**Использование дидактической игры в процессе обучения младших школьников**

Активизировать учебный процесс, добиться устойчивого внимания можно, зная, что среди всех мотивов учебной деятельности самым действенным является познавательный интерес, возникающий в процессе учения. Он не только активизирует внимание, умственную деятельность в данный момент, но и направляет ее к последующему решению различных задач. Устойчивый познавательный интерес и внимание формируются разными средствами. Одним из них является дидактическая игра. Все необычное, неожиданное вызывает у детей богатое своими последствиями чувство удивления, живой интерес к процессу познания, помогает усвоить любой учебный материал. Игра ставит ученика в условие поиска, пробуждает интерес к победе, а отсюда стремление быть быстрым, внимательным, ловким, собранным, уметь четко выполнять задания, соблюдать правила игры.

Игровая деятельность – одна из ведущих разновидностей человеческой деятельности. Феномен игры изучали философы и социологи: Платон, И. Кант; психологи: Ж. Пиаже, З. Выготский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев, Д.Н. Узнадзе, и др; педагоги и методисты: К.Д. Ушинский, С.Т. Шацкий, А.С. Макаренко, Н.К. Крупская, В.А. Сухомлинский, и др.

Уже Платон видел единственно правильный путь жизни в игре, она представлялась ему одним из практически полезнейших занятий. В широком смысле игра трактуется как любая деятельность, приносящая удовольствие.

В.А. Сухомлинский предлагает такое определение игры: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий. Это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности. (Сухомлинский 1981:12)

Развивая идеи Сухомлинского, в своей работе «Психология игры» Д.Б. Эльконин пишет, что игра влияет на развитие психических процессов: «Значение игры в том, что у ребенка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачи» (Эльконин 1999: 277).

В игре происходит развитие, воспитание, обучение ребенка, игра обязательно сопряжена с активностью и удовольствием, поэтому многие педагоги указывали на необходимость включения игры в процесс обучения. Я.А. Каменский писал в «Великой дидактике»: «Чтобы побуждать стремление к знанию, прежде всего сам метод по необходимости должен быть естественным. Кроме того, чтобы способности пробуждались этим методом, необходимо его разумно оживлять и делать приятным именно так, чтобы все, как бы ни было серьезно, преподавалось дружески и приятным образом в форме бесед, состязаний, разгадывания загадок или в форме притч и басен» (Каменский 1981: 124-125). Здесь уместно вспомнить слова К.Д. Ушинского: «Учи дитя играючи» (Ушинский 1950: 76), и Н.К. Крупской: «Дети учатся не только на учебе, но и в процессе игры» (Крупская 1959: 73). А.С. Макаренко считал, что «ребенок должен всегда играть, даже когда делает серьезное дело» (Макаренко 1984:64); В.А. Сухомлинский писал: «Учение может стать для детей интересным, увлекательным делом, если оно озаряется ярким светом мысли, чувств, творчества, красоты, игры» (Сухомлинский 1981: 76).

Еще одним из создателей отечественной теории игры является советский психолог и философ С.Л. Рубинштейн. Он писал: «Прежде всего, игра - это особый вид деятельности, т.е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива; игра является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности» (Рубинштейн 2000: 288). Значит игра – это доступный ребенку своеобразный путь интенсивного развития потребностей, прежде всего в общении и познании.

Выводы о том, что игра является осмысленной деятельностью, развивал в своих трудах А.Н. Леонтьев. Он считал игру ведущим типом деятельности дошкольника. «Что представляет собой вообще ведущая деятельность? Ведущей мы называем такую деятельность, в связи с развитием которой происходят главнейшие изменения психики ребенка и внутри которой развиваются психические процессы, подготавливающие переход ребенка к новой, высшей ступени его развития». А.Н. Леонтьеву принадлежит следующая мысль: «Игра не является продуктивной деятельностью, ее мотив лежит не в результате, а в содержании самого действия». Таким образом, заключает он, овладение ребенком более широким, непосредственно не доступным ему кругом действий может совершаться только в игре (Леонтьев 2009: 438).

С. Л. Рубинштейн, А. Н. Леонтьев и их последователи объясняли игру   
как доступный для ребенка путь понимания и освоения мира. Своеобразие игровой деятельности, таким образом, проявляется в единстве с практической деятельностью и потому носит активный, действенный характер (Рубинштейн 2000: 490).

