***Дидактические игры в начальном периоде обучения***

|  |
| --- |
|  Игра – это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы жизни.  С.П. Шацкий |

 Каждый период жизни и развития ребенка характеризуется определенным ведущим видом деятельности. В отечественной психологии под **ведущей деятельностью** понимается та, в процессе которой происходят качественные изменения в психике детей, происходит формирование основных психических процессов и свойств личности, появляются психические новообразования, характерные именно для данного конкретного возраста.

 Так, в период младенчества (до 1 года), ведущим видом деятельности является непосредственно - эмоциональное общение, в раннем детстве (от 1 года до 3 лет) – предметная деятельность, в дошкольном – игра, в младшем школьном возрасте – учеба, в подростковом – общение со сверстниками.

 **Сущность игры** как ведущего вида деятельности заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности. Известный русский психолог Д. Б. Эльконин подчеркнул социальную природу игры. Он проанализировал структуру развернутой сюжетно-ролевой игры, выделил единицу игры – **роль**, которую берет на себя ребенок. С ролью связаны **игровые действия**. Это действия со значением, они носят изобразительный характер. Другой компонент игры – **правила*.*** Благодаря им возникает новая форма удовлетворения ребенка – радость от того, что он действует так, как требуют правила.

Содержанием развитой формы ролевой игры является не предмет и его употребление, а отношение между людьми; содержанием игр старших дошкольников является подчинение правилам в соответствии с поставленной целью.

**Цель игры** всегда имеет два аспекта:

1. Познавательный, т.е. то, чему мы должны научить ребенка, какие способы действия с предметами хотим ему передать;
2. Воспитательный, т.е. те способы сотрудничества, формы общения и отношения к другим людям, которые следует прививать детям.

В обоих случаях цель игры должна формироваться не как передача конкретных знаний, умений, навыков, а как развитие определенных психических процессов или способностей ребенка.

Таким образом, **игра** – это деятельность по ориентации в смыслах человечества деятельности. В целом игра рассматривается как:

1. Особое отношение личности к окружающему миру;
2. Особая деятельность ребенка, которая изменяется и развертывается как его субъективная деятельность;
3. Социально заданный ребенку и усвоенный им вид деятельности (или отношение к миру);
4. Особое содержание усвоения;
5. Деятельность, в ходе которой происходит развитие психики ребенка;
6. Социально-педагогическая форма организации детской жизни и «детского общества».

Игра – это сложное социально-психологическое явление. Являясь ведущей деятельностью дошкольного периода, она обеспечивает существенные новообразования в физической, психической и личностной сферах, дает эффект общего психического развития. В игре ребенок учится управлять собой.

Кравцова Е.Е., кандидат психологических наук, в своей книге «Разбуди волшебника» говоря о специфике детской игры, о её становлении в дошкольном возрасте, отмечает, что игра очень тесно связана с воображением. «В современной психологии имеется три подхода к решению вопроса, что первично: воображение по отношению к игре или игра по отношению к воображению? Что мы должны развивать – воображение, чтобы развивалась игра, или игру, чтобы через неё развивалось воображение?»

Согласно одному из подходов воображение является исходным моментом любой игры и, значит, чтобы развивать игру, надо развивать воображение, воздействовать на его компоненты, следовать его логике.

Согласно другому подходу, наоборот, воображение считают главным итогом игры…

Третий подход к решению этого вопроса – своеобразный компромисс, по которому не игра источник воображения и не воображение источник игры, а воображение и есть игра. В частности Л. С. Выготский писал, что воображение – это игра без действия и , наоборот, воображение в действии и есть игра.

Может быть, в зависимости от вида игры, от возраста детей, от уровня развития их воображения и получается, что воображение является источником игры, или игра является источником воображения, или, наконец, воображение является игрой.

Е.Е. Кравцова выделяет следующие виды игр, возникающих в дошкольном детстве:

Первый вид – **режиссерская игра.**

Ребенок видит в ней целое раньше частей, имеет своеобразный план перед тем, как начать играть. Режиссерская игра – типичный вид игры, в которой дошкольник идет от своего замысла, подчиняя ему и предметы, и действия с ними, и саму предметную ситуацию. Центральным моментом этой игры является событийная сторона. Ролевые отношения представлены слабо, а в начальных формах игры они вообще отсутствуют. Ребенок действует каким-то абстрактным предметом или мелкой игрушкой, создает вокруг них целостную ситуацию.

Второй вид – **образно-ролевая игра.**

В образно-ролевой игре центральным моментом является использование какой-либо роли: животного, человека, даже изображение различных предметов. На основе своего опыта, в результате многочисленных наблюдений ребенок выделяет специфические черты окружающий его вещей и переносит их на себя, становясь то машинкой, то паровозом. Как правило, образно-ролевая игра, однообразна: ребенок-машина всё время ездит, ребенок-паровоз всё время гудит, ребенок-лягушка всё время прыгает и т.д.

Третий вид игры, возникающей в дошкольном детстве – **сюжетно-ролевая игра.**

Прежде всего, как отмечал Д.Б. Эльконин, ребенок в этой игре отражает отношения, специфические для общества, в котором он живет. В сюжетно-ролевой игре основное внимание ребенка направлено на социальные отношения людей. Именно поэтому ребенок и начинает обыгрывать знакомые темы – магазин, больница, школа, транспорт и многие другие.

