**Дидактическая игра как средство формирования познавательного интереса младших школьников**

 Работа по педагогике

Работу выполнила:

учитель начальных классов

МБОУ СОШ № 2 г. Карасука

Новосибирской области

Фот Алёна Александровна

**Содержание**

Введение……………………………………………………………………….. 3

І Исследование игры как средства формирования познавательного интереса к занятиям у младших школьников.

* 1. Понятие дидактической игры………………………………………….. ....5
	2. Виды дидактических игр……………………………………………….…10
	3. Игра как средство формирования познавательного интереса на занятиях…………………………………………………………………….. 16

 ІІ Практическое применение игры на занятиях в начальной школе.

2.1 Особенности применения игры в начальной школе…………………… 24

2.2 Методика проведения дидактической игры…………………………… . 30

Заключение ……………………………………………………………………. 40

Список используемых источников……………………………………………. 43

**Введение**

 В настоящее время, в рамках осуществленных реформ одной из актуальных проблем остаётся проблема повышения эффективности учебно-воспитательного процесса и преодоления школьной неуспеваемости, поиска методов обучения, которые бы учитывали реальные возможности младших школьников. Одним из таких средств можно рассмотреть дидактическую игру.

 Сущность проблемы заключается во влиянии игры на развитие интереса в начальной школе младших школьников. Игра в образовательном процессе создает положительный эмоциональный фон, на котором все психические процессы протекают наиболее активно. Использование различных игровых приемов и методов на уроках, их последовательность и взаимосвязь будут способствовать в решении данной проблемы.

 Актуальность поднятой проблемы вызвана потребностью педагогов, психологов, родителей, которые заинтересованы в положительном воздействии на формирующуюся личность ребенка с целью развития интеллектуальных, коммуникативных и творческих способностей. Большое количество учителей правильно считают, что для младшего школьника игра остается очень важной деятельностью. Именно она помогает формироваться новой ведущей деятельности - учебной, поэтому ученые, методисты, передовые учителя всегда рекомендовали внедрять игровые методы обучения. Макаренко писал: «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру. В жизни детского коллектива серьезная ответственная и деловая игра должна занимать большое место. И вы, педагоги, обязаны уметь играть» [9].

 Определение проблемы и актуальности темы позволяет сформулировать цель работы: выявить роль и место игры как средство развития познавательного интереса.

Задачи:

1. Изучить и проанализировать психолого-педагогическую литературу по данной теме.
2. Выявить особенность игры.
3. Раскрыть роль игры как средства развития познавательного интереса младших школьников.

Объект: формирование познавательного интереса.

Предмет: игра как средство развития познавательного интереса младших школьников. Методы исследования:

 Теоретические:

* анализ психолого-педагогической литературы
* анализ понятийно – терминологической системы

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, приложения.

**І Исследование игры как средства формирования интереса к занятиям у младших школьников.**

* 1. **Понятие дидактической игры**

 Игра – великое изобретение человека; она имеет для его биологического, социального и духовного развития имеет большее значение. В ней, как в зеркале отображалась история человечества со всеми его трагедиями и комедиями, сильными и слабыми сторонами. Еще в первобытном обществе существовали игры, изображавшие войну, охоту, земледельческие работы, переживания дикарей по поводу смерти раненого товарища. Игра была связана с разными видами искусства. Дикари играли как дети, в игру входили пляски, песни, элементы драматического и изобразительного искусства. Иногда играм приписывали магические действия. Таким образом, человеческая игра возникает как деятельность, отделившаяся от продуктивной трудовой деятельности и представляющая собой воспроизведение отношений между людьми [3]. Так появляется игра взрослых, игра как основа будущей эстетической, изобразительной деятельности. С чем связано возникновение детской игры?

 Детство существовало не всегда. О возникновении детства можно говорить лишь тогда, когда исчезает возможность непосредственного включения детей в производственный труд взрослых. К человеческому детству, как к особому этапу подготовки ребенка к будущей взрослой жизни предъявлялись все большие и большие требования. Чем выше развитие общества, тем сложнее становится период подготовки ребенка к взрослой жизни. Игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она социальна по своему происхождению, по своей природе [3].

 Игра не возникает стихийно, а складывается в процессе воспитания. Являясь мощным стимулом развития ребенка, она сама формируется под воздействием взрослых. В процессе взаимодействия ребенка с предметным миром, обязательно при участии взрослого, не сразу, а на определенном этапе развития этого взаимодействия и возникает подлинно человеческая детская игра.

 Попытку систематического изучения игры первым предпринял в конце xix века немецкий ученый К. Гросс, считавший, что в игре происходит

предупреждение инстинктов к будущим условиям борьбы за существование (“теория предупреждения”). К. Гросс называет игры изначальной школой поведения. Для него, какими бы внешними или внутренними факторами игры не мотивировались, смысл их именно в том, чтобы стать для детей школой жизни.

 Позицию К. Гросса продолжил польский педагог, терапевт и писатель Януш Корчак, который считал, что игра – это возможность отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной. В играх заложена генетика прошлого, как и в народном досуге – песнях, танцах, фольклоре.

 Игра в любую историческую эпоху привлекала к себе внимание педагогов. В ней заключена реальная возможность, воспитывать и обучать ребенка в радости Ж.Ж. Руссо, И.Г. Песталоцци пытались развить способности детей в соответствии с законами природы и на основе деятельности, стремление которой присуще всем детям.

 Д. Ушинский склонялся к пониманию необъятных творческих возможностей человека. Он отделял учение от игры и считал его непременной обязанностью школьника. «Учение, основанное только на интересе, не дает окрепнуть самообладанию и воле ученика, так как не все в учении интересно и придет многое, что надобно будет взять силой воли» [4]. Однако, соглашаясь с необходимостью волевых усилий при обучении, не будем снижать и значение игры и интереса.

 Значение игры в развитии и воспитании личности уникально, так как игра позволяет каждому ребенку ощутить себя субъектом, проявить и развить свою личность. Есть основание говорить о влиянии игры на жизненное самоопределение школьников, на становление коммуникативной неповторимости личности, эмоциональной стабильности, способности включаться в повышенный ролевой динамизм современного общества.

