**Министерство образования и науки Республики Саха (Якутия)**

**Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение**

**Республики Саха (Якутия)**

**«Вилюйский педагогический колледж имени Н.Г. Чернышевского»**

**Отделение подготовки учителей начальных классов**

Курсовая работа

«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ»

Федоров Айаал Айаанович

Специальность: 44.02.02

Преподавание в начальных классах

Курс 2, группа 211

**Научный руководитель:**

Басова Елена Васильевна

**Форма обучения**: очная

Оценка: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Вилюйск, 2020 г.**

ОГЛАВЛЕНИЕ

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc40914570)

[ГЛАВА 1. Организация внеурочной деятельности по социальному творчеству с младшими школьниками 7](#_Toc40914571)

[1.1 Сущность и функции игры и игровой деятельности младших школьников 7](#_Toc40914572)

[1.2 Социальное творчество как основа раскрытия потенциала личностных качеств у младших школьников при организации внеурочной деятельности 15](#_Toc40914573)

[1.3 Классификация игр для учащихся младшего школьного возраста 19](#_Toc40914574)

[1.4 Выводы 23](#_Toc40914575)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 25](#_Toc40914576)

[ПРИЛОЖЕНИЯ 1 26](#_Toc40914577)

[ПРИЛОЖЕНИЕ 2 34](#_Toc40914580)

# ВВЕДЕНИЕ

В современных условиях экономической нестабильности, когда большинство семей сосредоточено на проблемах экономического выживания, дети, может быть как никогда прежде, нуждаются в организованном общении, в различных формах объединений. В этой связи особое значение приобретает организация досуга детей, увеличение числа клубов, социально-педагогическая защита младших школьников. Нужны такие детские творческие объединения, клубы и секции, в которых нет жесткой регламентации, заорганизованности, и где царила бы кипучая жизнь, богатая духовными сведениями, общением, свободной инициативой, творчеством. Применение на практике КТД и коллективной организаторской деятельности поможет поддержать интерес ребёнка к различным видам внеурочной деятельности, познавательную и социальную творческую активность детей. Задача педагога в том, чтобы выделить в окружающем мире ведущие ценности и создать условия для активного приобщения детей к ним.

Каким должно быть воспитательное пространство, чтобы ребёнок, сохраняя свою индивидуальность, мог бы вступать во взаимодействие с окружающим миром, быть терпимым и открытым к контактам, принимать решения и осознавать их последствия?

Внутреннее воспитательное пространство организуется через основные сферы деятельности ребёнка. Внешнее пространство помогает ребёнку овладеть разнообразным социальным опытом и самоопределиться в этой жизни.

В этой связи следует признать актуальным и целесообразным поиск способов и технологий насыщения среды развития ребёнка подлинными ценностями мировой и национальной культуры, формирования на этой основе духовно богатой и нравственно чистой внутренней и внешней культуры личности, патриота школы-гражданина России. Воспитательная система школы охватывает весь педагогический процесс, интегрируя учебные занятия, внеурочную жизнь детей, разнообразную деятельность и общение за пределами школы, влияния социальной, природной, предметно-эстетической среды.

Поскольку в младшем школьном возрасте большие изменения происходят во всех сферах жизнедеятельности ребенка, то его воспитание должно быть развивающим, обогащать ребенка знаниями и способами различной деятельности, развивать коммуникативные способности, формировать познавательные интересы и способности. Огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит различным видам детской деятельности. Основными среди них являются: общение, учебная деятельность, труд и игра.

Игра является эффективным средством формирования личности младшего школьника, его морально-волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Игра содержит в себе большие возможности в учебном и воспитательном процессе школьников. Она может успешно использоваться и как форма воспитания, и как самостоятельная игровая деятельность, и как средство воспитания различных сторон личности ребенка.

Поскольку вопрос совершенствования воспитания является актуальным всегда, то подход к воспитанию младших школьников, организация всего воспитательного процесса, предполагает использование всех видов деятельности и общение детей, и особенно игровых технологий.

Таким образом, чтобы избежать проблем развития будущей личности, необходимо во внеурочной деятельности использовать возможности игровых технологий.

Все вышесказанное позволило определить проблему исследования: каковы эффективные условия использования игровых технологий во внеурочной деятельности как средство развития социального творчества у младших школьников?

Целью исследования является выявление условий использования игровых технологий во внеурочной деятельности как средство развития социального творчества у младших школьников.

Объект исследования: организация внеурочной деятельности в начальной школе посредством использования игровых технологий.

Предмет исследования: использование игровых технологий во внеурочной деятельности как средство развития социального творчества у младших школьников.

Задачи исследования:

1. Изучить и проанализировать психолого-педагогическую литературу по теме исследования.
2. Выявить педагогические условия использования игровых технологий во внеурочной деятельности как средство развития социального творчества у младших школьников.
3. Изучить опыт использования игровых технологий во внеурочной работе в начальных классах.
4. Разработать методические рекомендации по использования игровых технологий во внеурочной деятельности как средство развития социального творчества у младших школьников.

Гипотезой исследования является предположение о том, что использование современных игровых методик в организации внеурочной деятельности, такие как детские творческие объединения, клубы, секции, факультативы и группы продленного дня, позволит дать наибольший результат в развитии социального творчества у учащихся младшего школьного возраста.

Применение современных методик в организации внеурочной деятельности также повысит качество развития у учащихся социального творчества, если игры, предусмотренные в образовательных программах:

* отбираются и конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами каждого занятия;
* используются в сочетании с другими формами, методами и приемами, эффективными при закреплении пройденного и освоении нового материала;
* четко организуются и соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся;
* уровень познавательной деятельности учащихся достигает преобразующего (для игр с правилами) и творческо-поискового (для ролевых и комплексных игр).

Методы исследования: теоретический анализ научно-педагогической литературы, наблюдение, анкетирование, формирующий эксперимент.

База исследования: пока неизвестно, может в Вилюйской начальной общеобразовательной школе №1 во время ГОСТ практики.

# ГЛАВА 1. Организация внеурочной деятельности по социальному творчеству с младшими школьниками

* 1. Сущность и функции игры и игровой деятельности младших школьников

Игра как функция культуры наряду с трудом и учением является одним из основных видов деятельности человека. Г.К. Селевко определяет игру как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением».