Четвертый вид игры – **игра с правилами** – является логическим продолжением сюжетно-ролевой игры, несмотря на их внешнюю несхожесть. В основе игры лежит воображаемая ситуация. Именно она предлагает ребенку осмыслить предложенные правила, самому их обыграть, присвоить их и следовать им. Только в этом случае правила будут близкими ребенку, только тогда он сумеет подчиняться им не из-под палки, а по собственному желанию. Игра с правилами учит общаться. Ведь большинство игр – игры коллективные. В них встречаются два рода отношений. Это отношения соревновательного типа – между командами, между партнерами, у которых прямо противоположная цель (если один выигрывает, то другой проигрывает), и отношения подлинного сотрудничества – между участниками одной команды. Такое сотрудничество, участие в коллективной деятельности помогает ребенку «выйти» из ситуации и проанализировать её как бы со стороны.

В последнее время в психолого-педагогической литературе появляется немало критики в адрес соревнования. Эта критика вполне справедлива, так как соревнования могут вызвать самые негативные последствия, например, неприязнь детей друг к другу, подтасовывание результатов, достижение цели любым путем и т.п. Вместе с тем нельзя считать, что соревнование имеет лишь отрицательные стороны. Оно может быть и крайне полезно ребенку, «поворачивает» его на сверстника. Важно только, чтобы соревновательный момент не затмил собой другого ребенка, а включал бы в себя как необходимые элементы – сотрудничество и совместную деятельность.

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 ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности.

К началу младшего школьного возраста игровая деятельность не теряет своей роли, но содержание и направленность игры меняется. В это время большое место начинают занимать игры с правилами. В них ребенок учится подчинять свое поведение правилам, формирует его движения, внимание, умение сосредоточиться, т.е. развиваются способности, которые особенно важны для успешного обучения в школе.

Играя, младшие школьники стремятся брать на себя роли, которые привлекают их в реальной жизни: как правило: связанные с проявлением мужественности, смелости и т.д. По сравнению с дошкольниками, младшие школьники больше времени затрачивают на обсуждение сюжета, распределение ролей. В конфликтных ситуациях у детей появляется умение анализировать свою деятельность, оценивать свои поступки и возможности. В целом развитие сюжетов игр идет от бытовых игр к играм с производственным сюжетом, а затем к сюжетам, отражающим общественно-политические события.

В 1-м классе большое место в игре отводится школе – дети учат кукол, друг друга. В 3-м классе игры со школьной тематикой исчезают. У детей 1-го, 2-го классов продолжаются игры, связанные с жизнью семьи (бытовые). В игру вводится импровизация. У младших школьников широко представлены индивидуальные игры, а также небольшими группами по 2-3 человека. Распространены ритмические игры, игры в театр. Большое место в 3-м, 4-м классах начинают занимать игры с правилами без сюжетов и спортивные игры. Чем старше дети, тем все большее место в игре начинает занимать соревнование. Оно развивает у детей умение действовать в коллективе, бороться за честь класса.

В младшем школьном возрасте происходит переход от игры в плане внешних действий к играм в плане воображения, в уме. Так дети могут совершать космические путешествия, не производя при этом никаких внешних действий. То есть складывается уже идеальная игра, игра воображения.

Таким образом, можно сказать, что игра в младшем школьном возрасте продолжает занимать большое место. Освоение же учебной деятельности (ведущей в этот возрастной период) идет достаточно медленно, и в наиболее полном, сложившемся виде она формируется лишь к концу обучения в начальной школе.

Игра и учеба – это две разные деятельности, между ними имеются значительные качественные различия.

**Игровая деятельность** – ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста, характеризующийся в основном воспроизведением в специфической форме действий и отношений взрослых.

**Учебная деятельность** – ведущий вид деятельности детей школьного возраста, характеризующийся систематическим и целенаправленным усвоением знаний.

С поступлением малыша в школу меняется отношение окружающих к игре. Поэтому меняется место игры и в жизни самого ребенка. Пока играл дошкольник, игра воспринималась им, окружающими его взрослыми людьми и ровесниками как его естественное и нужное дело, хотя и не навязанное, добровольное, ограниченное только правилами, которые малыш придумал сам или с охотой принял их от других участников игры. Взрослый, сознавая или чувствуя важность игры для дошкольника, поощрял его игровую активность и достижения в игре и этим способствовал самоутверждению ребенка. В играх с ровесниками ребенок тоже самоутверждался, проявляя себя и обретая свое место в детской общности.

Но вот он поступил в школу. И вдруг, с точки зрения окружающих, игра перестала быть естественным занятием. Теперь от него ждут достижений не в игре, а в ученье. Более того, успехи, которые первоклассник недавно достигал в игре, за которые его хвалили, когда он был дошкольником, теперь утратили свое значение в глазах окружающих, перестали быть средством самоутверждения.

Даже те дети, которые в первый класс идут охотно, скоро оказываются в положении людей, начавших жить заново, с чистой страницы. И многие из них нелегко обнаруживают новые способы самоутверждения, которые соответствовали новым требованиям и ожиданиям окружающих.