 Игра всегда выступает как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она предоставляет личности сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей. С другой стороны, игра направлена в будущее, так как в ней либо прогнозируются или моделируются жизненные ситуации, либо закрепляются свойства, качества, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций.

 В.Л. Сухомлинский писал: « Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребенка… Для него игра – это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»[12]. В.Л. Сухомлинский так же отмечал, что «…духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества» [12].

 Между тем, игра с годами занимает все менее значимое место в жизни коллективов, где преобладают дети школьного возраста. Одна из причин тому – недостаточное внимание к разработке теории игры школьников.

 Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя ситуации проигрываемые ребенком, воображаемые, но чувства, переживаемые им, реальны. «В игре нет людей серьезнее, чем маленькие дети. Играя, они не только смеются, но и глубоко переживают, иногда страдают».[3]

 Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, педагог может программировать определенные положительные чувства играющих детей. «В игре совершенствуются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование и лишь с очарованием высших форм творчества сравнимая прелесть» [3].

 Таким образом, если игровые действия по своему содержанию незначимы для ребенка, то он может и не войти в эту игру, в игровое состояние, а будет лишь механически исполнять роль, не переживая связанных с ней чувств. Нельзя человека «насильно» включить (заставить играть) в игру, помимо его воли, как и в процессе творчества.

 Можно сказать, что игра – это метод познания действительности. Он направляется внутренними силами и позволяет ребенку в короткие сроки овладеть первоначальными, но весьма обширными основами человеческой культуры. Возможно, игра приучает ребенка своим непостижимым многообразием ситуаций, требующих от него активного проявления индивидуальности, сообразительности, находчивости, творчества.

 Л.С.Выготский, рассматривая роль игры в психическом развитии ребенка, отмечал, что в связи с переходом в школу игра не только не исчезает, но наоборот, она пропитывает собою всю деятельность ученика. “ В школьном возрасте, - отмечал он- игра не умирает, а проникает в отношении действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении труде…”[3].

 Ш.А. Амонашвили пишет: “самое интенсивное развитие многих функций происходит до 7-9 лет ребенка, и поэтому потребность в игре в этом возрасте особенно сильна, а игра превращается в вид деятельности, управляющий развитием. В ней формируются личностные качества ребенка, его отношение к действительности, к людям”[1].

 Долгое время в теории и практике дидактическая игра рассматривалась как прием обучения и входила в состав занятий или как игровая деятельность, которая не имела отношения к обучению. Последние исследования позволяют педагогам использовать дидактические игры как форму обучения.

 Педагогический опыт показывает, что одним из средств активизации мыслительной деятельности и развития интеллектуального потенциала младших школьников является дидактическая игра.

 Особое значение дидактические игры имеют для развития мышления и речи. Содержание и правила игры дают возможность упражнять учащихся в точном и правильном названии и описании предметов, в овладении грамматическим строем речи.

 Умение выделять среди разных по содержанию предметов общее свойство требует сложной аналитико–синтетической деятельности. Дидактическая игра и вызывает у школьников такую деятельность – умение анализировать, соотносить разные свойства, обобщать, организовывать практические действия.

 В умственном воспитании значительна роль дидактических игр, требующих сравнения одних предметов или признаков с другими, установление сходства, различия, тождества. К ним относятся такие игры как: «Чего не хватает?», «Что одинаковое и что разное?», «Найди лишнее». [14].

 Дидактические игры имеют свои функции:

• Дидактическая игра способствует активизации мыслительной деятельности учащихся, вызывает у школьников живой интерес и помогает им усвоить учебный материал.

 • Игровые технологии развивают познавательные процессы у младших школьников, закрепляют их знания, умения и навыки.

 **•** Развивающие игры являются формой организации коллективной учебной деятельности класса, которая находится под руководством учителя.

 **•** В дидактических играх дети наблюдают, сравнивают, сопоставляют, классифицируют предметы по тем или иным признакам, производят доступные им анализ и синтез, делают обобщения; у школьников формируется произвольность таких психических процессов, как внимание и память.

 **•** Игровые технологии развивают у младших школьников смекалку, находчивость, сообразительность.

 **•** Игра стимулирует у детей волевые усилия – организованность, выдержку, умения соблюдать созданные правила, подчинять свои интересы интересам коллектива[7].

 Игра – это соревнование, борьба либо с соперником, либо с самим собой, которая дает возможность за сравнительно малое время проявить свои способности: качества ума, крепость мышц, быстроту реакции и все вместе.

 Таким образом, основная роль дидактических игр заключается в том, что они используются на уроках в начальных классах в целях обучения, формирования конкретных и обобщенных знаний и применения их в разных условиях и обстоятельствах.

* 1. **Виды дидактических игр**

Игровая деятельность — это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил. Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому они имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта. Отсюда и названия игр: познавательные, интеллектуальные, строительные, игра-труд, игра-общение, музыкальные игры, художественные, игры-драматизации, подвижные, спортивные...

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 [19].

Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они — в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит градусник, пассажир не летает в кабине летчика. 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. Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно.

Игра-путешествие — игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании. В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть "зовущие слова", вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность. В игре-путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, радость от ее решения, содержательный отдых. В состав игры-путешествия иногда входит песня, загадки, подарки и многое другое. Игры-путешествия иногда неправильно отождествляются с экскурсиями. Существенное различие их заключается в том, что экскурсия — форма прямого обучения и разновидность занятий. Целью экскурсии чаще всего является ознакомление с чем-то, требующим непосредственного наблюдения, сравнения с уже известным. Иногда игру-путешествие отождествляют с прогулкой. Но прогулка чаще всего имеет оздоровительные цели. Познавательное содержание может быть и на прогулке, но оно является не основным, а сопутствующим [19].

**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...". Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами. Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: "Кто быстрее сообразит?".

**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. В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание, рассматриваются как вид обучающей игры. 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. Детям нравятся игры - загадки. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться - доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения [19].

**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 [19].

 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.

 Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто используются указанные игры, либо в "чистом" виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно-ролевыми и др. [19].

