например, «Рыба». Ребенок ловит мяч и отвечает: «Щука». (Зима-снег, дождь- зонт, животное – корова).

**Игра «Назови одним словом»**

Цель: развитие мыслительных процессов.

Описание игры: Каждому ребенку дается 20 картинок, которые можно разложить на 4 группы и каждую группу можно было назвать одним словом. Например: «Транспорт», «Посуда» и др.

**Игра «Звуки перепутались»**

Цель: подготовка детей к звуковому анализу, развитие слуховой и зрительной памяти.

Описание игры: Педагог читая веселые стихи, намеренно ошибается в словах. Ребенок должен назвать слово правильно и ответить, какими звуками отличаются пары слов.

Нашла я в сливе … кофточку.

Надела Надя… косточку.

Зазеленели в парке … детки.

И на прогулку вышли… ветки.

В лесу летают летом … кошки.

Охотятся на мышек… мошки.

Далеко идти мне…пень.

Лучше сяду я на …лень.

**Игра «Что потеряли слова?**

Цель: развитие внимания и речи.

Описание игры: детям необходимо вписать в окошко недостающую букву.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ПОВАР |  | ШКА |
| СЕЛ |  | ДКА |
|  |  | ЛКА |
| ТЕЛ |  | НОК |
| КОТ |  | Л |
| ПОРОС |  | НОК |
|  |  | Ж |

**Дидактическая игра: Пол-минутки для шутки.**

Цель: закрепить правописание заглавной буквы в кличках животных.   
Оборудование: на доске записаны названия тех животных, которые встречаются в стихотворении Ю.Черных: собака, курица, корова, кошка, лошадь.

