**I. Сущность и особенности развивающих игр.**

Термином «развивающие игры» называют такие игры, которые способствуют развитию психологических процессов, психологических новообразований возраста, которые готовят младших школьников к (по возможности) безболезненному переходу в среднюю школу.

В 1 классе целью развивающих игр является развитие сенсорно-перцептивной сферы, наглядно-образного мышления, формирование предпосылок для овладения учебной деятельностью.

Во 2 классе важным является дальнейшее развитие наглядно-образного мышления и начало формирования словесно-логического мышления, а также внутреннего плана действий как одного из новообразований этого периода.

В третьем и четвертом классах упор делается на формирование словесно-логического мышления (т.е. понятийного) и развитие произвольности (и прежде всего помехоустойчивости) в интеллектуальной и двигательной сферах.

Самой важной задачей проведения развивающих игр в начальной школе является задача подготовки младшего школьника к переходу в среднюю школу. Этот переход всегда болезненнее, чем из детского сада в школу. Вот некоторые из объективных причин: увеличение учебной нагрузки, появление новых учебных дисциплин, кабинетная система обучения. Но наиболее тяжелым для ребенка является предметное обучение, при котором однотипные (по видам учебной деятельности) учебные дисциплины начинают преподавать разные педагоги.

Поэтому у младшего школьника должны сформироваться такие индивидуальные качества и умения, которые позволили бы ему наиболее легко адаптироваться к требованиям средней школы.

Особенности развивающих игр.

1. Ученикам предлагаются задания внеучебного характера, поэтому серьезная работа воспринимается ребенком как игровая деятельность.

2. Обучение происходит непроизвольно, т.к. ребенок овладевает каким-либо знанием, развивает в себе нужное качество не в результате специальных сознательных усилий, не имея перед собой цели научиться чему-то.

*Пример: Игра «A Fly» ( 1класс)*

*Цель:* формирование внутреннего плана действий, формирование умения ориентироваться в пространстве («up»-«down», «left»-«right»), развитие внимания, умения сосредоточиться.

*Учитель:* На шахматную доску села муха - *а Fly.* Шахматная доска необычная – всего 9 клеток. (*рис.на доске*). Найдите муху, где она находится? Нашли? Но ведь муха не может сидеть на месте: она начнет путешествовать, когда я закрою доску. Если муха ползет вниз, я скажу *«down»*, вверх - *«up»,* влево - *«left», вправо - «right».* Понятно? Ну все, закрываю доску и муха поползла: *«down» - «left» - «up» - «up» - «right».*

В конце игры дети должны сказать, где находится муха.

3. За игры отметки не ставятся, хотя оценивание, безусловно, присутствует. Ученики избавляются от «отметочной» психологии.

4. Интересные занятия, отсутствие скованности из-за боязни получить плохую отметку создают положительный эмоциональный фон.

После первых успехов в использовании приобретенных умений у ребенка появляется интерес к учебе.

**II. Развивающие игры в учебном процессе начальной школе.**

Игра для ребенка является своеобразной школой развития всех задатков. В играх силой своего воображения ребенок превращает одну вещь в другую, необходимую для осуществления замысла.

В игре ребенок выполняет разнообразные роли, отражает виденное или слышанное о них. В игре ребенок овладевает разными способами действия. В коллективных играх обычно есть правила, и это развивает волю ребенка: он действует в соответствии с поставленной задачей, сталкивается с трудностями, преодолевает их.

Содержанием развивающих игр в начальной школе должно явиться развитие в первую очередь познавательных процессов (ощущений, восприятия, внимания, памяти, мышления) и психологических предпосылок овладения учебной деятельностью, т.е. таких психологических качеств и умений, без которых успешно учебная деятельность осуществляться не может. К числу таких предпосылок относятся:

- умение копировать образец, заданный как в наглядной, так и в словесной форме;

- умение ориентироваться в пространстве листа.

Остановимся более подробно на содержании некоторых познавательных процессов.

*Восприятие. Зрительная память.*

*Игра «Куда убежал крокодил?»*

На столе много игрушек – животных, названия которых дети хорошо знают. Команда – закрыть глаза. В это время одно из животных убирается (например, крокодил) и прячется в классе. Учитель говорит, что из зоопарка убежал кто-то, потому что его плохо кормили. Кто убежал?

Дети сначала угадывают, кто убежал: *Is it a bear? Is it a fox?*

Если не заметили, узнают по признакам: *Is it big (brown…)?*

Затем отгадывают, куда убежал зверь: *Is it under the bookcase (chair…)?*

Давайте накормим крокодила, чтобы он не убегал больше. Что любят крокодилы? *Have some bread (sweets, meet…), please…*

*Эйдетическая память.*

 У каждого ребенка набор из 10 цветных квадратов. С помощью квадратов можно запоминать слова.

*Учитель:* «Я произношу слово, а ты должен выбрать и положить перед собой квадрат такого цвета, с каким у тебя связано произнесенное слово. Например, *a lamp* – квадрат желтого цвета, *an eraser* – серый квадрат и т.д. А теперь, глядя на выложенные квадраты, вспомните слова».