«Эти трудности роста ребенка, сопровождающие его переход в статус школьника, можно сделать гораздо менее болезненными, если не противопоставлять игру как занятие маленьких, учение как делу взрослых, а ввести в организацию урока специальные учебные игры, сходные по внешним условиям с дошкольными играми, знакомыми ребенку, но существенно отличающиеся от них по содержанию и целям – направленные на формирование рефлексивного самоконтроля и мотивов саморазвития».

Справедливо замечено еще Н.К.Крупской, что «школа отводит слишком мало места игре, сразу навязывая ребенку подход к любой деятельности методами взрослого человека. Она недооценивает организационную роль игры. Переход от игры к серьезным занятиям слишком резок, между свободной игрой и регламентированными школьными занятиями получается ничем не заполненный разрыв. Тут нужны переходные формы».

В качестве таких выступают дидактические игры. Это своеобразная форма учебной деятельности – учение в дидактической игре – появляется уже в дошкольном возрасте.

Хороший урок, констатирует современная наука, отличается многообразием учебных ситуаций, которые развивают активную познавательную деятельность. Её развитие не может проходить без эмоционального проявления познавательной потребности, проявлению которой в большей степени способствуют занимательные, дидактические игры и упражнения. Еще К.Д. Ушинский, подчеркивая важность применения занимательных упражнений, писал: «чем дольше вы будете оберегать ребенка от серьезных занятий, тем труднее для него потом переход к ним. Сделать серьезные занятия для ребенка занимательными – вот задача первоначального обучения», но также К.Д. Ушинский отмечал, что обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но никогда – не развлекающим.

В справедливости этих слов сегодня убеждаются педагоги, психологи, методисты, учителя.

Дети с большим интересом относятся к разным играм, головоломкам, кроссвордам, ребусам. Их привлекает сам процесс проявления активности, сообразительности, инициативы и смекалки. Игра активизирует волю ребенка, приучает считаться с интересами товарищей, дисциплинирует.

Увлеченные игрой, дети легче усваивают программный материал, закрепляют его, приобретают определенные знания, умения, навыки. В игре они добиваются порой самых высоких для себя результатов.

«Хорошая игра похожа на хорошую работу… В каждой игре есть прежде всего рабочее усилие и усилие мысли», - писал А.С. Макаренко. Вот почему игры и игровые упражнения должны занять прочное место и в процессе обучения, и в воспитательной работе.

Однако, не всякая игра имеет существенное образовательное и воспитательное значение, а лишь та, которая приобретает характер познавательной деятельности. Дидактическая игра обучающего характера сближает новую познавательную деятельность ребенка с уже привычной для него, облегчая переход от игры к серьезной умственной работе.

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

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

Итак, первое условие, необходимое для того, чтобы игра помогла включить начинающего школьника в учебный процесс и способствовала его интеллектуальному, нравственному и художественному развитию, состоит в том, что учитель должен постоянно оценивать игру по двойному критерию: решает ли она сиюминутные задачи и способствует ли при этом достижению дальней цели образования – развитию школьника.

Вторым условием эффективного применения игры в обучении является нормальное, сознательное использование её учителем для включения детей в учебную деятельность, понимание различия между функциями развивающей игры в детском саду и в школе.

Если бы нам удалось заставить дошкольника задуматься над мотивом его игры, её «полезностью» она сразу перестала бы быть игрой – утратила бы свою привлекательность, а, следовательно, оказалась бы неспособной выполнять свои развивающие функции. Игра дошкольника – деятельность, побуждающая привлекательность самого процесса своего осуществления. Дошкольник играет для того, чтобы играть.

Игра младшего школьника пробуждается принципиально иными мотивами и иначе участвует в развитии ребенка, обеспечивая переход ребенка от дошкольной ролевой игры к сознательной и всё более самостоятельной и целенаправленной учебной деятельности школьника.

Чтобы учебная деятельность ребенка приобрела прочную мотивационную основу, он должен открыть для себя, что цель учебной деятельности – не просто в выполнении требований учителя, а в овладении знаниями, умениями, навыками, в развитии собственных способностей, возможностей. Ученик должен испытать радость умственного напряжения, преодоления интеллектуальных трудностей, которые доставляет решение учебных задач. Но для этого нужно, чтобы он захотел включиться в их решение.

В.А. Левин отмечает: «Помочь младшему школьнику включиться в решение учебных задач и обрести вкус к учебной деятельности – значит сделать важный шаг, направленный на достижение дальнего, стратегического результата начального обучения. Помочь учителю в решении этой педагогической задачи поможет игра, но для этого она должна занимать вполне определенное место в учебной деятельности: не предшествовать обучению («поиграем, а потом начнём учиться»), не чередоваться с ним («поучимся - поиграем»), а стать формой организации коллективной, руководимой учителем деятельностью класса».