 Основное внимание при разработке методик обучения должно быть обращено на условия и методы:

- четкого определения целей функционирования учебного процесса и каждого его этапа;

- учета и реализации специфики психологических механизмов функционирования учебной познавательной деятельности и в этой связи взаимодействия деятельностей обучающего и обучаемых (методов, средств и организационных форм обучения);

- согласования специфики психологических механизмов усвоения знаний со спецификой познавательных задач различного типа, способов подачи и усвоения учебной информации, педагогическими возможностями различных информационных структур управления в системе «преподаватель -учащийся», методов и организационных форм обучения [2].

* 1. **Игра как средство формирования познавательного интереса на занятиях**

 Познавательный интерес - это один из важнейших мотивов учения школьников. Под влиянием познавательного интереса учебная работа даже у слабых учеников протекает более продуктивно. Этот мотив окрашивает эмоционально всю учебную деятельность школьника. В то же время он связан с другими мотивами (ответственностью перед родителями и коллективом и др.). Познавательный интерес как мотив учения побуждает ученика к самостоятельной деятельности, при наличии интереса процесс овладения знаниями становится более активным, творческим, что в свою очередь, влияет на укрепление интереса. Самостоятельное проникновение в новые области знания, преодоление трудностей вызывает чувство удовлетворения, гордости, успеха, то есть создает тот эмоциональный фон, который характерен для интереса [16].

 Активизация познавательной деятельности младших школьников без развития его познавательного интереса не только трудна, но практически и невозможна. Вот почему в процессе обучения необходимо систематически возбуждать, развивать и укреплять познавательный интерес учащихся и как важный мотив учения, и как стойкую черту личности, и как мощное средство воспитывающего обучения, повышения его качества.

 У младших школьников одного и того же класса познавательный интерес может иметь разный уровень своего развития и характер проявлений, обусловленных различным опытом, особыми путями индивидуального развития.

 Познавательный интерес как важный компонент внутренней   мотивации   школьника к учению.

        Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддерживать у учащихся интерес к изучаемому мате риалу, их активность на протяжении всего урока. В связи с этим педагогами и психологами ведутся поиски новых эффективных методов обучения и таких методических приёмов, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний.

        Одним из эффективных средств  пробуждения живого интереса к учебному предмету наряду с другими методами является дидактическая игра. Один из основных видов деятельности дошкольника – игра [18].

Игра – это первая простейшая форма деятельности, которой овладевают дети. Целью ее является сам процесс игры. При этом дети в определенной мере готовятся как к учению, так и к труду. Игровая деятельность сохраняется, видоизменяется и занимает значительное место и в первые  годы обучения ребёнка в школе. [10]

        Сегодня нас убеждают педагоги, психологи, методисты, учителя в том, что игра – это веление времени и ей принадлежит ведущее место в процессе обучения. Игра мобилизует умственные возможности детей, развивает организаторские способности, прививает навыки самодисциплины, доставляет радость от совместных действий. Одним из эффективных средств  пробуждения живого интереса к учебному предмету наряду с другими видами, приемами и методами является дидактическая игра. [10]

        Проблема дидактической игры широко рассматривается педагогами и психологами в современной литературе. Высоко оценивая значение игры, В.А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости, любознательности».  [12]

        В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступные ему анализы, делает обобщение.

        Проблемой дидактических игр занималась кандидат педагогических наук Жигалкина Т.К. в книге «Система игр на уроках математики в 1-2 классах». Это пособие представляет собой сборник игр по математике для детей младшего школьного возраста. Раскрывая значение дидактической игры, как средство воспитания умственной активности детей, автор даёт классификацию игр по характеру познавательной деятельности учащихся, предлагает нашему вниманию методические рекомендации по их проведению. Автор раскрывает некоторые психолого – педагогические основы обучения. Дидактические игры представляют возможность развития у детей произвольность таких психических процессов, как внимание и память. Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность. Материал пособия способствует развитию интереса к математике у детей, старается сделать обучение доступным и интересным.[5]

 Роль интереса и его значение в успешном обучении признавал К.Д. Ушинский: «Воспитатель не должен забывать, что ученье, лишенное всякого интереса и взятое только силою принуждения… убивает в ученике охоту к ученью, без которой он далеко не уйдет».

 Современные педагоги тоже уделяли большое внимание воспитанию интересов у ребенка как фактору формирования всестороннего развития личности. Сухомлинский отмечал, что у каждого ученика должен быть любимый предмет. Именно учитель пробуждает интерес к знаниям, раскрывает таланты.

 Основные характеристики интереса:

* Положительная эмоция по отношению к деятельности;
* Наличие познавательной стороны этой эмоции, то есть радости познания;
* Наличие непосредственного мотива, идущего от самой деятельности, то есть деятельность сама по себе привлекает и побуждает ею заниматься, независимо о т других мотивов.

 Как рождается интерес? Сначала возникает любопытство – срабатывает ориентировочно-исследовательский рефлекс, который есть даже у животных. Для того, чтобы любопытство переросло в любознательность, необходима интеллектуальная активность. Любознательность стимулирует потребность в познавательной деятельности, которая вызывает интерес к предмету или явлению. Чтобы не потерялось ни одно из этих звеньев, взрослые должны поддерживать ребенка на каждом этапе его развития. [16]

 Познавательный интерес - это избирательная направленность личности на предметы и явления окружающие действительность. Эта направленность характеризуется постоянным стремлением к познанию, к новым, более полным и глубоким знаниям. Лишь тогда, когда та или иная область науки, тот или иной учебный предмет представляются человеку важными, значительными, он с особым увлечением занимается ими, старается более глубоко и основательно изучить все стороны тех явлений, событий, которые связаны с интересующей его областью знаний. В противном случае интерес к предмету не может носить характера подлинной познавательной направленности: он может быть случайным, нестойким и поверхностным[16]

     Важное место в комплексе воспитательных задач обучения занимает проблема формирования познавательного интереса. Познавательный интерес - это одно из личностных качеств младшего школьника, черта его характера, которая проявляется в пытливости, любознательности, активности. Интерес может быть избирательным по отношению к тому   или иному учебному предмету в начальной школе.

     Каждый вид деятельности школьников в учебном процессе при соответствующей организации обучения служит достижению тех или иных целей образования. В любой учебной деятельности существуют цели, мотивы, побуждающие к деятельности, и способы её выполнения на том или ином этапе.