Учитель просит детей внимательно послушать стихотворение и сказать, что в нем не так. Правильный ответ поощряется игровым жетоном. Одни дети дописывают на доске к названиям животных- клички, а остальные выполняют эту работу в тетради.   
Жили- были дед, да баба   
С маленькою внучкою.   
Кошку рыжую свою   
Называли Жучкою,   
А Хохлатой они   
Звали жеребенка,   
А еще у них была   
Курица Буренка,   
Собачонка Мурка,   
А еще два козла,-   
Сивка и Бурка.  **Дидактическая игра: Составь слово.**   
Цель: активизировать словарь учащихся, развивать умение подбирать слова.   
Оборудование: карточки с буквами русского алфавита.   
Играть могут 2-6 человек. Каждый из играющих берет одну карточку и кладет ее в середину круга буквой вверх. Когда это сделано, участники стараются из положенных в круг букв собрать какое-то слово. Например, открыты карточки с буквами А,Л,С,М,Ь,О. Из них можно составить слово: моль, сало, лом, и т.д. Тот, кто первый назовет подходящее слово, забирает себе все нужные для этого составления буквы и кладет перед собой составленное слово так, чтобы всем было видно. Выигрывает тот, кто к концу игры составит как можно больше слов. **Дидактическая игра: Найди ошибку.**   
Цель: развивать умение выделять в речи слова, обозначающие предмет.   
Учитель называет ряд слов, обозначающих названия предметов и допускает одну «ошибку». Ученики должны определить, какое слово лишнее и почему. Правильно выполнивший задание, получает фишку. Выигрывает тот, у кого больше фишек.   
Примерный материал:   
1.Кукла, дом, море, вышла, ученик.   
2.Карта, солнце, железный, дверь, моряк.   
3.Девочка, мел, больше, карандаш, жаба.   
4.Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня.   
5.Бежит, книга, окно, ворота, слон и т.п. Дидактическая игра: Найди пару. Цель: развивать умение правильно соотносить название предмета и действия.   
Оборудование: у каждого ученика на парте карточка, на которой в один столбик записаны слова: метель, гром, солнце, молния, ветер, дождь, снег, облака, туман, мороз, а в другой столбик слова- действия: капает, плывут, падает, стелется, плывет, метет, гремит, печет, сверкает, дует, трещит.   
Ученики к каждому слову, обозначающему название явления, подбирают слово, обозначающее действие предмета, отмечая стрелкой. Выигрывает тот, кто первый составит пары слов. Дидактические задания и упражнения.   
Цель: закрепить знания детей по теме «Разделительный мягкий знак», развивать память, мышление.   
1. Назовите сначала слова, в которых надо писать букву Ь в конце, а потом- в середине.   
2. Найдите слова с разделительным мягким знаком. Подчеркните их: пью, шью, бью, семья, кольцо, копье, пони, платье, пальто, воробей, сошьет и т.д.   
3. Выпишите слова с разделительным Ь:   
Целый день лежит тюлень,   
И лежать ему не лень.   
Жаль, тюленье прилежание   
Не пример для подражания.   
(Б. Заходер)   
Вот бы тебе, заяц, да лисьи зубы!   
Вот бы тебе серый, да волчьи ноги!   
Вот тебе, косой, да рысьи когти!   
-Э-э, что мне клыки да когти?   
Душа – то у меня все равно заячья.   
4.Шарады.   
Я с Л смягченным – под землей С твердым Л я на стене   
Бываю каменным и бурым. (книги, например, на мне),   
А с твердым – в комнате любой, Но как только Л смягчите,   
В геометрической фигуре. Сразу в танец превратите.   
(Уголь-угол) (Полька-полка).   
Без М – в лесу мне красоваться;   
С М – суда меня боятся.   
(Ель-мель).  **Дидактическая игра: Заполни квадрат.** Цель: активизировать словарь учащихся, развивать умение писать слова с мягким знаком на конце слова.   
Оборудование: прямоугольники, поделенные на клетки по количеству букв в слове. В начале каждой строчки – картинка.   
Каждый ряд получает карточку и выбирает представителя. По сигналу, сидящие, на передних партах, вписывают одно слово в клетки верхней строки и передают карточку сзади сидящим ученикам и т.д.   
Заполненная карточка возвращается представителю своего ряда, который исправляет ошибки, проверяет и передает учителю. Очки начисляются за каждое верно записанное слово по одному очку, за безошибочную работу представителя – 2 очка, за выполнение работы первыми дети получают еще одно очко. **Дидактическая игра: Словознайкин, дай ответ.** Цель: определить уровень развития детей, развивать память, мышление , речь.   
Детям предлагается за определенное время вспомнить и записать как можно больше пословиц и поговорок, загадок и четверостиший, в которых встречаются слова и заданное правило – «Правописание слов с сочетаниями жи,ши». Например:   
Пословицы и поговорки:   
Жизнь дана на добрые дела.   
Шила в мешке не утаишь.   
Поспешишь –людей насмешишь.   
Жизнь прожить- не поле перейти.   
Дружба как стекло, разобьешь – не склеишь.   
Загадки:   
Два березовых коня Он высокий и пятнистый   
Через лес несут меня. С длинно, длинной шеей,   
Кони эти рыжие, А питается он листьями,   
А зовут их…)лыжами). Листьями деревьев(жираф)   
Четверостишье:   
Шила шубку – сшила юбку,   
Шила шапку – сшила тапку!   
Хорошая швея Наташа!  **Дидактическая игра: Одним словом.**   
Цель: активизировать словарный запас детей, развивать умение обобщать словосочетания в одно понятие.   
Учащимся предлагается заменить сочетания слов и предложения одним словом, имеющим слоги ча, ща, чу.щу.   
1. Обрубок дерева - …(чурбан).   
2. Шестьдесят минут-…(час).   
3. Густой частый лес- …(чаща).   
4. Хищная рыба с острыми зубами - …(щука).   
5. Из чего делают тяжелые сковородки -… (чугун).   
6. Прикрывать глаза от солнца - … (щуриться).   
7. Сосуд с ручкой и носиком для кипячения воды или заваривания чая - …(чайник) и  **Дидактическая игра: Все наоборот.**Цель: закрепить написание слов с сочетанием –чн-, активизировать внимание, мыслительную деятельность детей.   
Учитель предлагает детям заменить предложенные им словосочетания типа существительное + существительное на другое так, чтобы одно из слов включало в свой состав сочетание –чн-.   
Игрушка для елки-…(елочная игрушка)   
Герой сказки- … (сказочный герой)   
Сок яблока-… (яблочный сок)   
Суп из молока -…(молочный суп)   
Варенье из клубники-… (клубничное варенье)   
Каша из гречки-… (гречневая каша)   
Вода из речки-… (речная вода)   
Скважина в замке -…(замочная скважина)   
Мука из пшеницы -… (пшеничная мука) и т.п.