Большинство исследователей сходятся во мнении, что в жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

1. Развлекательную (основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

2. Коммуникативную: освоение диалектики общения;

3. По самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;

4. Терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

5. Диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

6. Коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

7. Межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социо-культурных ценностей;

8. Социализации: включение в систему общественных отношений.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову): планирования, реализации цели, анализа результатов. Игра всегда добровольна, включает элементы соревнования, приносит участникам удовольствие, позволяет самоутвердиться, самореализоваться.

**Свободная развивающая деятельность**, предпринимаемая лишь по желанию ребёнка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата

**Черты по С.А. Шмакову**

**Свободная развивающая деятельность**, предпринимаемая лишь по желанию ребёнка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата

**Творческий активный характер**, в значительной мере импровизированный в деятельности («поле творчества»)

**Эмоциональ-ная приподнятость** деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»)

**Наличие прямых или косвенных правил**, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность её развития

Игру как метод обучения и передачи опыта старших поколений младших люди использовали с древности. В современной школе, делают ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии;

- как элемент педагогической технологии;

- в качестве формы урока (занятия) или его части;

- его внеклассной работе.

Воспитательная технология - совокупность форм, методов, приемов и средств воспроизведения теоретически обоснованного процесса воспитания, позволяющего достигать поставленные воспитательные цели. При этом она опирается на соответствующее научное моделирование (проектирование), при котором эти цели задаются однозначно и сохраняется возможность объективных поэтапных измерений и оценки личностных свойств и качеств человека на конкретном этапе его развития.

Отдельной задачей формирования воспитательной технологии выступает отбор и оптимальный выбор методов, приемов и средств воспитательного взаимодействия.

Место и роль игровой технологии, её элементов в учебном процессе во многом зависят от понимания учителей функций игры. Результативность дидактических игр зависит, во - первых, от системного их использования, во- вторых, от целенаправленного построения игровых программ, сочетания их с обычными дидактическими упражнениями.

Дети легко вовлекаются в игровую деятельность, и чем она разнообразнее, тем интереснее для них. Она может охватывать какую – то часть учебного процесса, объединённого общим содержанием. В игровую деятельность входят игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; игры, развивающие умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой, быстроту реакции, музыкальный слух, смекалку и другое.

В более младшем возрасте дети в играх конструируют свой собственный мир, проявляя бурную фантазию. В старшем школьном возрасте они нацелены на самоутверждение в игре, проявление в ней достоинств.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителей функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические и другие.

Обширная типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, имитационные, игры - драматизации, деловые.

Например, деловые игры пришли в школу из жизни взрослых. Они используются для решения комплексных задач усвоения нового материала, развитие творческих способностей, формирование общеучебных умений. Игра позволяет обучающимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. Такие игры подразделяются на имитационные, операционные, ролевые и другие.

Имитационные, в которых импровизируется деятельность какой – либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретные виды деятельности людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и др.).

Операционные помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например навык публичных выступлений, написание сочинения, решение задач, ведение пропаганды и агитации. В этих играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Они проводятся в условиях, имитирующие реальные.

В ролевых отрабатывается тактика поведения, действий, выполнения функций и обязанностей конкретного лица. Для таких игр разрабатывается сценарий ситуации, между обучающимися распределяются роли действующих лиц.

Технология всех деловых игр состоит из нескольких этапов.

1. Подготовительный. Включает разработку сценария – условное отображение ситуации и объекта. В сценарий входят: учебная цель занятия, характеристика проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, описание процедуры, ситуаций, характеристики действующих лиц.

2. Ввод в игру. Объявляются участники, условия игры, эксперты, главная цель, обосновываются постановка проблемы и выбор ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок.

3. Процесс игры. С её началом никто не имеет права вмешиваться и изменять ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

4. Анализ и оценка результатов игры. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита обучающимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает допущенные ошибки, формирует окончательный итог занятия.

По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.

2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.

3. Учебный материал используется в качестве ее средства.

4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.

5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом».

В данной работе мы рассматриваем игру как образовательное средство. Определение игры как тренинга, безопасного средства освоения навыка, слишком широко, поскольку совпадает с большинством других форм учебной деятельности. В этом определении не хватает указания на личную включенность участников, фактор неожиданности, возможности игроков влиять на развитие событий и других свойствах, присущих именно игре (азарт, интерес). А именно эти факторы обуславливают привлекательность игры.

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

• Самостоятельность. Игра — единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства. И это важно не только детям. Одной из причин кризисности, трудности подросткового возраста считают отсутствие у них собственной деятельности. Проба сил всегда сопряжена с неудачей. Поэтому пробы во взрослых деятельностях практически невозможны; никто не даст ребенку и подростку какого-либо дела, практически обреченного на неудачу. Школьные же деятельности очень ограничены и немногочисленны.

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

Ю.В. Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса:

• удовольствие от контактов с партнерами по игре;

• удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;

• азарт от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;

• необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;

• быстрое выяснение последствий принятых решений. Это выяснение, как правило, возможно только в ходе игры, так как последствия зависят… еще и от непредсказуемых действий других игроков;

• удовлетворение от успеха — промежуточного или окончательного;

• если игра ролевая, то удовольствие от процесса перевоплощения в роль.

Б.Д. Эльконин в выступлении на конференции «Педагогика развития» сформулировал такой из механизмов возникновения интереса, как энергии исследования новых возможностей. Новоприобретенная возможность обычно подталкивает к опробованию. Это, например, объясняет интенсивность увлечения детей и взрослых Интернет — эта сеть дает ощущение практически неограниченных возможностей.

Условия, обеспечивающие привлекательность игр, могут быть трансформированы в требования к играм в образовании:

1. Игровая оболочка: должен быть задан игровая сюжет, мотивирующий всех участников на достижение игровых целей.
2. Включенности каждого: команды в целом и каждого игрока лично. Можно не задавать индивидуальных мотивов, если речь идет, к примеру, о соревновании. Но тогда возможность достижения выигрыша должна быть у каждого члена команды.
3. Возможность действия для каждого участника. Должны быть проработаны и заложены в игровую оболочку не только мотивы, но и возможность самостоятельного активного действия для каждого игрока, таким образом, чтобы он мог принимать решения, выбирать варианты способов действия, имел право отказа от действия и т.д.
4. Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.
5. Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями.
6. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому участнику, поэтому необходимо, во-первых, учитывать уровень участников игры; и, во-вторых, задания подбирать с для отработки учебного навыка, до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
7. Вариативность — в игре не должно быть одного единственно возможного пути достижения цели.
8. Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

При учете вышеперечисленных критериев в сфере применения игровых технологий во внеурочной деятельности и реализуется развитие социального творчества, как основа раскрытия личностного потенциала у младших школьников.