     В педагогике выделяют две большие группы мотивов учения: познавательные (широкие познавательные, учебно-познавательные, мотивы самообразования) и социальные (широкие и узкие или позиционные, мотивы социального сотрудничества). Каждая группа обладает определёнными характеристиками, которые сочетаются и с другими побуждениями и потребностями в учебной  деятельности учащихся.

 Конкретными  мотивами учебной   деятельности младшего школьника могут быть: интерес, стремление к поощрению, страх наказания за неуспех и др. Но самую главную роль в учебной деятельности играет учебно-познавательный интерес, который в отличие от других возможных мотивов только и может обеспечить протекание полноценной учебной деятельности. Познавательный интерес как психологическая категория есть форма проявления познавательной потребности, которая обеспечивает направленность личности на осознание целей деятельности и тем самым способствующая более полной ориентировке, глубокому ознакомлению с новыми фактами и в конечном счёте успешности обучения школьников.

 Игра, учение и труд являются основными видами деятельности учащихся младшего школьного возраста. При этом игра готовит ребёнка не только к учению, но и к труду, сама являясь одновременно и учением и трудом. Глубоко ошибаются те, кто считает, что игра – лишь забава и развлечение.

       Таким образом, дидактические игры оказывают большое влияние на умственное развитие младших школьников, совершенствуя их мышление, внимание, творческое  воображение. Известный французский учёный Луи де Бройль утверждал, что все игры (даже самые простые) имеют много общих элементов с работой учёного. В игре привлекает поставленная задача и трудность, которую можно преодолеть, а затем и радость открытия и ощущение преодоления препятствия. [17]

 Всякую ситуационную игру можно назвать проблемной ситуацией,  ибо в области человеческой деятельности категория проблемной ситуации является предельно общей абстракцией, фиксирующей проблемный и ситуационный характер всякой деятельности, в том числе и игровой.

 Из всего существующего многообразия различных видов игр только дидактические игры используются в качестве одного из способов обучения. Дидактическая игра – это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. «Двойственная природа игры – учебная направленность и  игровая форма - позволяет стимулировать более глубокое овладение в непринуждённой форме конкретным учебным материалом.

 Дидактическая игра имеет свою устойчивую структуру, которая отличаете от другой деятельности. Основными структурными компонентами дидактической игры являются: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат игры. [17]

 В отличие от игр дидактическая игра выделяется существенным признаком - наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

 Игровой замысел – первый структурный компонент игры - выражен, как основное правило, в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить в учебном процессе. Игровой замысел  часто выступает в виде вопроса, как бы предсказывая ход игры, или в виде загадки. В любом случае он придаёт игре познавательный характер, предъявляет к участникам игры определённые требования в отношении знаний, которые они получили.

 Существенной стороной дидактической игры являются игровые действия, которые вытекают из правил игры, способствуют познавательной активности школьников, дают им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения  и навыки для достижения целей игры.

 Учитель выступает в роли руководителя игры, направляет её в нужное дидактическое русло, при необходимости активизирует её ход разнообразными приёмами, поддерживает интерес к игре, подбадривает отстающих.

 Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Он выступает, прежде всего, в форме решения поставленной учебной задачи и даёт младшим школьникам моральное и умственное удовлетворение от участия. Для преподавателя результат игры всегда является показателем уровня достижений школьников или в усвоении знаний, могут или в их применении.

 При использовании дидактических игр очень важно следить за сохранением интереса учащихся к игре. При отсутствии интереса или угасании его ни в коем случае не следует принудительно навязывать игру детям, т.к. игра по обязанности теряет своё дидактическое, развивающее значение; в этом случае из игровой деятельности выпадает самое ценное – эмоциональное начало. При потере интереса к игре учителю следует своевременно  принять действия, которые ведут к изменению обстановки, этому служит эмоциональная речь, приветливое отношение, поддержка неуспевающих.

 При наличии интереса школьники занимаются с большой охотой, что благотворно влияет и на усвоение ими знаний.

 Очень важно проводить игру выразительно. Если преподаватель разговаривает с детьми сухо, равнодушно, монотонно, то учащиеся относятся к занятиям безразлично, начинают отвлекаться. В таких случаях бывает трудно поддерживать интерес, сохранять желание слушать, смотреть, участвовать в игре. Интересная игра та, которая доставляет детям удовлетворение, оказывает положительное влияние и на проведение последующих игр. При проведении игр забавность и обучение надо сочетать так, чтобы они не мешали, а, наоборот, помогали друг другу. Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение младших школьников к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач.

**Выводы по первой главе**

 Таким образом, использование на уроках развивающе - обучающих и дидактических игр создаёт учебную мотивацию, позволяет воспитывать наблюдательность, умение работать в группе, слушать и слышать других, обеспечивает развитие интеллектуальных и творческих способностей детей. Школьники становятся более свободными и независимыми, самостоятельными и ответственными, творческими, активными.

 Итак, игра – явление многогранное, её можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности  коллектива класса начальной школы. Игра способствует созданию хорошего психологического климата в классе, а так же имеет больше значения при формировании познавательного интереса к обучению. Игра является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в ней  реализуется потребность воздействия на мир.

**ІІ Практическое применение игры на занятиях в начальной школе.**

**2.1. Особенности применения игры в начальной школе**

     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 с целью повышения продуктивности процесса познания.

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

 Возраст младшего школьника является наиболее сензитивным периодом детства, который определяет большие потенциальные возможности разностороннего развития ребенка.

 Игра в дошкольном возрасте имеет развивающее и развлекательное значение, а в младшем школьном возрасте начинает утрачивать свое развивающее значение и постепенно заменяется учением и трудовой деятельностью, суть которых не только доставить удовольствие, но и достичь определенную цель. Тогда игры сами по себе становятся новыми. Большое значение для детей младшего школьного возраста представляют игры в процессе обучения. Это игры, которые заставляют думать, предоставляют возможность ребенку проверить и развить свои способности, включают его в соревнования с другими учащимися. А соревнование для детей любого возраста очень велико.

 Участие младших школьников в таких играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. Благодаря таким играм совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.

         В ходе игры учащиеся не заметно для себя выполняют различные упражнения, где им самостоятельно приходится сравнивать, выполнять арифметические действия, тренироваться в устном счете, решать задачи. Игра ставит школьников 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 учащихся. В процессе игры дети учатся оказывать помощь товарищам, считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. У них развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, характер.