Младший школьный возраст является наиболее ответственным этапом школьного детства. Высокая сензитивность этого возрастного периода определяет большие потенциальные возможности разностороннего развития ребенка. Игра в тех формах, в каких она существовала в дошкольном детстве, в младшем школьном возрасте начинает утрачивать свое развивающее значение и постепенно заменяется учением и трудовой деятельностью, суть которых состоит в том, что данные виды деятельности в отличие от игры, доставляющей просто удовольствие, имеют определенную цель. Сами по себе игры становятся новыми. Большой интерес для младших школьников представляют игры в процессе обучения. Это игры, заставляющие думать, предоставляющие возможность ученику проверить и развить свои способности, включающие его соревнования с другими учащимися.

В нашей стране наблюдается усиливающийся интерес к игpе как к действенному терапевтическому средству. Осмысление опыта игротерапии с позиций теории психического развития и теории детской игры (Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин) позволяет отечественным психологам рассматривать ее как универсальный инструмент оптимизации психического развития детей и деятельность, в контексте которой возможно ставить и эффективно решать очень широкий круг диагностических и коррекционно-развиваюших задач (Абрамян, 1984; Воропаева, 1993;. Гаспарова, 1988 и др.).

Игру как эффективное средство развития познавательных способностей   
учащихся и процесса психолого-педагогической коррекции рассматривали такие ученые, как Л.А. Венгер, Н.И. Гуткина, И.В. Дубровина, У.В. Ульенкова и др. С.А. Шмаков (1994) пишет об интеллектуальных дидактических играх как о средстве, стимулирующем познавательную активность детей. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе рассматривали такие авторы, как Букатов В.М. (1999); Газман О.С., Безбородова Н.Я. (1995) и др.

Дидактическая игра учителем может использоваться и как форма обучения, и как самостоятельная игровая деятельность и, как средство воспитания различных сторон личности. Ее систематическое применение способствует повышению эффективности психолого-педагогической работы по развитию внимания у детей младшего школьного возраста.

Так как обучение детей с ЗПР строится на основе программы общеобразовательной школы, то теоретические, педагогические и методические аспекты включения игровых технологий в образовательный процесс специальной школы VII вида будем рассматривать по литературе, предназначенной для общеобразовательной школы, с учетом психолого-педагогических особенностей, свойственных младшим школьникам с ЗПР.

У детей с ЗПР слабо выражена игровая мотивация. Такие детки либо «не хотят» играть, либо не в состоянии развернуть предложенную взрослым игру. При этом игровой замысел отсутствует, ребенок действует как бы механически, повторяя то, что делают взрослые, но не выстраивает сюжета игры. У таких детей наблюдаются трудности в формировании образов-представлений, в создании воображаемой ситуации. Ослаблен процесс переноса знаний из привычной ситуации в подобные условия. Довольно часто ослаблено внимание, память (Шевченко 1998: 7).

Исследования психолога Л.С. Славиной показали, что в процессе игры интеллектуально-пассивный ребенок способен выполнить такой объем умственной работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации. В эксперименте, проведенном М.А. Джапаридзе, установлено, что задача, предложенная детям в игровой форме, решается большинством из них (62%), даже если эту задачу они не смогли решить в обычном виде. Если после решения эту задачу опять видоизменить в обычную, с ней справляется около 18 % детей.

Исследователи игры видят много положительного в применении ее в учебном процессе. Игра стимулирует познавательную деятельность учащихся, психологически комфортна, в игре мобилизуются интеллектуальные силы ребенка, облегчается выполнение задания (Газман 1989: 3-10), создаются условия для возникновения и развития познавательных мотивов и интересов учащихся (С.М. Тюнникова), несмотря на то, что в игре поддерживается высокое эмоционально-интеллектуальное напряжение, играющий свободен (И.Г. Абрамова).

Игры приближают с помощью воображаемых ситуаций учебную деятельность ребенка к действительности, делают понятными цели учения, «игры перекрывают разрыв между усвоением теории и применением ее на практике, способствуют переключению основного внимания с освоения знаний на их практическую значимость, в этих условиях недостаток знаний сразу становится явным, поэтому «возвращение» к изучению теоретического материала происходит на качественно новом уровне», знания становятся необходимостью (Эльконин 1999).