Необходимость использования игр как средства обучения детей определяется рядом причин:

1. Игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения. Можно согласиться с Л.С. Выготским, который писал, что «в школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношения к действительности. Она имеет свое внутреннее в школьном обучении и в труде». Отсюда следует, что опора на игровую деятельность – это важный и наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу.
2. Освоение учебной деятельности, включение в нее детей идёт 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 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 выполнять в школе. Мотив и содержание учебной деятельности не соответствуют друг другу. Побуждать же к учению должно то содержание, которому ребенка учат в школе. Существуют значительные трудности в адаптации ребенка при поступлении в школу (освоение им новой роли – роли ученика, установление взаимоотношений со сверстниками и учителями). Дидактическая игра во многом способствует преодолению указанных трудностей.

Игра может формировать у детей качества, необходимые для становления учебной деятельности:

а) общее положительное отношение у школе, к учебному предмету, интерес и уважение к одноклассникам;

б) умение включаться в коллективную учебную работу и действовать в соответствии с нормами поведения в условиях такой работы;

в) готовность слушать друг друга;

г) желание постоянно расширять свои возможности, развивать свои способности, строить себя в сотворчестве с учителем и одноклассниками;

д) осознание способов, направленных на расширение своих возможностей, в том числе способов самоконтроля и самооценки;

е) раскрытие собственных творческих способностей, самовыражения и самопознания, самоутверждения.

Условия эффективного использования игры для первоначальной организации учебной деятельности младшего школьника вытекают из представления о месте игры в обучении. Игру можно считать выполняющей свои функции на уроке в том случае, если она обеспечивает:

- не только освоение ребенком конкретных умений, но и воспитание у школьника желания учиться;

- осознание школьником своих занятий в классе не как простой игры в школу, а как учения: ребенок от дошкольной ориентации на процесс игры должен перейти к учебной ориентации на овладение способами учебных действий.

**Дидактические игры** – разновидность игр с правилами, специально создаваемые педагогами в целях обучения и воспитания детей.

Дидактическая игра, являясь игровой формой обучения, соединяет познавательное и занимательное. Именно это сочетание обеспечивает переход от одной ведущей деятельности к другой и позволяет детям овладеть знаниями играя.

А.В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры, подчеркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребенка».

Некоторые педагоги склонны неправомерно рассматривать дидактические игры лишь как средство интеллектуального развития познавательных и психических процессов. Однако, дидактическая игра – это еще и игровая форма обучения, которая активно применяется на начальных этапах обучения.

А.И. Сорокина выделяет следующие виды дидактических игр: игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы.

**Игры-путешествия** призваны усилить впечатление, обратить внимание детей на то, что находится рядом. Они обостряют наблюдательность. В этих играх используются многие способы раскрытия познавательно содержания в сочетании с игровой деятельность. Постановка задач, пояснение способов её решения, поэтапное решение задач и т.д.

**Игры-поручения** по содержанию проще, а продолжительность – короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения.

**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.

**Игры-загадки**. В основе их лежит проверка знаний, находчивости. Разгадывание загадок способствует анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы.

**Игры-беседы**. В основе их лежит общение. Основным является непосредственность переживаний, заинтересованность, доброжелательность. Такая игра предъявляет требования к активизации эмоциональных и мыслительных процессов. Она воспитывает умение слушать вопросы и ответы, сосредоточить внимание на содержании, дополнять сказанное, высказывать суждения. Познавательный материал для проведения этого вида игр должен даваться в оптимальном объеме, чтобы вызывать интерес у детей. Познавательный материал определяется темой, содержанием игры. Игра, в свою очередь, должна соответствовать возможностям усвоения интереса детей и свертывания игровых действий.

Н.М. Конышева среди дидактических игр выделяет интеллектуальные игры. Она пишет: «Еще более возрастает активность учащихся при использовании специальных интеллектуальных игр, которые по своему механизму наиболее органично связаны с процессами познания, с мышлением. Классические примеры таких игр широко известны: это шашки, шахматы и т.д. К этой категории относятся и так называемые «задачи на сообразительность» (ребусы, шарады, головоломки и т.д.), вызывающие большой интерес как у взрослых, так и у детей. Следует подчеркнуть особо, что интерес этот сугубо интеллектуального свойства, т.е. не зависит от внешних стимулов, а определяется исключительно потребностью человеческого ума в упражнении. Это обстоятельство очень важно, его можно считать одним из убедительных оснований для включения интеллектуальных игр в учебный процесс».

Характерная особенность применения интеллектуальных игр на занятиях состоит в том, что мыслительная деятельность детей при разгадывании организовывается с опорой на восприятие окружающей действительности, т.е. предмет, о котором говорится в игре, дети должны хорошо себе представлять.

 **Кроссворд** – игра-задача, в которой фигуру из квадратов нужно заполнить буквами, составляющими перекрещивающиеся слова. При составлении кроссвордов учитываются возрастные отличия восприятия, внимания, памяти, мышления учеников. Количество заданий в кроссвордах, особенно в начале букварного периода, небольшое – ответ основывается на двух-трех словах. В зависимости от особенностей конкретного класса и индивидуальных возможностей детей задания можно изменять и варьировать.

В тех случаях, когда в словах имеются неизученные детьми орфограммы, с целью предупреждения ошибок до отгадывания кроссворда их обозначают буквами. На уроках кроссворды целесообразны не для проверки общей эрудиции учащихся, а для лучшего усвоения ими фактического материала.

Кроссворды с загадками предполагают у детей формирование умения решать логические задачи, заключенные в загадках.