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

         Разнообразные игровые действия усиливают интерес учащихся к предмету, к познанию ими окружающего мира.

Всем хорошо известно, что начало обучения ребенка в школе –очень сложный и ответственный этап в его жизни. Дети шести – семи лет переживают психологический кризис, который связан с необходимостью адаптации в школе. У ребенка происходит смена ведущего вида деятельности: до обучения в школе дети заняты преимущественно игрой, а с приходом в школу начинают овладевать учебной деятельностью.

 Основное психологическое различие игровой и учебной деятельности состоит в том, что игровая деятельность является свободной, вполне самостоятельной – ребенок играет тогда, когда хочет, выбирает по своему усмотрению тему, средства для игры, выбирает роль, строит сюжет, и пр. Учебная деятельность построена на основе произвольных усилий ребенка. Он обязан делать то, что ему порой не хочется делать, так как учебная деятельность основана на навыках произвольного поведения. Переход от игровой деятельности к учебной чаще всего навязывается ученику взрослыми. А должен происходить естественным путем. Как быть в этой ситуации, как же помочь ребенку? Помогут в этом игры, которые создадут оптимальные психологические условия для успешного развития личности ученика.

 Психологами установлено, что с окончанием дошкольного возраста игра не умирает, а продолжает не только жить, но и своеобразно развивается. Без обоснованного использования игры в учебном процессе урок в современной школе нельзя считать полноценным.

 Игра как способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений и знаний – наиболее доступный для детей вид деятельности. Школьник играет в воображаемых ситуациях, в то же время работа с образом, пронизывающая всю игровую деятельность, стимулирует процесс мышления. В результате освоения игровой деятельности у ребенка постепенно формируется стремление к общественно-значимой учебной деятельности.

 Игры, которые используются в начальной школе, чаще всего делятся на две большие группы – ролевые (творческие) и дидактические (игры с правилами). Для ролевых игр существенным является наличие роли, сюжета и игровых взаимоотношений, в которые вступают дети, исполняющие роли. Например, ролевая игра «Встречаем гостей». В начальной школе этот вид игр в последние годы становится все более популярным, так как учитель начинает понимать их значения в развитии у младших школьников воображения, творчества, навыков общения. Дидактические игры – более привычный для учителя метод обучения и вид игровой деятельности. Они делятся на наглядные (игры с предметами), а также словесные, в которых предметы не используются. Среди дидактических выделяются сюжетные игры, например «Магазин», «Почта», где в рамках заданного сюжета дети не только решают дидактическую задачу, но и выполняют ролевые действия.

 Главное значение этих игр в следующем: значительно повышается познавательный интерес младших школьников к обучению; каждый урок становиться более ярким, необычным, эмоционально насыщенным; активизируется учебно-познавательная деятельность младших школьников; развивается положительная мотивация учения, произвольное внимание, увеличивается работоспособность на каждом занятии.

 Если рассматривать сущность дидактической игры, можно сказать что данный вид игры представляет собой сложное, многоплановое педагогическое явление, не случайно её называют и методом, и приемом, и формой обучения, и видом деятельности, и средством обучения. Дидактическая игра – это метод обучения, в процессе которой в игровой ситуации решаются учебно-воспитательные задачи.

 Дидактическая игра может использоваться на всех ступенях обучения в начальной школе, выполняя различные функции. Место игры в структуре урока зависит от той цели, с которой ее использует учитель. Например, в начале урока дидактическая игра может применяться для подготовки учеников к восприятию нового учебного материала, в середине – с целью активизации учебной деятельности школьников или закрепления и систематизации новых понятий.

 Во время игры ученик – полноправный участник познавательной деятельности, он самостоятельно ставит перед собой задачи и решает их. Для школьника дидактическая игра – это не беззаботное и легкое времяпрепровождение: играющий отдает ей максимум энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Познание окружающего мира в дидактической игре облекается в формы, непохожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответов, и новый взгляд на известные факты и явления, пополнение и расширение знаний и умений, установление связей, сходства и различия между отдельными событиями. Но самое важное – не по необходимости, не под давлением, а по желанию самих учащихся во время игр происходит многократное повторение материала в его различных сочетаниях и формах. Кроме того, игра создает атмосферу здорового соревнования, заставляет младшего школьника не просто механически припоминать известное, а мобилизовать все знания, думать, подбирать подходящее, отбрасывать несущественное, сопоставлять, оценивать. В дидактической игре должны участвовать все дети класса. Победителем чаще бывает не тот ученик, кто больше всех знает, а тот, у кого лучше развито воображение, кто умеет наблюдать, быстрее и точнее реагировать на игровые ситуации. [20]

Дидактическая игра содержит три компонента: дидактическую цель, игровое правило, игровое действие.

Дидактическая цель определяется как основная цель проведения игры: что учитель хочет проверить, какие знания закрепить, дополнить, уточнить.

Игровое правило – это условие игры. Обычно они формулируются словами «если, то…». Игровое правило определяет, что в игре можно, а чего нельзя и за что игрок получает штрафное очко.

Игровое действие представляет собой конкретное задание, в котором отражается её цель и игровое содержание. Это может быть любое действие (добежать, поймать, передать предмет, произвести с ним какие-то манипуляции), могут быть соревнование, работа на ограниченное время и т.п.

Дидактическая игра, являясь методом обучения, предполагает две стороны учебного процесса: учитель объясняет правила игры, подразумевающие учебную задачу; а учащиеся, играя, систематизируют, уточняют и применяют полученные ранее знания, умения, навыки, у них формируется познавательный интерес к предмету. В начальной школе могут быть и игры, в которых учащиеся приобретают новые знания.

Главным условием для проведения любых игр с правилами является наличие у младших школьников представлений, необходимых для соблюдения правил игры. Поэтому дидактические игры целесообразно организовывать не в начале изучения темы, когда знания учащихся еще недостаточны, а в конце, когда требуется проверить, что усвоено хорошо, а что требует повторения.