Игра и учеба – это две разные деятельности, между ними имеются значительные качественные различия. Справедливо было замечено Н.К. Крупской, что « школа отводит слишком мало места игре, сразу навязывая ребенку подход к любой деятельности методами взрослого человека. Переход от игры к серьезным занятиям слишком резок, между свободной игрой и регламентированными школьными занятиями получается ничем не заполненный разрыв. Тут необходимы переходные формы» (Крупская 1959: т.6). В качестве таких переходных форм выступают дидактические игры. Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей, способствуют формированию внимания, наблюдательности, развитию памяти, мышления, развитию самостоятельности, инициативы. В дидактической игре так же, как и во всех играх, присутствуют правила и роли, определенный сюжет и игровые действия, перед участниками игры ставится игровая цель, они находятся в особом эмоциональном игровом состоянии. Но в дидактической игре, кроме игровой цели, присутствует и дидактическая, достижение игровых целей предполагает одновременное решение и дидактической цели. В качестве средств игры используется учебный материал, игровой результат дидактической игры связан с внешним оцениванием работы учащегося отметкой.

Задача педагога – сделать правильным, адекватным переход детей от игровой деятельности к учебной. Замечательно, если на одном уроке учитель совершает с учениками до 15–17 переходов от одного вида занятий к другим: т.е. дети слушают, пишут, отвечают на вопросы и т.д. Управлять вниманием класса такому педагогу намного легче, ведь важнейшим источником в процессе обучения или игре является его интерес. Пробуждение интереса однозначно приводит к пробуждению внимания.

Необходимость использования дидактических игр как средства обучения детей с ЗПР определяется рядом причин:

1. Игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения, так как опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы – это наиболее важный и адекватный путь включения детей в учебную работу.

2. Освоение учебной деятельности, включение в нее детей идет медленно (многие дети вообще не знают, что такое учиться).

3. Имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно непроизвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления. Дидактические игры как раз и способствуют развитию у детей с ЗПР психических процессов.

4. Недостаточно сформирована познавательная мотивация. Основная трудность в начальный период обучения заключается в том, что мотив, с которым ребенок приходит в школу, не связан с содержанием той деятельности, которую он должен выполнить в школе. Мотив и содержание учебной деятельности не соответствуют друг другу. Побуждать же к учению должно то содержание, которому ребенка учат в школе.

Обратимся к некоторым известным классификациям дидактических игр.

1. По месту проведения игры подразделяются на урочные и внеклассные, очные и заочные.

2. По количеству участников и характеру взаимодействия игроков – индивидуальные; парные (два игрока или две команды) – соревновательные, групповые.

3. По общей направленности и в зависимости от применяемых средств: игры-упражнения; настольные игры (с инвентарем); игры-роли.

4. Д.Б. Эльконин выделяет по формальному признаку: игры-упражнения, требующие точного воспроизведения усвоенных знаний и умений; сюжетные (игры-роли) – имитация действительности, импровизация на заданную тему; игры с правилами (Эльконин 1999).

5. М.В. Кларин (1976:176) предлагает классификацию игр по дидактическим целям, назначению в учебном процессе, выделяет игры для изучения, закрепления, простого и преображающего воспроизведения, повторения, обобщения, проверки знаний, игры на сообщение новых знаний, включение в новую ситуацию.

А.И. Сорокина выделяет следующие виды дидактических игр:

1) **Игры - путешествия** призваны усилить впечатление, обратить внимание детей на то, что находится рядом. Они обостряют наблюдательность, облегчают преодоление трудностей.

2) **Игры-поручения** по содержанию просты, по продолжительности менее длительны, чем игры-путешествия. В основе их лежат действия с предметами, словесные поручения, игры-предложения, игры-загадки, игры-беседы.

3) **Игры-предположения** («что было бы ….»). Перед детьми ставится задача и создается ситуация, которая требует осмысления последующего действия. При этом активизируется мыслительная деятельность детей, они учатся слушать друг друга.

4) **Игры-загадки**. В основе их лежит проверка знаний, находчивости. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы.

5) **Игры-беседы.** В основе их лежит общение. Основным является непосредственность переживаний, заинтересованность. Такая игра предъявляет требования к активизации эмоциональных и мыслительных процессов. Она воспитывает умение слушать вопросы и ответы, сосредотачивать внимание на содержании, дополнять сказанное, высказывать суждения. Познавательный материал для проведения этого вида игр должен даваться в оптимальном объеме, чтобы вызвать интерес детей. (Сорокина 1985: 69).

Н.В. Кудыкина выделяет такую группу игр: игры интеллектуального характера, куда относятся кроссворды, анаграммы, ребусы и др.(Кудыкина 1985: 98).