# 1.2 Социальное творчество как основа раскрытия потенциала личностных качеств у младших школьников при организации внеурочной деятельности

Творчество в широком смысле можно рассматривать как любую инновационную деятельность. Это самый ценный и для человека, и для общества вид досуга. Творчество подразумевает не потребление, а создание материальных и духовных ценностей. В творчестве как деятельности, главное – сам человек, его мотивы, потребности, интересы, стремления к самореализации, развитию, самосовершенствованию. Творчество всегда есть преодоление личностью себя, своей инертности, консерватизма, ограниченности. На личностном уровне творчество проявляется в повседневной и профессиональной деятельности. Всякое творчество – социально: именно в обществе развиваются и реализуются способности человека, формируется социальный спрос на то или иное новшество, удовлетворяются социальные потребности в данном новшестве, находится потребитель данного нового.

Анализируя литературу можно выделить два подхода к пониманию социального творчества:

- обществоведческое: высшая форма социальной деятельности; созидательный процесс, направленный на преобразование и создание качественно новых форм социальных отношений и общественного бытия;

- педагогическое: активная деятельность молодых людей в социуме и конструирование социальной среды с целью социализации и развития личности.

Социальное творчество – это такая созидательная инновационная деятельность людей в обществе, которая способствует развитию, сохранению и саморазвитию личности, социальных групп, социальных институтов, общества в целом. Но сущность социального творчества заключается в том, что всякое вновь созданное способствует удовлетворению растущих потребностей человека, организации или общества, способствует развитию экономики (в частности, росту рабочих мест) или культуры (материальной и духовной).

Кроме того, в социальном творчестве отдельных личностей, организаций и общества проявляется их необходимость постоянно приспосабливаться к изменяющимся условиям жизни и задачам, переосмысливать видение ситуации и находить ее новые интерпретации, чтобы оставаться конкурентоспособными и жизнеспособными. В этом контексте социальное творчество – это важнейший механизм развития как личности, так и общества. Используя в своих целях информацию, энергию и вещество, человек строит свою творческую деятельность, создавая и развивая мир вокруг себя. В свою очередь, преобразовательная активность не только изменяет мир и общество в целом, но и развитие самого человека. Преображая реальность, человек постигает в себе нечто уникальное, принадлежащее только ему как живому существу, открывая простор для самореализации своего индивидуального творческого потенциала.

Социальное творчество – это такой социально-духовный феномен, который регулирует взаимодействие людей в обществе. Социальное творчество – это единство социального наследования и новаторства, создания нового и разрушение отжившего, объединение людей и соперничество, конкуренция. Без социального творчества неосуществима никакая социальная задача, никакое социальное строительство.

В основе социального творчества лежат:

1. Социальное проектирование - способ выражения идеи по улучшению состояния окружающей среды языком конкретных целей и задач, мер и действий по их достижению, а также описание необходимых ресурсов для практической реализации замысла в конкретные сроки.
2. Конструирование - процесс моделирования определенных интерпретаций различных идей в организации той или иной деятельности.
3. Программирование - это согласование целей и средств достижения эффективных условий реализации деятельности.
4. Планирование - разработка и практическое осуществление планов, определяющих будущее состояние социальной сферы, путей, способов и средств его достижения.

Социальное творчество – целостное многоуровневое социально-духовное явление, подчиненное универсальным законам развития личности и общества; творчество человека осуществляется в определенных природных и социокультурных условиях, порожденных традициями, обычаями, психологией и менталитетом народа, культурой. Социальное творчество проявляется в умении увидеть проблему (противоречия), оценить возможность ее решения с точки зрения имеющихся в информационном поле общества репродуктивных способов и путем инсайта (озарения) найти новые решения, порождая новые культурные ценности. Свобода творчества определяется системой ценностей, в рамках которой творит человек, свободой выбора и свободой воли.

Сегодня уже не надо доказывать, что существует особый тип результатов образования, связанный с социализацией младших школьников при организации внеурочной деятельности. Однако задачу социализации можно трактовать по-разному. Наиболее принципиальное различие связано с пониманием социализации либо как адаптации к существующим социальным условиям, либо как обеспечения возможности эффективной преобразующей деятельности в условиях меняющегося социума.

Основным содержанием второго понимания социализации является перевод ребёнка в позицию активного члена гражданского общества, способного самоопределяться на основе ценностей, вырабатывать собственное понимание цели, разрабатывать проекты преобразования общества и отдельных его институтов, реализовывать данные проекты. Иными словами, речь идёт о формировании юного субъекта социального творчества.

Социальное творчество - высшая форма социальной деятельности; созидательный процесс, направленный на преобразование и создание качественно новых форм социальных отношений и общественного бытия.

Социальное творчество школьников во внеурочной деятельности - это добровольное посильное участие детей в улучшении, совершенствовании общественных отношений, преобразовании ситуации, складывающейся в окружающем их социуме. Такая деятельность всегда сопряжена с личной инициативой школьника, поиском им нестандартных решений, риском выбора, персональной ответственностью перед группой сверстников, педагогом, общественностью.

Преобразования, осуществляемые в процессе социального творчества, могут касаться любых сторон (и проблем) общественной жизни: отношений между социальными группами, гражданской самоорганизации, общественной поддержки представителей социально незащищённых слоёв населения, защиты и развития культурной и природной среды существования общества и т.д.

Ученые выделяют два подхода к пониманию социального творчества: обществоведческое и педагогическое, но мы будем исходить из второго определения, а именно, что социальное творчество – это активная деятельность молодых людей в социуме и конструирование социальной среды с целью социализации и развития личности. В общем смысле определение социальное творчество подразумевает наиболее зрелую форму социальной активности, высшую форму социальной деятельности, это созидательный процесс, направленный на преобразование сложившихся и создание качественно новых форм социальных отношений и социальной действительности. Оно предполагает мобилизацию всех интеллектуальных, духовных и физических сил, позволяет личности предельно полно раскрыть свои способности, направить энергию на достижение интересов общества, коллектива.

Для реализации задач развития потенциала личностных качеств у младших школьников и существуют различные формы игровой деятельности при организации внеурочной деятельности: детские творческие объединения, секции и факультативы. Далее рассмотрим классификацию игр для учащихся младшего школьного возраста.

# 1.3 Классификация игр для учащихся младшего школьного возраста

Классификация игр - система, относящая игры к разным семействам, родам, видам и разрядам по совокупности классифицирующих признаков.