Процесс отгадывания, по мнению современных педагогов, является своеобразной гимнастикой, мобилизирующей и тренирующей умственные силы ребенка. Отгадывание загадок оттачивает и дисциплинирует ум, приучая детей к четкой логике, к рассуждению и доказательству. Отгадывание загадок можно рассматривать как процесс творческий, а саму загадку – как творческую задачу

Среди интеллектуально развивающих игр на поиск логических закономерностей особой популярностью пользуются игры в загадки.

Загадка – изображение или выражение, нуждающееся в разгадке, истолковании.

Младшим школьникам очень нравится отгадывать загадки. У них вызывает интерес как сам процесс, так и результат этого своеобразного интеллектуального состязания. Расширяя кругозор детей, знакомя их с окружающим миром, явлениями природы; развивая и обогащая речь, загадки имеют неоценимое значение в формировании интеллектуальных компонентов способности к творчеству: логического мышления (способность к анализу, синтезу, сравнению, сопоставлению), элементов эвристического мышления (способность выдвигать гипотезы, ассоциативность, гибкость, критичность мышления). Загадка, по словам К.Д. Ушинского, «доставляет уму ребенка полезное упражнение».

Целенаправленное развитие интеллектуальных способностей детей к творчеству предполагает знание педагогом механизмов построения загадок, поскольку характер умственных операций, которые предстоит совершить отгадывающему, определяется типом построения логической задачи, способом шифровки загаданного предмета, явления в ней.

Основные типы загадок и способы их конструирования:

1. **Загадки, в которых дается описание предмета или явления путем перечисления различных его признаков.**

Например:

Кафтан на мне зеленый,

А сердце как кумач.

На вкус, как сахар, сладок,

А сам похож на мяч. (Арбуз)

Эта загадка основана на трех признаках, свойственных арбузу (цвет, вкус, форма). Решение загадок подобного вида основано на анализе (выделении всех признаков) и синтезе (объединении их в единое целое).

1. **Загадки, где описание предполагает краткую характеристику предмета или явления (по одному-двум признакам восстановить целостный образ).**

Например: Голубая простыня весь свет одевает. (Небо)

Чтобы решить подобную загадку, необходимо выделить отмеченный признак, связать его по ассоциации с другими, не названными в загадке.

1. **В загадку включено отрицательное сравнение.**

Например: Летит, а не птица; воет, а не зверь. (Ветер)

Отгадывание таких загадок представляет собой доказательство от противного: отгадывающий должен поочередно сопоставлять разные и в тоже время чем-то сходные предметы, явления, выделять в них сходные признаки, группировать их по-новому, в другом сочетании.

1. **Загадки, в описании которых использованы метафоры.**

Например: Под одной крышей четыре братца живут. (Стол)

Разгадывание этих загадок предусматривает расшифровку метафоры. Для этого необходимо сопоставить, сравнить предметы из разных, часто очень далеких областей, увидеть в них черты сходства, отнести к одной смысловой категории.

1. **Загадки, в которых представлено описание не самого предмета (явления), а буквенного (слогового) состава слова, его обозначающего.**

Этот тип загадок включает:

**а) Шарады** – слова-загадки, в которых несколько букв, слогов или частей слова выделено и описано самостоятельно. Например:

Мой первый слог – предлог,

И во втором мы проживем все лето,

А целое от нас и вас

Давно уж ждет ответа. (За-дача)

**б) Метаграммы** – загадки, в которых из загаданного слова путем замены одной буквы другой, получается новое слово. Например:

С «ч» над морем я летаю,

С «г» в машинах я бываю. (Чайка-гайка)

**в) Анаграммы** – это слова, получающиеся из других слов при обратном чтении (кот-ток) или при перестановке слогов и букв (сосна-насос).

Легко дыша в моей тени,

Меня ты летом часто хвалишь,

Но буквы переставь мои –

И целый лес ты свалишь. (Липа-пила)

**г) Логарифмы** – слова-загадки, меняющие свое значение при отнимании или прибавлении букв (гроза-роза)

Известное я блюдо.

Когда прибавишь «м»,

Летать, жужжать я буду,

Надоедая всем. (Уха-муха)

Владение внутренним механизмом построения загадки позволяет педагогу обучать детей отгадывать загадки: понимать их содержание, находить оптимальные пути решения, приемы отгадывания, объяснять и доказывать правильность отгадки, а также учить школьников придумывать загадки самим. Способы построения загадок позволяют педагогу оказывать помощь детям по определению последовательности мыслительных действий в процессе отгадывания.

Алгоритм поиска отгадки:

а) определить, что и где нужно искать;

б) выделить и объединить возможные признаки;

в) выдвинуть предполагаемую отгадку;

г) доказать правильность отгадки.

Игровая форма проведения загадок удовлетворяет возрастные потребности младших школьников в игровых видах деятельности, в интеллектуальной активности.

Вот некоторые из игровых форм, проводимых на уроке:

1. **Загадки-трафаретки.**

На плотном листе или картоне вырезаются круглые или прямоугольные отверстия соответственно тем клеткам, куда должны вписываться буквы слова-отгадки. Найдя буквы, играющий вписывает их в отверстия на листе бумаги предложенном снизу. За каждое правильно отгаданное слово начисляется определенное количество очков.