**Дидактическая игра «Знатоки сказок»**

На листках написана сказка, но не простая. В каждой сказке спрятаны названия еще 10 русских народных сказок.

Задание: найти и выписать сказки, которые узнаете.

На самостоятельную работу детей отводится пять минут.

**Лист 1**

Жила-была на свете Василиса Прекрасная, а дом ее был за тремя царствами – медным, серебряным и золотым. Повадились к ней Кощей Бессмертный с Бабой-Ягой в гости летать и перышко Финиста-ясного сокола выпрашивать. А Василиса ни в какую. И решили Баба-Яга с Кощеем позвать Вора, который бы перышко выкрал. Да невдомек Вору было, что есть у Василисы конь, скатерть, рожок да двое из сумы.

Сунулся он было к Василисе, как налетел на него петух с жерновцами, так и ушел Вор без дива дивного, чуда чудного.

О т в е т ы: *1. «Василиса Прекрасная». 2. «Три царства – медное, серебряное и золотое». 3. «Кощей Бессмертный». 4. «Баба Яга». 5. «Перышко Финиста-ясного сокола». 6. «Вор». 7. «Конь, скатерть и рожок». 8. «Двое из сумы». 9. «Петух с жерновцами». 10. «Диво дивное, чудо чудное».*

**Лист 2**

Давным-давно бродил по свету Ивашка-дурачок и всем свои загадки сказывал.

Пришел он однажды к золотой горе, где живет Марья Моревна. И были у нее волшебный конь, золотая рыбка до колобок. Захотел Ивашка получить эти сокровища, а как, не знает. Тогда решил он сходить к правде и кривде, их хитрой науке поучиться.

Учили Ивашку тридцать лет и три года, а когда вернулся-то он назад, то не нашел ни золотой горы, ни Марьи Моревны. Так и ушел Ивашка ни с чем скитаться дальше с козой.

О т в е т ы: *1. «Ивашка-дурачок». 2. «Загадка». 3. «Золотая гора». 4. «Марья Моревна». 5. «Волшебный конь». 6. «Золотая рыбка». 7. «Колобок». 8. «Правда и кривда». 9. «Хитрая наука». 10. «Коза».*

**Лист 3**

Жил в одном заколдованном лесу царь-медведь, и были у него в услужении волк и коза.

Прослышал как-то царь-медведь, что за хрустальной горой живет царевна, разрешающая загадки. А чью загадку не разгадает, тому и в жены пойдет. И решил царь-медведь счастья попытать. Наказал он волку и козе лес сторожить, а сам пошел к вещему дубу мудрые ответы на вопросы слушать. Узнав все, что хотел, царь-медведь пришел к царевне и спрашивает: сколько лет солдат вызволяет царевну из окаменелого царства; где живет счастливое дитя, знающее птичий язык? Сколько ни думала царевна, ни гадала, а разгадать так и не смогла.

Пришлось ей пойти с царем-медведем в лес и жить там долго-долго.

О т в е т ы: *1. «Царь-медведь». 2. «Волк и коза». 3. «Хрустальная гора». 4. «Царевна, разрешающая загадки». 5. «Вещий дуб». 6. «Мудрые ответы». 7. «Солдат, избавляющий царевну». 8. «Окаменелое царство». 9. «Счастливое дитя». 10. «Птичий язык».*

**Дидактическая игра «Сказочный переполох»**

Удалось увидеть мне

Здесь добро и зло – все вместе.

Все на сказочных местах

И герои все на месте.

Только ветер налетел,

Ни цветочка не осталось.

И от сказочного вихря

В сказках все перемешалось.

Потрудиться вам придется,

Пусть в сказках все назад вернется.

Вы должны дать обещанье

В сказках выправить названья.

1. Снежная принцесса.

2. Желтая шапочка.

3. Илья-царевич и серый волк.

4. Мальчик и Карлсон.