Игра специфическая детская деятельность неоднородна. Каждый вид игры выполняет свою функцию в развитии ребенка. Наблюдаемое сегодня в теории и практике стирание граней между самодеятельными и обучающими играми недопустимо.

Этот класс игр представляется наиболее продуктивным для развития интеллектуальной инициативы, творчества ребенка, которые проявляются в постановке себе и другим играющим новых игровых задач; для возникновения новых мотивов и видов деятельности. Именно игры, возникающие по инициативе самих детей, наиболее ярко представляют игру как форму практического размышления на материале знаний об окружающей действительности значимых переживаний и впечатлений, связанных с жизненным опытом ребенка. Именно самодеятельная игра является ведущей деятельностью в дошкольном детстве.

Содержание самодеятельных игр «питается» опытом других видов деятельности ребенка и содержательным общением с взрослыми.

Второй класс игр включает игры обучающие (дидактические, сюжетно-дидактические и другие) и досуговые, к которым следует отнести игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные. Все игры могут быть и самостоятельными, но они никогда не являются самодеятельными, так как за самостоятельностью в них стоит выученность правил, а не исходная инициатива ребенка в постановке игровой задачи.

Воспитательное и развивающее значение таких игр огромно. Они формируют культуру игры; способствуют усвоению социальных норм и правил; и, что особенно важно, являются, наряду с другими видами деятельности, основой самодеятельных игр, в которых дети могут творчески использовать полученные знания.

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания о новых связях, в новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи: описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам; находят алогизмы в суждениях и др.

Вторую группу составляют игры, используемые для развития умения сравнивать, сопоставлять, давать правильные умозаключения: “Похож – непохож”, “Кто больше заметит небылиц” и другие.

Игры, с помощью которых развивается умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам, объединены в третьей группе: “Кому что нужно? ” “Назови три предмета”, “Назови одним словом”.

В особую четвертую группу, выделены игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления: «Краски», «Летает, не летает» и другие.

Третий класс игр – традиционные или народные. Исторически они лежат в основе многих игр, относящихся к обучаемым и досуговом. Предметная среда народных игр также традиционна, они сами, и чаще представлена в музеях, а не в детских коллективах.

Исследования, проведенные в последние годы, показали, что народные игры способствуют формированию у детей универсальных родовых и психических способностей человека (сенсомоторной координации, произвольности поведения, символической функции мышления и другие), а также важнейших черт психологии этноса, создавшего игру.

Для обеспечения развивающего потенциала игр нужны не только разнообразные игрушки, особая творческая аура, создаваемая взрослыми, увлеченными работой с детьми, но и соответствующая предметно-пространственная среда.

Для педагогов важно продумать поэтапное распределение игр, в том числе и дидактических, 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, увлекательной, включать детей в разные виды деятельности. Следовательно, игра, может быть проведена на любом этапе урока, а также на уроках разного типа. Дидактическая игра входит в целостный педагогический процесс, сочетается и взаимосвязана с другими формами обучения и воспитания младших школьников.

Игры, применяемые в процессе обучения можно разделить на:

*Таблица 1*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Обучающие** | **Контролирующие** | **Обобщающие** |
| Обучающей будет игра, если учащиеся, участвуют в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причем результат усвоения знаний будет тем лучше, чем четче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и в самом содержании математического материала. | Контролирующей будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима определенная математическая подготовка. | Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях. |

Виды игр по мнению Т. Крайг:

1. Сенсорные игры

Цель: приобретение сенсорного опыта. Дети рассматривают предметы, играют песком и лепят куличики, плещутся водой. Благодаря этому дети узнают о свойствах вещей. В них развиваются физические и сенсорные возможности ребенка.

1. Моторные игры

Цель: осознание своего физического «Я», формирование культуры тела. Дети бегают, прыгают, играют с родителями в «кучу-малу», катаются с ледяных горок, подолгу могут повторять одни и те же действия. Моторные игры дают эмоциональный заряд, способствуют развитию моторных навыков.

1. Игра-возня

Цель: физическое упражнение, разрядка напряжения, обучение управлению эмоциями и чувствами. Дети любят потасовки, драки понарошку, прекрасно понимая разницу между настоящей дракой и дракой понарошку.

1. Языковые игры

Цель: структурирование своей жизни с помощью языка, экспериментирование и освоение ритмического строя и мелодии языка. Игры со словами позволяют ребенку 3-4 лет овладеть грамматикой, пользоваться правилами лингвистики, осваивать смысловые нюансы речи.

1. Ролевые игры и имитации

Цель: знакомство и освоение социальных отношений, норм и традиций, присущих культуре, в которой живет ребенок. Дети разыгрывают различные роли и ситуации: играют в дочки-матери, копируют родителей, изображают водителя. Они не только имитируют особенности чьего-то поведения, но и фантазируют, достраивают ситуацию в своем воображении.

С.А. Шмаков предлагает классифицировать игры по внешним признакам (содержание, форма, место проведения, число участников, степень регулирования и управления, наличие аксессуаров) и по внутренним признакам, к которым относятся способности индивида, проявляющиеся в игре (подражание, состязательность, слияние с природой, имитация и др.).

Существует множество классификаций одна, из которых разделяет игры следующим образом:

1) По количеству игроков игры можно разделить на коллективные и индивидуальные.

2) Коллективные игры, где в свою очередь, можно выделить класс командных игр, отличающихся от игр, в которых каждый играет сам за себя.

3) По сложности игры можно разделить на детские и семейные, простые и сложные.

4) По физической нагрузке, выпадающей на долю участников - на активные и спокойные (“тихие”).

5) По месту игры - на игры на свежем воздухе и настольные.

6) По распространенности в различных социальных и возрастных группах игры можно разделить на детские, семейные, народные.

# 1.4 Выводы

Таким образом, внеурочная работа – это деятельность, организуемая в свободное от уроков время для реализации интересов и потребностей учащихся одного класса, для организации содержательного культурного досуга. Внеурочная работа решает, прежде всего, задачи воспитательного и просветительского характера и организуется классными руководителями, вожатыми, воспитателями при активном участии самих школьников, а также способствует развитию социального творчества как основу раскрытия личностных качеств.

Под социальным творчеством можно понимать добровольное посильное участие детей в улучшении, совершенствовании общественных отношений, преобразовании ситуации, складывающейся в окружающем их социуме.