**Шесть раков**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **р** |  |  | **а** |  | **к** |  |

1. Этот рак из сатина сшит. (Рубашка)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **р** | **а** | **к** |  |  |  |

1. Этот рак на Луну летит. (Ракета)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **р** | **а** |  |  |  |  | **к** |

1. Этот рак – долгожданный день. (Праздник)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **р** |  |  | **а** |  | **к** |  |

1. Этот - может вспорхнуть на пень. (Куропатка)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **р** | **а** |  |  |  | **к** |

1. Этот рак сторожит дворец. (Охранник)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **р** | **а** |  |  |  |  | **к** |  |

1. Этот – кисленький леденец. (Карамелька)

**2. Чайнворд загадок.**

Это игра, в которой слова-отгадки должны следовать одно за другим в виде цепочки слов. Последняя буква первого слова является первой буквой следующего.

1. Красный, сахарный, кафтан зеленый, бархатный. (Арбуз) 2. Сторож плохой: слепой, глухой, не тронешь – молчит, а тронешь – кричит. (Звонок) 3. Мордочка усатая, шубка полосатая, часто умывается, а с водой не знается. (Кот) 4. Кланяется, кланяется, а домой придет –растянется. (Топор) 5. Без тела живет, без языка кричит. (Радио) 6. На зеленой хрупкой ножке вырос шарик у дорожки, ветерочек пошуршал и развеял этот шар. (Одуванчик)

**3. Рассыпные загадки.**

Из слов, написанных на отдельных карточках, сложить загадку и разгадать её. Игра начинается с чтения стихотворения – зачина:

 Со страницы книжки в гости я к вам шла,

Чтобы разгадали вы меня, друзья.

Очень торопилась, и случилось так, что

На куски разбилась, не собрать никак.

Помогите! Помогите! Из кусков меня сложите!

А потом вы разгадайте, помните меня и знайте!

Образец набора карточек к загадке:

Меня частенько просят, ждут,

 А только появлюсь, и прятаться начнут! (Дождь)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **просят** | **а только** | **начнут** | **частенько** | **появлюсь** | **Меня**  | **прятаться** | **ждут** |

**4. Лото загадок.**

Это наиболее простая игра в загадки, так как начинающий имеет отгадки и их нужно только узнать в загадках. Игра основана на игровом признаке лото: тексты загадок пишутся на отдельных карточках, а рисунки, являющиеся ответами на эти загадки, или сами слова-отгадки помещаются в клетках больших карт.

**Ребус** – загадка, в которой искомое слово или фраза изображены комбинацией фигур, букв или знаков.

При ознакомлении детей с ребусами им рассказывают о том, что когда-то люди не умели писать. Если одно племя должно было сообщить другому важную новость, то вместо слов они рисовали картинки и передавали это «письмо» через гонца. Такие письма были неудобны, т.к. в них обо всем не скажешь. Потом люди придумали буквы и стали писать письма словами.

«Письма» с рисунками есть и сейчас, но теперь это игра. Назовем ее ребусом..

Необходимо познакомить учащихся с общепринятыми правилами расшифровки ребусов:

- запятые около картинки означают, что от названия картинки надо отбросить столько же букв, сколько запятых;

- если рисунок перевернут, слово надо прочитать справа налево;

- буквы слева от картинки являются началом слова-отгадки, справа – его окончанием;

- если два предмета или два буквы нарисованы одна в другой - значит в слове есть буква «в»;

- расположение букв или слогов над чертой и под ней говорит о том, что в слове-ответе есть один из слогов «над», «под», «на»;

- точка рядом с буквами означает, что часть слова читается как «точка»;

- если на фоне одной буквы изображены другие, значит в состав слова-ответа входит сочетание букв «по»;

- при наличии изображения двух предметов (картинок) без дополнительных знаков или указаний, ответ составляют последовательным названием имеющихся картинок;

- когда над имеющимися в слове буквами стоит ряд цифр, порядок чтения букв слова-ответа соответствует указанию цифр;

- если шифр представляет собой расположение букв друг за другом, в слово-ответ включается его часть – «за» или «перед»;

- если над картинкой перечеркнута буква, то в слове-ответе этой буквы нет, а если над зачеркнутой буквой написана другая, значит, в слове-названии картинки букву надо заменить на указанную.

**Игры в рифмы**

|  |
| --- |
| «Рифма, звучная подругаВдохновенного досуга,Вдохновенного труда… А.С. Пушкин |

Убогость слова, по выражению известного педагога В.А. Сухомлинского, это убогость мысли ведет к нравственной, эмоциональной, эстетической «толстокожести».

Любовь к слову, несомненно, принадлежит к тем чувствам, испытав которые однажды, человек проносит через всю жизнь. Лев Успенский в книге «Слово о словах» пишет: «Если в мире есть вещи, достойные названия «чуда», то слово, бесспорно, первое и самое чудесное из них».

Помогут детям проникнуться этим чувством, помогут понять, как слово может соединить в себе высокое звучание и содержание с веселым и остроумным **игры в рифмы**, которые не просто занимательны, они учат любить и чувствовать слово, родной язык.