5. Спящая принцесса.

6. Маленький Мак.

7. Стойкий железный солдатик.

8. Приключения Знайки и его друзей.

9. Гадкий цыпленок.

10. Сказка о рыбаке и рыбачке.

11. Конь-горбун.

12. Луковый мальчик.

13. Дюймовочка на Луне.

14. Винни-Пух в сапогах.

15. Незнайка, который живет на крыше.

16. Красавица и все-все-все.

17. Кот, Малыш и Карлсон.

18. Колобок и чудовище.

**Игра «Внимательный читатель»**

В названия каких литературных произведений, кинофильмов входят наименования этих поделочных и драгоценных камней: малахит, изумруд, бриллиант, гранат, серебро, золото?

О т в е т: *«Малахитовая шкатулка», «Волшебник изумрудного города», «Бриллиантовая рука», «Гранатовый браслет», «Серебряное копытце», «Золотая пятерка», «Золотая рыбка», «Золотой топор», «Золотая гора».*

**Игра «Знаете ли вы сказки?»**

– Сказки каких народов вы вспомните, прочитав эти слова?

Терем Очаг

Печь Король

Князь Маркиз

Боярин Замок

Баба Яга Ведьма

Алёнушка Фея

Иванушка Людоед

Василиса Премудрая Элиза

Змей Горыныч Ганс

**Загадочная история «Советы Бабы-Яги»**

Это не просто сказочная история, а история-загадка. Внимательно слушайте, а затем ответите на вопросы.

«Шел Иван по лесу – вдруг видит: стоит избушка на курьих ножках, а из окна выглядывает любопытная Баба-Яга. Его, видать, поджидает.

– Здравствуй, бабушка! – поклонился Иван.

– Да уж стараюсь, здравствую пока, – проскрипела в ответ Баба-Яга. – Вот только с каждой новой сотней лет здоровья не прибавляется… А ты куда путь держишь, добрый молодец?

– Кто ж расспросами гостей встречает? – упрекнул ее Иван. – Сначала накорми, напои, баньку истопи, отдохнуть уложи, а уж потом и расспрашивай.

– Твоя правда, – согласилась Баба-Яга.

Сделала она все, как Иван велел, а потом села с ним рядом и просит:

– Ну, давай, рассказывай скорей!

– Похитил Кощей мою невесту, Василису Прекрасную, – вздохнул Иван. – Вот я и иду в Кощеева царство невесту вызволять. Знаешь туда дорогу?

– А то как же! – охотно отозвалась Баба-Яга. – Как выйдешь из моей избушки, иди прямо на север! Где север, знаешь?

– Сейчас узнаем! – сказал Иван, вытаскивая компас из дорожной котомки. – А сколько идти-то?

– Ровно один день, – ответила Баба-Яга. – А потом повернешь налево. Запомнил?

– Запомнил, – кивнул Иван и на компас взглянул. – На запад, значит. А сколько идти?

– Еще один денечек.

– И я попаду в Кощеево царство? – недоверчиво спросил Иван.

– Еще нет, – сказала Баба-Яга. – Повернешь снова налево и пройдешь еще столько же, сколько проходил в каждый день…

– На юг, значит? – заметил Иван. – А потом?

– Еще раз повернешь налево…

– На восток, получается, пойду. Странно… И сколько идти-то?

– Как раз еще денечек! – радостно сообщила Баба-Яга. – А потом еще раз налево повернешь и всего один денечек пройдешь…

– Ну что ж, бабушка, считай, что все эти денечки я уже прошел! – рассердился вдруг Иван. – А теперь правду говори, старая, как идти к Кощею?!»

– Как вы думаете, почему Иван так невежливо обошелся со старенькой Бабой-Ягой?

– Что случилось бы, если бы он последовал ее советам?

П р и м е ч а н и е.в этой истории надо обратить внимание детей на маршрут, который Баба-Яга предлагает Ивану.

Предложите ученикам рисовать маршрут во время повторного чтения истории. Под «поворотом налево» подразумевается, конечно, поворот под прямым углом. В результате прохождения по предложенному Бабой-Ягой маршруту Иван вернулся бы снова к ее избушке на курьих ножках.