Важно четко различать собственно дидактические игры и игровые приемы, используемые при обучении детей. Они нужны для привлечения внимания детей, снятия у них напряжения. Некоторые педагоги воспринимают дидактическую игру лишь как развлекательный и организующий момент урока, позволяющий снять умственное напряжение. В этом случае игра не входит органично в урок, находится около процесса обучения. Игра должна органически сочетаться с серьезным напряженным трудом, не отвлекать от учения, а, наоборот, способствовать интенсификации умственной работы.

Главное для каждого учителя, чтобы игра приносила пользу на уроке: сосредоточивала внимание детей, усиливала интерес к учебной деятельности, вырабатывала уверенность в своих силах и чтобы за время игры учащиеся получали максимум радости, наслаждения.

Существуют основные требования к содержанию игровой деятельности:

1.Соответствие игры теме и целям урока.

2. Углубление, расширение, закрепление знаний.

3.Соответствие возрастным особенностям детей.

Таким образом, цель дидактических игр – облегчить учащимся с ЗПР переход к учебным задачам, стимулировать познавательный интерес к данному предмету. Сказанное позволит сформулировать основные функции дидактических игр:

**- Обучающая** - игры ускоряют процесс усвоения учебного материала, кроме того, каждая учебная игра имеет собственное учебное содержание.

**- Развивающая** - в играх развиваются воображение, память, внимание, мышление, творческие способности школьника.

**- Воспитательная** - игры влияют на различные черты характера (организованность, ответственность, справедливость, самостоятельность). В игре осуществляется корректировка и регуляция поведения учащихся правилами игры, другими игроками.

- **Мотивационно-стимулирующая** - игра создает условия для возникновения и усиления познавательных мотивов, развития интересов, формирует положительное отношение к учению, активизирует познавательную деятельность.

- **Коммуникативная** - в игре происходит разноплановое субъект- субъектное, вербальное и невербальное общение игроков одной команды (сотрудничество), соперников (состязание).

- **Рефлексивная** - в игре ученик лучше познает себя в сравнении с другими, вынужден контролировать и анализировать свои действия, находить и исправлять свои ошибки.

Дидактические игры полифункциональны, комплексно воздействуют на интеллектуальную, эмоциональную, побудительную, волевую, поведенческую (в том числе и коммуникативную) и другие стороны личности.

Овладение грамотой требует от первоклассников с ЗПР сложных умственных операций, большого умственного напряжения, поэтому учитель должен в занимательной форме раскрывать учащимся сложные вопросы. Сознательное усвоение чтения, письма, некоторых простейших грамматических правил – значительный этап в общем культурном развитии учащихся 1 класса с ЗПР. Для формирования и развития познавательных интересов школьников в процессе обучения есть множество разнообразных средств, среди которых не последнее место принадлежит дидактической игре.

Помня слова А.С. Макаренко о том, что «хорошая игра похожа на хорошую работу», каждому учителю необходимо научиться умело использовать игру на уроке (Макаренко 1984: 67).

Дидактическая игра учителем может использоваться, и как форма обучения, и как самостоятельная игровая деятельность и, как средство воспитания различных сторон личности. Ее систематическое применение способствует повышению эффективности психолого-педагогической работы по развитию внимания у детей младшего школьного возраста.

Игры, используемые на уроках обучения грамоте, способствуют и выполнению важных методических задач:

-созданию психологической готовности детей к речевому общению;

- обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими материала;

- тренировке учащихся в выборе нужного варианта (Шевченко 1985: 36).

Занятия должны в большей степени носить игровой характер. В связи с этим нужно сказать об обязательном использовании в добукварный период и в дальнейшем, при обучении грамоте, разнообразного наглядного и дидактического материала: натуральных предметов, игрушек, макетов, картинок (предметных, ситуативных, сюжетных), настольных игр (картинных лото, домино, мозаик). Применение наглядных пособий должно быть подчинено задаче урока, от которой зависит их количество, место и время демонстрации. Доступный для первоклассников дидактический материал, предъявляемый в форме игры, способствует развитию у них интереса к обучению, пробуждает положительные эмоции.

С точки зрения языкового содержания можно выделить следующие игры, используемые на уроках обучения грамоте: грамматические, лексические, фонетические и орфографические.