А язык хорош уже тем, что без него у нас бы не было стихов. Поэзия делает жизнь полнее, выразительней, а нас – чувствительней к слову и к красоте.

Вкус к слову лучше всего воспитывать на поэзии.

Игры в рифмы благотворно влияют на выработку оптимального темпа и ритма речи, исподволь развивая интерес к стихам, поэзии, русской речи, языку.

Психологами доказано, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными – это мертвый груз.

Важно четко различать собственно дидактические игры и игровые приемы, использующиеся при обучении детей.

Нередко на занятиях игра подменяется игровыми приемами, где преобладает активность взрослого.

Для того, чтобы игра увлекла детей и лично затронула каждого из них, взрослый должен стать ее непосредственным участником. Своими действиями, эмоциональным общением с детьми, взрослый вовлекает в совместную деятельность, делает ее важной и значимой для них. Он становится как бы центром притяжения в игре. Это очень важно на первых этапах знакомства с игрой. В то же время взрослый организует игру и направляет ее – он помогает детям преодолеть затруднения, одобряет их хорошие поступки и достижения, поощряет соблюдение правил и отмечает ошибки.

Совмещение взрослым двух отдельных ролей – участника и организатора – важная отличительная способность игры. Когда дело касается знакомых детям игр, то учителя следует добиваться того, чтобы дети самостоятельно организовывали проведение игр, при этом учитель может быть непосредственным участником.

По мере вхождения детей в новую дл них деятельность – учебную – значение дидактических игр как способа обучения снижается, в то время как игровые приемы по-прежнему используются педагогом. Они нужны для привлечения внимания детей, снятия у них напряжения. Игровыми приемами, в отличие от игр, всегда должен руководить непосредственно преподаватель.

Игровые приемы, так же как и дидактические игры, дают возможность сделать занятия более содержательными и целенаправленными.

Дидактическая игра имеет определенную структуру. Структура – это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Выделяются следующие структурные составляющие дидактической игры: 1) дидактическая задача; 2) игровая задача; 3) игровые действия; 4) правила игры; 5) результат (подведение итогов).

**Дидактическая задача** определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отражает его обучающую деятельность. Так, например, в ряде дидактических игр в соответствии с программными задачами соответствующих предметов закрепляется умение составить из букв слова, отрабатываются навыки счёта и т.д.

**Игровая задача** осуществляется детьми. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка. Самое главное: дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована и предстает перед детьми в виде игрового замысла (задачи).

**Игровые действия** – основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направленности и по отношению к играющим. Это, например, могут быть ролевые действия, отгадывание загадок, пространственные преобразования и т.д. Они связаны с игровым замыслом и исходят из него. Игровые действия являются средствами реализации игрового замысла, но включают и действия, направленные на выполнение дидактической задачи.

**Правила игры**. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. Правила содержат нравственные требования к взаимоотношениям детей, к выполнению ими норм поведения. В дидактической игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Правила влияют и на решение дидактической задачи – незаметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

**Подведение итогов (результат)** – проводится сразу по окончанию игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание; определение команды-победительницы и т.д. Необходимо при этом отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей.

При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы, поскольку именно с их помощью решаются дидактические задачи.

В ситуации дидактической игры знания усваиваются лучше. Дидактическую игру и урок противопоставлять нельзя. Самое главное – и это необходимо еще раз подчеркнуть - дидактическая задача в дидактической игре реализуется через игровую задачу. Дидактическая задача скрыта от детей. Внимание ребенка обращено на выполнение игровых действий, а задача им не осознается. Это и делает игру особенной формой игрового обучения, когда дети чаще всего непреднамеренно усваивают знания, умения, навыки. Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не ученой ситуацией, а игровой. Дети и педагог – участники одной игры. Нарушается это условие – и педагог становится на путь прямого обучения.

Таким образом, дидактическая игра – это игра только для ребенка. Для взрослого она - способ обучения. В дидактической игре усвоение знаний выступает как побочный эффект. Цель дидактических игр и игровых приемов обучения – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным. Сказанное позволяет сформулировать **основные функции дидактических игр**:

1. Функция формирования устойчивого интереса к обучению и снятия напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму;
2. Функция формирования психических новообразований;
3. Функция формирования собственно учебной деятельности;
4. Функция формирования общеучебных умений, навыков учебной и самостоятельной работы;
5. Функция формирования навыков самоконтроля и самооценки;
6. Функция формирования адекватных взаимоотношений и освоения социальных ролей.

Итак, 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, создать радостное рабочее настроение. Умелое использование дидактической игры в учебном процессе облегчает его, т.к. игровая деятельность привычна ребенку. Через игру быстрее познаются закономерности обучения. Положительные эмоции облегчают процесс познания.

Организовать и провести дидактическую игру – задача достаточно сложная для педагога.