Дидактическая игра может использоваться на всех ступенях обучения в начальной школе, выполняя различные функции. Место игры в структуре урока зависит от той цели, с которой ее использует учитель. Например, в начале урока дидактическая игра может применяться для подготовки учеников к восприятию учебного материала, в середине – с целью активизации учебной деятельности младших школьников или закрепления и систематизации новых понятий. [20]

Какой же вклад вносит дидактическая игра в развитие учебной деятельности?

Игры с правилами всегда имеют учебную задачу, которую нужно решить детям. В процессе этих игр школьник усваивает систему эталонов сенсорных, этических, практических и других, уточняет свои знания об окружающем мире, учится применять их в других ситуациях. Игру с учением может объединять один и тот же способ действия, например, классификация, сравнение, анализ и др. Игры с правилами, так же как и учебная деятельность, обязательно дают положительный результат, развивают самоконтроль и самооценку. Таким образом, компоненты учебной деятельности совпадают со структурой игры с правилами. [16]

Игра с правилами, и, прежде всего дидактическая игра, должна занимать определенное место в начальном образовании, так как она положительно влияет на развитие ребенка (на его мышление, внимание, речь), способствует формированию новой ведущей деятельности – учебной.

Главное значение этих игр в следующем:

1. Значительно повышается познавательный интерес младших школьников к обучению грамоте;
2. Каждый урок становиться более ярким, необычным, эмоционально насыщенным;
3. Активизируется учебно-познавательная деятельность младших школьников;
4. Развивается положительная мотивация учения, произвольное внимание, увеличивается работоспособность.

Выводы:

1. Ценность дидактических игр заключается и в том, что дети в значительной мере самостоятельно учатся, активно помогая друг другу и взаимно себя проверяя.
2. Приемы и формы работы на уроках обучения грамоте возможны самые разнообразные. Все зависит от профессионализма и творчества учителя.
3. Использование игр в процессе обучения превращает их в категорию дидактических, где процесс образования погружен в процесс общения, а активность обучающихся сравнима или даже превосходит активность педагога. [16]

Таким образом, дидактическая игра, во-первых, выполняет обучающую задачу, которая вводиться как цель игровой деятельности и по многим свойствам совпадает с игровой задачей. Во-вторых, предполагается использование учебного материала, который составляет содержание и на основе которого устанавливаются правила игры. В-третьих, такая игра создается взрослыми, младший школьник получает её в готовом виде.

**2.2. Методика проведения дидактической игры**

 Результативность дидактических игр зависит от методики их организации и проведения. Положительных результатов в обучении и воспитании детей с использованием игровых методов можно достичь при условии направленности каждой игре на выполнение программных задач конкретных предметов — ознакомление с  окружающим миром, обучение грамоте, математике.

 Б.П. Никитин условно делит дидактическую игру на три этапа [8]. Каждому этапу игры соответствуют и определенные педагогические задачи. На первом этапе педагог заинтересовывает детей игрой, создает радостное ожидание новой игры, вызывает желание играть. На втором этапе учитель выступает не только как наблюдатель, но и как равноправный партнер, умеющий вовремя прийти на помощь, справедливо оценить поведение детей в игре. На третьем этапе роль педагога заключается в оценке детского творчества при решении игровых задач.

 Организация дидактических игр осуществляется педагогом, по мнению Е.И. Удальцовой, в трех основных направлениях: подготовка к проведению дидактической игры, ее проведение и анализ [13].

 Руководя игрой, учитель использует различные средства воздействия на детей и сам выполняет соответствующие роли. Порой он становится прямым участником игры, а иногда через роли, игровые действия, игровое правило незаметно для детей, направляет игру, поддерживает инициативу детей, радуется их победам.

 Именно благодаря правилам дидактические игры открывают большие возможности для воспитания у детей умения жить и действовать в коллективе, умение подчинять свое поведение нормам. Необходимость соблюдать правила в условиях коллективной игры побуждает каждого ребенка соотносить свои действия с деятельностью других игроков, способствует возникновению общих интересов, а потому является важным условием формирования общественных черт в поведении детей.

 Разнообразие игровых средств создает широкие возможности для того, чтобы учитель мог выбрать именно такую ​​игру, которая наиболее соответствует теме и цели урока. Однако, как показали исследования ученых-психологов и педагогов, игра не обеспечивает устойчивого положительного отношения младших школьников к  учебному процессу, если используется эпизодически.

Оптимальные способы использования игровой деятельности в системе уроков следующие:

- Весь урок строится как сюжетно-ролевая игра;

- Во время урока, как его структурный элемент;

- Во время урока несколько раз создаются игровые ситуации (с помощью сказочного персонажа, игрушки, необычного способа постановки задачи, элементов соревнования и т.д.) [11].

Однако существуют некоторые ограничения для проведения дидактических игр:

- Не стоит организовывать учебную игру, если ученики недостаточно знают тему;

- Не целесообразно внедрять игры на итоговых уроках и экзаменах, если они не использовались в процессе обучения;

- Не следует применять игры с тех предметов и программных тем, они не могут дать положительного эффекта [8].

Если после игры знания, умения и навыки учащихся не растут, это означает, что игра не является эффективной и результаты ее внедрения отрицательные, тогда нужно искать причины негативных последствий. Их может быть две:

1) качество самой игры низкое и не отвечает требованиям.

2) методика проведения игры неправильно.

Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана со всеми сторонами воспитательной и учебной работы в школе. В творческих играх происходит важный и сложный процесс усвоения знаний, который мобилизует умственные способности ребенка, его внимание, память, воображение. Игра способствует всестороннему гармоничному развитию личности.

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

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

         Например, на уроках математики при закреплении учащимися знания таблицы сложения с переходом через десяток часто используют игру “Поймай рыбку”.

         На доске висит таблица, с изображённым на ней аквариумом с рыбками. На каждой рыбке записан один из следующих примеров:

7+8   9+3 9+7   15-7 9+6   14-6 16-8  18-9 13-6  8+5

Двое учащихся выходят к доске и по команде начинают решать числовые выражения, остальные учащиеся выполняют задания самостоятельно в тетради. По истечении отведенного времени на вычисление, ученики сверяют полученные ответы с доской. Ученик, находившийся у доски, который решил большее количество выражений - поймал больше рыбок. Он считается лучшим рыбаком в этой игре. [20]

         Для закрепления знаний учащихся таблиц сложения и вычитания в пределах 10 можно использовать игру “Самый быстрый почтальон”.