*Внимание.*

*Игра «Пишущая машинка»*

Каждому участнику присваивается название буквы алфавита. Затем придумывается слово или фраза из 3-5 слов (в 3-ем классе). По сигналу учителя ученики начинают «печатать»: «первая буква» в слове хлопает в ладоши, затем «вторая» и т.д. Когда слово напечатано, все встают.

*Воображение*

*Игра в превращения*

Дети становятся в круг и, прикасаясь друг к другу «волшебной палочкой», превращают друг друга и превращаются сами. Они, как правило, придумывают себе романтические роли, а своим соученикам смешные:

*I am a princess and you are a mouse.*

*I am not a mouse, I am a kitten and you are a monster.*

*I am not a monster. I am a pilot and you are a sandwich.*

*Наглядно-образное мышление.*

*Игра «Что в коробке?»*

Учащиеся образуют пары. У каждого должна быть какая-нибудь емкость (спичечная коробка, баночка, и т.д.), внутри – какой-нибудь предмет (марка, карандаш, ластик, …). Играющие должны угадать, что содержится в коробке товарища. Для этого они задают друг другу вопросы о форме, цвете, размерах предмета. Если они еще не узнают слова, обозначающего предмет, то в коробку надо вложить листок бумаги с написанным словом.

*Переключение с одного вида восприятия на другой.*

*«Слушать – смотреть – осязать – вспоминать»*

В этом индивидуальном «круговом» упражнении используется переключение органов чувств. Обучаемые должны попеременно:

- прослушать реальные звуки и назвать то, что слышат;

- посмотреть на знакомые предметы, попытаться увидеть в них что-то новое, не замеченное до сих пор, и назвать то, что видят;

- вспомнить какой-нибудь недавний эпизод из своей жизни, мысленно проговорить и сообщить вслух то, о чем они думают;

- прикоснуться к чему-либо и назвать то, к чему прикасаются.

Каждый раз следует сокращать время на переключение от одного вида восприятия к другому. Активность действия – обязательное условие в этом упражнении. Круг используемого при этом языкового и речевого материала определяется предлагаемым преподавателем заданием.

*Словесно-логическое мышление*

*«Найди лишнее»*

1. *An apple, a cabbage, an apricot, a banana, a pear.*
2. *A potato, a tomato, a pear, an onion, a carrot.*

*«Выбери нужный цвет»*

1. *What colour is an apricot?*
2. *purple b) green c) yellow*
3. *What colour is an tomato?*
4. *green b) grey c) white*

Проведение развивающих игр на уроках английского языка в начальной школе очень эффективно, но связано с определенными трудностями:

- учитель, проводящий эти игры, должен обладать достаточно высоким уровнем психологической подготовленности. Это нужно для глубокого понимания психологического развивающего смысла каждого задания, и, что не менее важно, понимания той степени изменений, которые может внести учитель по мере необходимости в то или иное задание;

- для проведения развивающих игр требуются индивидуальные бланки, пособия для учащихся. Материальная база школы не может обеспечить всем необходимым для подобных занятий.

Занимаясь развивающими играми, мы целенаправленно воздействуем на познавательные процессы, на психологические новообразования возраста. Каждая игра направлена на развитие определенного процесса.

Занятия эти доступны (посильны) и интересны. Ребенок не боится, что ему поставят плохую отметку, следовательно, он раскрепощен, активен.

*Инструкция по проведению развивающих игр:*

1. Объяснять задание так, чтобы все ученики правильно его поняли. Если потребуется, объяснить два-три раза.
2. Необходимо четко соблюдать время предъявления текстового материала, где это оговорено.
3. Следует предоставлять учащимся как можно большую самостоятельность при выполнении заданий.
4. Обязательно обсуждать ответы учеников и вовлекать в это обсуждение детей.

**III. Необходимость использования развивающих игр в начальной школе**

1. А.С.Макаренко считал, что основные характерологические черты личности складываются до 5-летнего возраста. Американский ученый-психолог Блюм пишет, что в возрасте до 7 – 8 лет в растущем человеке складываются и проявляются до 70% его личностных качеств. Все, что усваивает ребенок в этом возрасте, остается с ним на всю жизнь.
2. Использование развивающих игр влияет на качество знаний.
3. Занятия проводятся систематически, целенаправленно.
4. Так как занятия проводятся в небольших группах, то осуществляется индивидуальный подход.
5. Успеваемость и качество знаний улучшаются, дети на уроках активны, стремятся искать выход, решение, ответ на вопрос. Кроме того, улучшаются взаимоотношения между детьми.

**Список использованной литературы:**

1. Аргинская И.И., Дмитриева Н.Я. «Обучаем по системе Занкова Л.В.», М., 1994г.
2. Курсы по развитию эйдетической памяти
3. Локалова Н.П. «90 уроков психологического развития» М., 1995г.
4. Маслыко Е.А., Бабинская П.К., Будько А.Ф., Петрова С.И. «Настольная книга преподавателя иностранного языка: Справочное пособие. Мн., 1999г.
5. Опойкова А.И., Москалева А.С. «Английский язык от 3 до 10 лет: Пособие для учителей и родителей. Ялта, 1993 г. В четырех частях.
6. Сигал Т.К. Английский язык: Тесты 5 – 6 класс. М., 2000г.