Рассмотренные теоретические положения технологии воспитания младших школьников в процессе организации внеурочной деятельности позволяют представить ее как целостное педагогическое явление, направленное на достижение главных целей воспитания. Это позволяет существенно повысить эффективность воспитательной деятельности, направить воспитание на более результативное решение задач по формированию личностной сферы человека современного общества.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. https//ped-kopilka.ru/pedagogika/suschnost-igrovoi-dejatelnosti-v-doshkolnom-i-mladshem-shkolnom-vozraste.html
2. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии [текст] / Г.К. Селевко – М.: Просвещение, 1998. – 50 с. (<https://ped-kopilka.ru/pedagogika/suschnost-igrovoi-dejatelnosti-v-doshkolnom-i-mladshem-shkolnom-vozraste.html>), (http://moi-rang.ru/publ/metodicheskie\_materialy/pedagogicheskie\_tekhnologii/igrovye\_tekhnologii/12-1-0-48)
3. Шмаков, С. А. Игры учащихся – феномен культуры [текст] / С.А. Шмаков. – М., 1994. – 25–26 с.
4. Богаченко, Е.А. Игра как современный метод воспитания [текст] / Е.А. Богаченко // Начальная школа. - 2010. - № 6. – 18 c.
5. К.Д. Ушинский текст с сайта infourok.ru. (https://books.google.com/books/about/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%BA%D0%B0\_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F\_%D0%B8%D0%B7%D0%BE.html?hl=ru&id=BgtmDwAAQBAJ)
6. Никитин, Б.П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры [текст] / Б.П. Никитин – М., 1990. – 35 с. (https://neudov.net/4students/otvety-po-pedogogike/problemnoe-obuchenie-osnova/)
7. Эльконин, Д. Б. Психология игры [текст] / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1978. –141 с.
8. Игры из папки «Опыт других педагогов/Игры во время отдыха».

# ПРИЛОЖЕНИЯ 1

Тематическое занятие «Полезные привычки – наши друзья»

Актуальность: Суть воспитания я вижу в подготовке человека к трем главным ролям в жизни – гражданина, работника, семьянина, т.е. формировании гражданских, социальных и нравственных качеств личности. Главная задача школы в современном сложном мире – научить детей быть человечными. Именно в начальном школьном возрасте нужно научить детей ценить друзей, заботиться о ближних людях. Для этого учитель на основе примеров и жизненного опыта детей должен показать, насколько важно быть добрым человеком, воспитывать бережное и теплое отношение не только к близким, но и ко всем окружающим людям.

Цель: формирование этических норм поведения в обществе и общения друг с другом, развитие эмоционально-ценностной сферы учащихся.

Задачи:

– формировать у учащихся этические представления, знания о категориях добра и зла;

– развивать умения: сравнивать, анализировать, выделять главное, обобщать;

– формировать умение совместно работать в группе;

– способствовать процессу самопознания через создание условий для самовыражения.

Форма проведения: педагогическая мастерская с использованием активных методов обучения.

Технология проведения: педагогическая мастерская интересна тем, что объединяет в себе:

а) игровые (технологии имитационного моделирования) и коммуникативно – исследовательские технологии. Характерной чертой данной технологии является моделирование жизненно-важных (практико- ориентированных) ситуаций и поиск путей их решения. Организационными формами могут быть деловые игры, ролевые и сюжетные игры-путешествия, дидактическая игра. Экспериментирование и моделирование как обучающие приемы.

б) коммуникативно – исследовательские технологии. Организация процесса воспитания в содружестве, работа в группах, диалог, дискуссия. Организационная форма – совместный поиск решения проблемных ситуаций на основе активного взаимодействия всех участников процесса.

Использование данных технологий требует реализации педагогической модели:

"Знаю, но не все – хотел бы узнать – узнал"

Этапы работы:

1 этап «Ледокол». Создание эмоционального настроя, включение чувств, создание личного отношения к предмету обсуждения.

2 этап. Работа с материалом. На этом этапе все виды работы проводятся в 3 формах: индивидуальная форма (самоконструкция), групповая форма (социоконструкция) и общеклассная (социализация).

3 этап. Афиширование

4 этап. Рефлексия

Методы проведения

- поисковые

- дискуссионные

- игровые (моделирование жизненно-важных ситуаций в сюжетной игре)

Ценность технологии – в наличии разных точек зрения, создание собственного продукта творчества. Итогом мастерской оказываются новые вопросы, над которыми человек размышляет, находится в поиске ответов, формирует собственную культуру мысли, действия.

Оборудование: запись песни М Минкова “Песня о дороге добра”, волшебный сундук сказок, карта путешествия, корабль, карандаши, листы бумаги, клей, фломастеры, карточки со словами.

Сценарный ход мероприятия:

1 этап. Индуктор

Методика «Ледокол»

Учащиеся встают в круг и передают игрушку друг другу по кругу с различными пожеланиями.

Здравствуйте, ребята! Сегодня у нас необычное мероприятие. А начнем мы его с удивительной песни.

«Песня о дороге добра»

-Как вы думаете, чему будет посвящен наше мероприятие? Да, доброте, привычке делать добро.

ПРИВЫЧКА - это поведение, образ действий, склонность, ставшие в жизни обычными, постоянными. Русская пословица гласит: «Посеешь привычку - пожнешь характер»

А, что по-вашему означает слово Доброта.С чем у вас ассоциируется это слово? Что вам сразу приходит в голову, когда вы слышите слово Доброта? Зачитываются ответы детей

-Видите, как по-разному мы представляем себе это понятие. А чтобы лучше разобраться, что же такое настоящая Доброта, сейчас мы отправимся в необычное путешествие в мир Доброты.

2 этап. Работа с материалом

1) Город Пословиц.

Еще издавна люди стремились к добру и ненавидели зло. И эту мысль они отразили в пословицах, которые передаются из уст в уста. Поэтому первым делом мы поплывем на остров пословиц.

-О каких привычках говорится в этих пословицах и поговорках?

* Доброе слово человеку, что дождь в засуху.
* Доброе слово и железные ворота открывает.

Каждой группе выдаются рассыпанные пословицы. Нужно из слов и словосочетаний собрать пословицу, наклеить ее на лист, обсудить в группе, в чем заключается смысл этой пословицы, а затем всем рассказать общее мнение. Дети выходят к доске, вывешивают пословицы на плакат «Город Желаний».

2) Город вежливости

- Из этих пословиц мы видим, что добро всегда приносит радость окружающим людям. Первый шаг к доброте – это доброе слово. Поэтому мы отправляемся в город вежливости.

А) Разминка (читает учитель)

Мальчик, вежливый и развитый

Говорит, встречаясь…. (здравствуйте)

Зазеленеет старый пень,

Когда услышит.. (добрый день)

Если солнышко садится

По деревьям золотится

Говорим тогда при встрече

Всем знакомым: («Добрый вечер!»)