Можно выделить следующие **основные условия проведения дидактической игры**:

1. Наличие у педагога определенных знаний и умений относительно дидактических игр;
2. Выразительность проведения игры. Это обеспечивает интерес детей, желание слушать, участвовать в игре.
3. Необходимость включения педагога в игру. Он является и участником и руководителем игры. Педагог должен обеспечить поступательное развитие игры в соответствии с учебными и воспитательными задачами, но при этом не оказывать давления, выполнять второстепенную роль, незаметно для детей направлять игру в нужное русло.
4. Необходимо оптимально сочетать занимательность и обучение. Проводя игру, педагог должен помнить, что он дает детям сложные учебные задания, а в игру их превращает форма их проведения – эмоциональность, легкость, непринужденность.
5. Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач.
6. Между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания.
7. Используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой и емкой.

Грамотное проведение дидактической игры обеспечивается четкой организацией дидактических игр прежде всего, педагог должен осознать и сформулировать цель игры, ответить на вопросы: какие умения и навыки дети освоят в процессе игры, какому моменту игры надо уделять особое внимание, какие воспитательные цели преследуются при проведении игры? Нельзя забывать, что за игрой стоит учебный процесс. И задача педагога – направить силы ребенка на учебу, сделать серьезный труд детей занимательным и продуктивным.

Далее, необходимо определиться с количеством играющих. В разных играх их предусмотрено разно количество. По возможности надо стремиться, чтобы в игре участвовал каждый ребенок. Поэтому, если игровую деятельность осуществляет часть детей, то остальные должны выполнять роль контролеров, судей, то есть тоже принимать участие в игре.

Следующим важным этапом при организации дидактической игры является подбор дидактических материалов и пособий для игры. Помимо этого требуется четко спланировать временной параметр игры. В частности, как с наименьшей затратой времени познакомить детей с правилами игры. Необходимо предусмотреть, какие изменения можно внести в игру, чтобы повысить активность и интерес детей, учесть возможное возникновение незапланированных ситуаций при проведении дидактических игр.

И, наконец, важно продумать заключение, подведение итогов после проведения дидактической игры. Большое значение имеет коллективный анализ игры. Оценивать следует и быстроту, и – главное – качество выполнения игровых действий детьми. Обязательно нужно обратить внимание на проявления поведения детей и качеств их личности в игре: как проявилась взаимовыручка в игре, настойчивость в достижении цели. Постоянно демонстрируйте детям их достижения.

Важно продумать поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке. В начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы; в конце урока игра может носить поисковый характер. На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, включать разные виды деятельностей. Игра, следовательно, может быть проведена на любом этапе урока. Она используется также на уроках разного типа. Так на уроке объяснения нового материала в игре должны быть запрограммированы практические действия детей с группами предметов или рисунками; на уроках закрепления материала используют игры на воспроизведение свойств действий и вычислительных примеров. В системе уроков по теме важно подобрать игры на разные виды деятельности: исполнительскую, воспроизводительную, преобразующую, поисковую.

Дидактическая игра входит в целостный педагогический процесс, сочетается и взаимосвязана с другими формами обучения и воспитания.

Приложение

**Иры на уроках русского языка**

**(словарная работа)**

1. **Какое слово записано?**

На доске учитель заранее пишет слова и закрывает. Предлагает детям узнать какое слово записано, если в нем 3 согласных и 2 гласных звука (мороз, народ и т.д.)

1. **Цепочка слов**

Учитель называет первое слово, дети продолжают цепочку: каждое последующее слово должно начинаться с последней буквы предыдущего. Записываются 6-8 слов (береза, автобус, сахар и т.д.).

1. **Отгадай загадку**

Учитель читает загадку, дети отгадывают и объясняют, по каким признакам они догадались об отгадке. Затем записывают.

1. **Картинный диктант**

Учитель показывает карточку-картинку. Дети записывают слово, выделяя орфограммы.

1. **Диктант с комментированием**

Учитель показывает слово. Один ученик комментирует написание, остальные дети записывают слово.

1. **Творческий диктант**

Заменить развернутое определение одним словом. Например:

а) Четвертый день недели (четверг)

б) Прием пищи в середине дня (обед)

в) Плод яблони (яблоко)

**7.** **Различные слова**

Прочитайте и объясните различие в значении каждой пары слов. Составьте предложение с любым словом: морковь - морковка, желтый - желтоватый, корова - коровенка и т.д.

**8. Кто больше?**

а) Вспомните загадки, отгадками к которым являются слова из «словаря».

б) Вспомните пословицы, отгадками к которым являются слова из «словаря».

**9. Угадай слово.**

Учитель показывает слог «мо», дети дописывают до слова.

**10. Кто как голос подает?**

С…бака | мычит

К…рова | лает

**11. Ответственный.**

От каждого ряда назначается ответственный. Он выходит к доске и записывает столбиком слова с непроверяемыми написаниями по предложенным темам. Например: «Огород», «Школа», «Животные» и т.д. После того, как слова записаны, проверяют. Если с ряда раздался хлопок, то ответственный думает, где допущена ошибка.

**12. Кто больше?**

Подбор однокоренных слов других частей речи (3-4 кл.). Учитель называет слово, ученики подбирают родственные слова.

**13. Под каждой буквой столбик слов.**

Учитель называет или записывает на доске несколько букв и предлагает учащимся под каждой буквой написать 3-4 слова, начинающихся с этих букв. Например:

|  |  |
| --- | --- |
| **К** | **М** |
| Капуста | Малина |
| Карандаш | Медведь |