         Учитель раздает пяти ученикам по одинаковому числу карточек, где на обратной стороне записано выражение на сложение и вычитание. Учащиеся, сидящие за партами, изображают дома с номерами (они держат в руке разрезанные цифры - числа от 0 до 10). [6]

Почтальоны должны быстро определить на конверте номер дома (найти значение выражения) и разнести письма в соответствующие дома (отдать детям, у которых карточки с цифрами, обозначающие ответы числовых выражений, записанных на конвертах).

         Кто быстро и правильно разнесет письма по назначенному адресу, тот самый быстрый почтальон. [15]

         Эти игры простые, что позволяют в игровой форме повторить таблицу сложения и вычитания, внести в урок элемент соревнования, которое способствует активизации учебной деятельности учащихся, обязывает их быть более внимательными, собранными, быстрыми.

         Многие и упражнения можно строить на материале различной трудности, что дает возможность осуществлять индивидуальный подход, обеспечивать участие в одной игре учащихся с разным уровнем способностей к обучению.

         Например, можно дать работу для самостоятельного выполнения в виде игры “Кто первый добежит до финиша?”. А раз это игра, учащиеся чувствуют себя более свободно, поэтому уверенно и  с интересом приступают к работе. Каждый ученик получает карточку с заданием - задачей. Задача у всех одна и та же, но степень помощи к ее решению для каждого ученика разная.

         Например, хорошо подготовленным детям предлагается решить задачу по краткой записи, составив по ней выражение. Слабо успевающим - составить задачу по краткой записи и закончить ее решение. Ученик, решивший задачу быстро и правильно, может считать себя спортсменом.

         На таких занятиях ставиться цель привить любовь к урокам математики учащимся с разными математическими способностями. Все дети стараются выполнить задания, все хотят быть спортсменами. После выполнения задания на доске пишутся фамилии учащихся справившихся с задачей. А учащимся, кому не удалось решить задачу, дается индивидуальная помощь, чтобы в следующий раз смелее приступали к работе.

         Таким образом, включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрою, не заметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки по математике.

         Однако игра не должна быть самой главной на уроке, а должна служить средством развития интереса к предмету, поэтому при ее организации следует придерживаться следующих требований:

 • Правила игры должны быть простыми и понятными для детей, точно сформулированными.

 • Материал дидактической игры должен быть посилен для всех детей.

 • Дидактический материал должен быть прост по изготовлению, и по использованию.

 • Игра интересна в том случае, если в ней участвует каждый ученик.

 • Подведение результатов игры должно быть справедливым и четким.

      При обучении младших школьников грамоте: звук - буква, чтение - письмо, все дидактические игры разделены соответственно на четыре группы: фонетические, графические, грамматические, игры, развивающие связную устную речь.

         Учебной задачей проведения игр в первом классе в период обучения грамоте является формирование фонематического слуха в различных его проявлениях:

Установление изучаемого звука в словах (“Чей голосок”), определение места звука (“Где спрятался звук?”).

Придумывание слов на заданный слог в определенной позиции.
         Ра ма          По ра
         Ра на Ко ра

Составление схем слогов - слияний с использованием цвета: синего (твёрдый согласный), зеленого (мягкий согласный), красного (гласный). А также обратное задание: по данной схеме назвать слог.

Игра “Живые буквы”. Детям раздаются буквы, они должны найти пару, причем так, что бы получился слог ( по опорной согласной или гласной).

Составление слогов по картинкам с выделением первых звуков, последних, вторых от начала слога. Например, учащимся даны картинки, на которых изображены тигр, олень. Дети составляют слог по первым звукам (Т), (О), придумывают слова с данным слогом то-пор, то - варищ. Затем меняют картинки местами, выясняют, какой теперь получился слог (слог от).

         Учащиеся вспоминают слова с этим слогом: ответ, отдых - в начале слова, кот, пот - в конце. Затем проводится работа со словом. Учитель знакомит детей с понятием “слово”, какие бывают слова - короткие и длинные. Самые короткие – это союзы и предлоги, которые состоят из одной буквы У,И,К,В,С. Для уяснения лексического значения слова учащимся даются разные задания. Такие как:

 - Подбор нужного слова к смысловому ряду: по опорным признакам - пушистая, рыжая, хитрая... (лиса).

 - Обобщение понятия: какое слово лишние и почему ? (лето, осень, неделя).

 - Добавление нужного слова (Пальто, шапка, шарф-...).

 - Называние общего слова.(стол, стул, шкаф-...).

    -  Деление слов на слоги, подсчет количества слогов в слове  выделение ударного слога. Простукивание двух слогов, выделяя ударный слог громким стуком. Дети подбирают слово с таким же количеством слогов и с ударением на том же слоге: весна, зима, лето, осень.

     - Подбор слов к заданным схемам с гласными буквами:

    а    а        а        о       о       о       о       а

рак       ра          ма         мо          ло           ко          о           са

     - Составление слова из данных слогов (слоги даны в рассыпную).

     - Исключение лишнего слова: гусь, гусенок, гусыня, гусак, гусеница.

     - Подбор к данному слову родственных слов: снег, снежок, снежная, снеговик, снегоход, снегозадержание.

     -  Замена в слове одного звука (буквы) для получения нового слова: пора, кора, нора, гора.

    - Чтение слов в обратном порядке: сон, шалаш.

    - Игра “Кто быстрее, кто больше?”. Из каждой буквы данного слова придумать другие слова: ослик, оса, слон, лось, иволга, корова.

    -  Игра “Кто больше придумает слов из данного слова, используя только эти буквы ?”. Например: грамотей (герой, море, тема, март, гора, рот, маг, торг, гам).

    -  Подбор синонимов, антонимов, анонимов.

Труд, работа;

День-ночь, высокий - низкий, далеко - близко, бежать - ходить.

Лисичка гриб, лисичка животное.

    - Игра “Сложи словечко”. Какие два слова спрятались в  одном? Самолет (сам летает), листопад (листья падают), пылесос (пыль сосет). [15]

        Следовательно, использование в учебном процессе игр и разных заданий, создание на уроке игровой ситуации приводит к тому, что дети не заметно для себя и без особого напряжения приобретают определенные знания, умения, навыки, а так же у них развивается познавательный интерес к данному предмету.