И во Франции, и в Дании

На прощанье говорят …(до свидания)

Растает даже ледяная глыба

От слова теплого….(спасибо)

День "спасибо"11 января самая "вежливая" дата в году, в этот день отмечается Всемирный день "спасибо". Слово "спасибо" появилось путем сокращения фразы "Спаси бог", которой на Руси выражали благодарность. Мы каждый день говорим друг другу "спасибо", поэтому очень важно помнить, что истинная благодарность лишь та, которая идет только от чистого сердца!

3) Город Культуры

-Обсуждать поведение других людей легко. А как бы вы сами поступили в этих ситуациях? Сейчас я каждой команде раздаю ситуации. А вы прочитайте их, найдите ошибки, обсудите в группе и скажите, в чем дети были не правы.

Ситуация 1

Девочка возмущенно жаловалась маме: “Во дворе есть такой плохой мальчик – все время зовет меня Валькой”. “А ты как его зовешь?” – спросила мама. “Я его вообще никак не зову. Я ему просто кричу: “Эй, ты!”

-Права ли была девочка?

(Девочка сама должна звать мальчика по имени, показывая ему пример, а не кричать “Эй, ты!”)

Ситуация 2.

Мальчик крикнул прохожему “Сколько время?”

Какие ошибки допустил мальчик?

1) надо было не кричать, а говорить; 2) Скажите, пожалуйста; 3) Правильнее говорить который час, а не сколько время)

4) Сказочный город

-Да, непросто, оказывается, быть вежливым и культурным человеком. Этому необходимо учиться всю жизнь. А помогают нам в этом не только наши родители, учителя, но и старые, добрые сказки. Наш дальнейший путь лежит в Сказочный город. Ведь именно в сказках Добро всегда побеждает зло.

-Давайте, ребята, вспомним, какие сказочные герои творили добрые дела, приносили радость окружающим. А поможет нам в этом Сказочный сундук. Нам нужно догадаться, кому принадлежат эти предметы?

Этот сказочный герой носил широкополую шляпу. С прекрасной шарманкой он ходил по городам, пением и музыкой добывал себе на хлеб. Он спас кукол от злого Карабаса-Барабаса и открыл для них замечательный театр. (Папа Карло)

Лечил зверей и птиц, спас больных зверей Африки (Айболит)

Это были любимые цветы девочки, которая оказалась сильнее Снежной королевы и спасла своего друга из ледяного плена (Герда)

Эта девочка использовала последний лепесток, чтобы помочь выздороветь больному мальчику. (Женя из Цветика-семицветика Катаева)

5) Город верных друзей

-А вы, ребята, умеете творить добрые дела, оказать помощь близкому человеку? Мы это узнаем, отправившись в Город верных друзей.

Читает учитель отрывки из рассказов Валентины Осеевой.

Попробуйте переделать концовку рассказа так, чтобы все были довольны и счастливы.

Три товарища

Витя потерял завтрак. На большой перемене все ребята завтракали, а Витя стоял в сторонке.

— Почему ты не ешь? — спросил его Коля.

— Завтрак потерял...

— Плохо, — сказал Коля, откусывая большой кусок белого хлеба. — До обеда далеко ещё!

— А ты где его потерял? — спросил Миша.

— Не знаю... — тихо сказал Витя и отвернулся.

— Ты, наверное, в кармане нёс, а надо в сумку класть, — сказал Миша. А Володя ничего не спросил. Он подошёл к Вите, разломил пополам кусок хлеба с маслом и протянул товарищу:

— Бери, ешь!

Что же такое дружба? Как вы поняли это из сценки, которую показали ребята? (Если друг попал в беду, надо помогать, а не стоять в стороне и обсуждать как ему плохо)

На катке

День был солнечный. Лёд блестел. Народу на катке было мало. Маленькая девочка, смешно растопырив руки, ездила от скамейки к скамейке. Два школьника подвязывали коньки и смотрели на Витю. Витя выделывал разные фокусы — то ехал на одной ноге, то кружился волчком.

— Молодец! — крикнул ему один из мальчиков.

Витя стрелой пронёсся по кругу, лихо завернул и наскочил на девочку. Девочка упала. Витя испугался.

— Я нечаянно... — сказал он, отряхивая с её шубки снег. — Ушиблась? Девочка улыбнулась:

— Коленку... Сзади раздался смех.

«Надо мной смеются!» — подумал Витя и с досадой отвернулся от девочки.

— Эка невидаль — коленка! Вот плакса! — крикнул он, проезжая мимо школьников.

— Иди к нам! — позвали они.

Витя подошёл к ним. Взявшись за руки, все трое весело заскользили по льду. А девочка сидела на скамейке, тёрла ушибленную коленку и плакала.

Как нужно поступать, если вы нечаянно обидели кого-то? Можно ли, стараясь понравиться кому-то обижать других?

6) Город Добрых людей.

Изготовление коллажа.

По небу ходят тучи и светит солнце. Давайте сделаем так, чтобы солнце на земле засияло ярко-ярко.

Для этого каждая группа изобразит нам на этом листе солнце. Не случайно, народная мудрость гласит: доброта, что солнце. А добрые люди как лучи этого солнца добротой своей согревают людей.

Сейчас я раздам слова, выберите те, которые указывают на хорошие качества человека и подчеркните их.

аккуратный вспыльчивый

грубый скромный

вежливый часто ссорится

уметь прощать обиды общительный

опрятный внимательный

жадный ласковый

отзывчивый помогает в беде

Рефлексия

Посмотрите на картину, которая у нас с вами получилась. Кого же мы называем добрым человеком?

Добравшись до Города Добрых людей вы, наверное, поняли, что у каждого человека, большого и маленького, свой путь к доброте. Путь к доброте – нелегкий, долгий путь, на котором человека ожидают взлеты и падения, спуски и подъемы, чередование добра и зла. Научиться быть по-настоящему добрым – трудно. Человек должен чаще останавливаться и размышлять о своих совершенных поступках.

А я сегодня всех благодарю за теплый, доверительный разговор, за добрые, умные мысли, за творческое отношение к работе.

Добрые слова – корни

Добрые мысли – цветы

Добрые дела – плоды

Добрые сердца – сады.

Заботьтесь о своем саде и не позволяйте ему зарастать сорняками, наполняйте его солнечным светом, добрыми словами и добрыми делами! Методика «Ковёр идей» (Индивидуализация деятельности).