В первом классе большое внимание уделяется осознанному обучению и усвоению грамматики. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет своим однообразием, внимание становится рассеянным и вопреки воле переходит на что-нибудь другое, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Если мы хотим сосредоточить внимание детей на определенном объекте, то необходимо постоянно открывать в нем все новые и новые стороны. Для того чтобы внимание к какому-нибудь предмету поддерживалось, его осознание должно быть динамическим процессом. Предмет должен на наших глазах развиваться, обнаруживать перед нами все новое содержание. Лишь изменяющееся и обновляющееся содержание способно поддерживать внимание. Внимание учащихся становится менее подверженным колебаниям, более устойчивым, когда они включаются в разрешение определенных задач, в интеллектуальных операциях раскрывается новое содержание в предмете восприятия. В этом случае учителя многие грамматические упражнения заменяют играми, поскольку у детей в этом возрасте это основной и любимый вид деятельности. Также грамматические игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. (Тригер, Владимирова 1992: 76).

За грамматическими следуют лексические игры, логически продолжающие "строить" фундамент речи. Так как необходимой составной частью подготовки к обучению грамоте является развитие речи учащихся, когда предметом их внимания о осознания становится слово и предложение в целом: уточняется и обогощается словарный запас, формируется и совершенствуется целенаправленность высказываний, внятность и выразительность речи. Фонетические игры, предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, формированию и развитию речевых и произносительных навыков в какой-то степени способствуют орфографические игры, основная цель которых - освоение правописания изученной лексики. Данные виды игр могут быть использованы в качестве тренировочных упражнений на этапе как первичного, так и дельнейшего закрепления. Устойчивость внимания в данном случае зависит, конечно, от целого ряда условий. К числу их относятся: особенности материала, степень его трудности, знакомости, понятности, отношения к нему со стороны субъекта - степени его интереса к данному материалу, и, наконец, индивидуальные особенности личности.

Эффективность учебной деятельности зависит от двух главных составляющих: умения учителя управлять вниманием своих учеников и умения научить учеников владеть процессом планирования своего внимания. Центральный компонент любого урока - организация познавательной деятельности учащихся, успешность которой зависит от уровня развития внимания и поддержания его на протяжении урока.

Дидактическая игра может использоваться на всех ступенях обучения, выполняя различные функции. Место игры в структуре урока обучения грамоте зависит от той цели, с которой ее использует учитель. Необходимо продумывать поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке:

Например, в начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей и стимулировать активность; в середине урока - дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы; в конце урока - игра может носить поисковый характер.

Таким образом, дидактическая игра – это сложное многогранное явление. В дидактических играх происходит не только усвоение учебных знаний, умений и навыков, но и развиваются все психические процессы детей, их эмоционально-волевая сфера, способности и умения. Дидактическая игра помогает сделать учебный материал увлекательным. Именно поэтому через дидактическую игру быстрее познаются закономерности обучения, происходит формирование устойчивого интереса к обучению и развитие познавательных процессов, в том числе и внимания. **Список литературы**

1. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр: Учебное пособие/ В.М. Букатов. – 2-е изд.,испр. и доп. – М., 2003.

2. Газман О.С. О понятии детской игры/ Игра в педагогическом процессе – Новосибирск, 1989.

3. Каменский Я.А. Великая дидактика/ Хрестоматия по истории зарубежной педагогики. – М:Просвещение,1981.

4. Карпова Е.В. Дидактическая игра в начальный период обучения. – Ярославль, 1997.

5. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования игры и дискуссии. Анализ зарубежного опыта. – Эксперимент,1995.

6. Крупская Н.К. Роль игры в детском саду. – Педагогические сочинения. М.,1959, т.6.

7. Макаренко А.С. Цель воспитания: Учебное пособие – М.:Педагогика, 1984

8. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / Составители А.В. Брушлинский, К.А. Абульханова-Славская/ Спб: Изд. «Питер» - 2000.

9. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду. – М.:Просвещение.1985.

10. Сухомлинский В.А. Сто советов учителю. – М.: Просвещение, 1981.

11. Тригер Р.Д., Владимирова Е.В. Дидактический материал по русскому языку для работы с детьми с психического развития. - М.: 1992.

12. Ушинский К.Д. Собрание сочинений – М., 1950.

13. Эльконин Д.Б. Психология игры, - 2-е изд. – М.,1999.

14. Юрченко Ю.А. Коррекционные упражнения при обучению чтению// Начальная школа – 2009-№7.