         Для того, чтобы учащиеся лучше запоминали букву можно предложить им по фантазировать, на что она похожа, выложить ее из счетных палочек, выщипать из бумаги, вырезать из вдвое сложенного листка, найти букву в кассе букв. Учащиеся дописывают недостающие элементы букв, играя в “Поставь буквы правильно”. “Полубуковка”. Можно напечатанные на доске буквы закрыть полоской бумаги.

         “Звуковые” игры (“Кто внимательнее?” - на выделение и определение звука, “Кто больше?” - на составление слова с изученным звуком и так далее) развивают фонематический слух ребенка, формируют умение сознательно выполнять звуковой анализ слова, развивают память, внимание, наблюдательность. В играх типа “Доскажите словечко” малыши не только интересуются звуковой стороной слова (поиски ритма, красоты звучания), но и серьезно задумываются над его смыслом, выразительностью. В играх “Том - Тим” (или “Камень-Вата”) дети стараются безошибочно выполнять задание по различению твердого или мягкого согласного. Можно провести игру “Перекличка”, предлагая вставать только тем детям, в имени или фамилии которых есть изучаемый звук. Это будет одновременно и маленькой физкультминуткой. [15]

         Учащиеся первого класса первые полгода 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.

         Каждый учитель знает, что иногда приходится несколько 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 допускают ошибки, не говоря уже о том, что в самостоятельной работе не умеют орфографически правильно и толково изложить свои мысли.

**Выводы по второй главе**

 Дидактические игры широко используются на различных уроках в начальной школе, так как их применение на много повышает усвояемость изучаемого материала.

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

   В игре ученик делает открытия того, что давно известно взрослому. Потребность в игре и желание играть у младших 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 школьника: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом. [21]

   Конечно, подготовка и внедрение дидактических игр в учебный процесс требует от педагога больших усилий. 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.

**Заключение**

 Современный этап развития общества выдвигает на первое место задачу активизации личности человека в процессе его жизнедеятельности. Современному младшему школьнику необходимо приобрести стойкие умения и навыки для самостоятельного обогащения и использования в дальнейшей деятельности. Необходимые для осуществления этой деятельности знания умения, навыки приобретаются и формируются в учебном процессе именно в начальной школе. Практика современной школы показывает, что учащиеся часто отчуждены от образовательного процесса, и поэтому важнейшей задачей современного обучения будет являться заинтересованность учащихся в эффективном, самостоятельном процессе обучения. Умение учиться будет означать для детей свободную ориентировку в любой научной информации, умение применять знания на практике, самостоятельно добывать их.

        Эффективность процесса обучения обуславливается познавательной активностью ученика.

        Изучив психолого-педагогическую литературу, можно сделать вывод, что с одной стороны, познавательная активность зависит от умения педагога создавать у каждого ученика установку на процесс учения. С другой стороны, познавательная активность является показателем познавательных возможностей младшего школьника, уровней развития его мышления, памяти, устойчивости внимания, волевых усилий, наличие ценных мотивов учения. Активность в учении рассматривалась нами не просто как деятельностное состояние ученика, а как качество этой деятельности, в котором проявилась личность самого ребенка.

    Справившись с поставленными задачами, можно сделать следующие выводы:

·        Игра имеет социальную и историческую природу, а среда выступает как источник развития. Характер игры, её виды и структура определяется обществом.

·        В настоящее время 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 детей младшего школьного возраста. Эффективность применения дидактических игр на уроках в начальной школе была доказана опытом многих педагогов и психологов.

 Использование дидактических игр при обучения является наиболее эффективным средством повышения качества знаний учащихся начальной школы. Поэтому творчески работать следует каждому педагогу. Самым главным является то, что преподаватель должен обладать творческой деятельностью, умело и методически правильно использовать дидактическую игру, способствуя приобщению интересов и стремления каждого ученика к знаниям и повышения своей грамотности путём глубокого, осознанного и прочного усвоения языковых знаний.

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

        Если систематически применять дидактические игры в образовательном процессе, познавательная деятельность учащихся активизируется, качество знаний заметно повышается.

        Таким образом, проделанная работа, позволяет сделать вывод, что система дидактических игр, используемых в процессе обучения, способствует формированию познавательного интереса и активности учения младших школьников.

**Список используемых источников**

1.  Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети!; М., 1983.

2. Белкин Е.Л. Дидактические основы управления познавательной деятельностью в условиях применения технических средств обучения. -- Ярославль: Верхне-Волжское книжное издательство, 1982.

3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. №6.

4.  Выготский Л.С. Педагогическая психология. – М., 1991. – с.84.

5.  Жигалкина Т.К. Игровые и занимательные задания по математике для 2 класса четырёхлетней начальной школы. – М., Просвещение, 1986. –с.75.

6. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики.- М., Просвещение,   1990.

7. Козлова О. А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников. / О.А. Козлова // Начальная школа. – 2004. – № 11 –

8. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры.- К., 1995.-130с.

9.  Подласый И.П. педагогика начальной школы. Учебное пособие;  М.,ВЛАДОС,2001 с. 71.

10. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПБ.: Питер, 1998. – с.705.

11. Савченко О.Я. Дидактика начальной школы. - К., 1997.-516с.

12. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. – Киев, 1974. – с.288.

13. Удальцова Е.И. Дидактические игры. — М., 1996.-76с.

14. Усова А. // Роль игры в воспитании детей. - М., 1976. - С. 9-18.

15. Ушаков Н.Н. Занимательные материалы к урокам русского языка в начальных классах. – М. – Просвещение, 1986. – 83 с.

16. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике. – М.: Просвещение, 1971

17. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.Педагогика,1978.

18. Эльконин Д.Б. Психологическое развитие в детских возрастах. – М., 1996.

19. <http://www.razumniki.ru/vidy_didakticheskih_igr.html> - Виды дидактических игр

20. <http://www.referat.ru/referats/view/21307> - Каликина Л.Ф. Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса учащихся на уроках математики.

21. <http://www.referat.ru/referats/view/19806> -Кудряшов Н.А. Особенности использования дидактических игр при обучении в начальной школе.