- Пусть каждый из вас запишет на отдельном листочке, что я могу сделать, чтобы коллектив наш был дружным.

(Звучит песня о дружбе.)

Каждый ученик самостоятельно работает и вывешивает своё предложение в «Ковёр идей» По желанию учащиеся озвучивают свои предложения.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Игры и упражнения для проведения в группе продленного дня

1. Упражнения для снятия напряжения, развития самоконтроля, внимания у младших школьников:

«Песок». Предложить детям набрать в руки воображаемый песок /на вдохе/, сильно сжав пальцы в кулак, удержать песок (задерживаем дыхание), посыпать колени песком, постепенно раскрывая пальцы (выдох).

«Солнышко и тучка». Солнце зашло за тучку, стало свежо – сжаться в комок, чтобы согреться (задерживаем дыхание). Солнце вышло из-за тучки, стало жарко – расслабиться, разморило на солнце (выдох).

«Медвежат». Медвежата лежат в берлоге. Подул холодный ветер, пробрался в берлогу. Медвежата замёрзли (сжимаемся в клубочек), греются. Стало жарко, медвежата развернулись и зарычали от удовольствия.

«Муравей». На пальцы ног залез муравей и бегает по ним. С силой натянуть носки на себя, ноги напряжённые, прямые (на вдохе). Оставить носки в этом положении, прислушаться, на каком пальце сидит муравей (задерживаем дыхание). Мгновенным снятием напряжения в стопах сбросить муравья с пальцев ног (на выдохе). Носки идут вниз – в стороны, расслабить ноги, ноги отдыхают.

«Насос и мяч». Игра проводится в парах. Один – «мяч», другой – «насос». «Мяч» стоит, обмякнув всем телом, на полусогнутых ногах, руки и шея расслаблены, голова опущена (мяч не наполнен воздухом). «Насос» начинает надувать «мяч», сопровождая движения рук (они качают воздух) звуком «с». С каждой подачей воздуха ''мяч'' надувается всё больше и больше /ребёнок распрямляется, вдыхает воздух, поднимает голову, затем надувает щёки, руки отводит от туловища/. Мяч надут. Напарник выдёргивает шланг насоса из «мяча». Из него с силой выходит воздух (''ш''). Тело возвращается в исходное положение.

«Любопытная Варвара». Повернуть голову влево, постараться это сделать так, чтобы увидеть как можно дальше (вдох). Мышцы шеи напряжены. Вернуться в исходное положение /выдох/. Аналогично в другую сторону. Движения повторяются по 2 раза в каждую сторону.

Любопытная Варвара

Смотрит влево…

Смотрит вправо…

А потом опять вперёд –

Тут немного отдохнёт.

«Шарик». Положить руку на живот. Надуть живот как будто это воздушный шар. Мышцы живота напрягаются. Сделать спокойный вдох животом так, чтобы рукой почувствовать небольшое напряжение мышц. Плечи поднимать нельзя. Вдох-выдох. Мышцы живота расслабились, стали мягкими. Теперь легко сделать новый вдох. Воздух сам легко входит внутрь. Выдох свободный, ненапряжённый.

Вот как шарик надуваем!

А рукою проверяем (вдох)

Шарик лопнул, выдыхаем,

Наши мышцы расслабляем.

1. Пальчиковый игротренинг для развития моторики, памяти, внимания, коррекция эмоционального состояния:

«Рожки да ножки». «Рожки» – средний и безымянный пальцы обеих рук прижаты к ладони, придерживаются большим пальцем, указательный и мизинец – вытянуты. «Ножки» – вытянуты средний и безымянный пальцы, указательный и мизинец прижаты к ладони и придерживаются большим пальцем. Усложнение. Одна рука – «рожки», другая – «ножки». Затем руки одновременно меняются ролями.

«Встречные колечки». Правая рука – кончик мизинца встанет на кончик большого пальца - это маленькое колечко. Левая рука – кончик округлённого указательного пальца встанет на кончик большого пальца – это большое колечко. Колечки размыкаются. Новое колечко для правой руки строят кончики безымянного и большого пальцев, для левой – кончики среднего и большого пальцев. Оба движения строятся одновременно. Последняя пальцевая позиция – зеркальное отражение первой.

«Перекаты». Левая рука повёрнута к себе, правая – ладонью от себя, пальцы растопырены, кончик большого пальца правой руки встаёт на мизинец левой руки. Руки слегка поворачиваются, сомкнутые пальцы расходятся, и сразу же безымянный палец левой руки смыкается с указательным пальцем правой и т.д. Затем следует руки развернуть вокруг сомкнутого мизинца правой руки и большого пальца левой. Теперь правая ладонь повёрнута к себе, а левая – от себя. Движения повторяются.

«Письмо на ладони». Дети встают друг за другом, каждый заводит ладонь правой руки за спину. Последний участник получает карточку с изображением геометрической фигуры и чертит фигуру пальцем на ладони предпоследнего участника, тот – на ладони следующего, пока знак не дойдёт до первого. Первый участник молча рисует фигуру мелом на доске.

«Сядьте те…». Дети стоят возле столов. Внимательно слушают указания ведущего и выполняют их в соответствии с содержанием.

Сядьте те, кто сегодня позавтракал;

Сядьте те, у кого есть носовой платок;

Сядьте те, кто сегодня чистил зубы;

Сядьте те, у кого сегодня хорошее настроение и т.п.

«Слушай команду». Ведущий даёт разные команды: «встать», «сесть», «открыть тетрадь», «посмотреть направо», «поднять руки вверх» и т.п. Дети должны выполнять только те команды, которые произносятся шепотом. Следить за правильностью выполнения команд. Обратить внимание на тех детей, которые не могут, с первого раза, не переспрашивая, правильно выполнить команды.

«Запомни своё место». Ведущий быстро и чётко называет место в комнате для каждого ребёнка, которое он должен занять по команде ведущего. Например, у одного ребёнка это место – угол, у другого – стул, у третьего – около двери и т.д. Затем все дети собираются в группу около ведущего и ждут команды. По команде: «Место!» – они разбегаются по своим местам. Команду ведущего можно заменить какой-либо ритмичной музыкой. Игру можно провести 2-3 раза. Если дети сумели справиться быстро и верно с этой игрой, к ней не следует возвращаться.

«Слушай хлопки». Дети двигаются свободно в группе под спокойную музыку. Когда ведущий хлопнет в ладоши определённое количество раз, дети принимают соответствующую позу на 10-20 секунд.

Количество хлопков. Позы детей:

1 – поза «аиста» (ребёнок стоит на одной ноге, поджав другую);

2 – поза ''лягушки'' (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу);

3 – дети возобновляют ходьбу.

Во время ходьбы дети должны свободно двигаться, не мешая друг другу.

Усложнение. Добавить ещё 2 позы, например, зайчики, лошадки и т.п.

«Ленивые восьмёрки». Дети рисуют в воздухе в горизонтальной плоскости «восьмёрки» по три раза каждой рукой, а потом повторяют это движение двумя руками.

«Слушай и исполняй». Ведущий называет несколько действий, но не показывает их. Разрешается повторить задание 1-2 раза. Затем дети должны повторить эти действия в той последовательности, в какой они были названы ведущим.

а) повернуть голову направо, повернуть голову прямо, опустить голову вниз, повернуть

голову прямо;

б) поднять правую руку вверх, поднять левую руку вверх, опустить обе руки;

в) повернуться налево, присесть, встать;

г) поднять правую ногу, стоять на одной левой ноге, поставить правую ногу.

В первый раз не следует давать детям все 4 задания, им будет это сложно. Можно дать 2 задания, а в следующий раз добавить остальные.

3. Игры на развитие коммуникативных навыков у младших школьников:

«Добрые слова». При первом проведении игры следует обсудить с детьми, что такое, по их мнению, добрые, хорошие слова, а что такое плохие, злые, «колючие» слова. Предложить привести примеры. Подвести к выводу о том, что добрые слова создают человеку хорошее настроение, помогают быть уверенными в себе, а злые, «колючие» слова провоцируют ссоры, обиды. С людьми, которые употребляют слова – «колючки», не хочется дружить, неприятно находиться рядом. Далее на каждом занятии вместе с детьми подбирать добрые, хорошие слова по алфавиту, например, на букву «А»: аккуратный, ароматный, аппетитный, активный; на букву ''Б'': бережливый, благодарный, благородный, бойкий и т.д.

«Мяч». Дети встают в круг, лицом к центру круга. Берут мяч в руки. По кругу, начиная от того, у кого мяч, передают его, называя четко и громко своё имя – 1 круг. 2 круг – тот, у кого мяч, кидает его соседу справа и называет при этом его имя. Усложнение. Ведущий даёт мяч любому ребёнку, а тот, получив мяч, должен назвать три имени – имя соседа справа, своё имя, имя соседа слева. Затем передать мяч следующему игроку, который также называет три имени и т.д.

«Тропинка». Дети встают друг за другом. Руководитель выбирает водящего в этой игре сам: этот ребёнок должен быть бойким, сообразительным. Участники идут змейкой по воображаемой тропинке в затылок друг за другом, при этом водящий переходит воображаемые препятствия, которые называет в ходе игры руководитель (ров, лужа, река, камни, кусты и т.п.), а остальные повторяют его движения. По хлопку водящий становится в хвост змейки. Водящим становится второй стоящий в змейке. По окончании игры дети выбирают самого оригинального водящего. Во время выбора оригинального водящего, следует разобрать с детьми изображение тех препятствий, которые вызывали у большинства затруднения.

«Ласковые имена». Дети передают мяч по кругу. Ребёнок, передающий мяч, называет того, кому передаёт его, ласково по имени (Серёженька, Аннушка и т.д.).

«Пальцы». Вначале детей предупреждают, что игра сложная, и что сразу не получится. Потребуется несколько занятий, чтобы её освоить. Игра поможет узнать, как мы умеем работать вместе. Дети становятся в круг. По команде руководителя все выбрасывают пальцы. Группа должна стремиться к тому, чтобы все участники выбросили одинаковое количество пальцев. Участникам игры запрещено договариваться, перемигиваться, то есть нельзя пытаться согласовать свои действия каким-либо способом. Для того, чтобы предоставить друг другу оценить обстановку и учесть её в последующих играх, участники после выбрасывания пальцев фиксируют их на какое-то время. В первый раз игру следует провести не более 3 раз, посмотреть на результат. Если у ребят с первых попыток будут получаться неплохие результаты, то следует обязательно сказать детям, что они хорошо уже научились чувствовать друг друга. В противном случае, нужно ребят успокоить и настроить на то, что очень сложно добиться желаемого результата, но они постараются и обязательно его добьются.

«Передай по кругу». Дети – в кругу. Передают друг другу (пантомимикой) горячую картошку, холодную сосульку, которая тает в руках, бабочку, воздушный шарик и т.п. После игры дети выбирают ребёнка, который изображал передаваемый предмет лучше всех.

«Ручеёк». В произвольном порядке разбиться на пары. Пары располагаются друг за другом, взявшись за руки, подняв сомкнутые руки вверх, как бы образуя крышу. Водящий проходит под сомкнутыми руками и выбирает себе партнёра. Новая пара становится сзади, а освободившийся участник игры заходит в ручеёк и ищет себе пару и т.д. По сути, игра представляет собой социометрическую процедуру и оказывается эмоционально значимой для каждого участника.

«Комплименты». Дети – в кругу. Передают мяч по кругу со словами: «Мне нравится в тебе то, что ты…» Получивший мяч передаёт его другому участнику с теми же словами. Игру может начать психолог, если дети испытывают затруднения.

«Колечко». Выбирают водящего, ему дают «колечко» – любой маленький предмет. Участники становятся в ряд, держа перед собой ладони «лодочкой». Водящий проходит через весь ряд, вкладывая свои ладони в ладони каждого участника. При этом незаметно оставляет «колечко» в ладонях какого-либо участника. Пройдя всех, водящий говорит: ''Колечко, колечко, выйди на крылечко». Задача обладателя «колечка» – выбежать вперёд, задача всех остальных детей – постараться предугадать обладателя «колечка» и не выпустить его из ряда.

«Совместный рисунок». Каждый участник по очереди рисует на доске или листе бумаги какую-нибудь линию, имеющую отношение к предыдущим. В результате получается совместный рисунок. Участники обсуждают, что у них получилось. Можно придумать название рисунку или имя, если это персонаж.

4. Упражнения на развитие внимания:

«Узнай по звуку». Дети узнают по звуку различные предметы (карандаш, линейка, книга, монета и т.д.), которые те издают при постукивании или падении.

«Запретный номер». Выбирается цифра, которую нельзя произносить. Дети начинают считать по порядку от 1 до 10. Вместо запретной цифры – хлопок в ладоши. Усложнение. Выбираются 2 цифры, которые нельзя произносить. Если дети успешно справляются с заданием, можно усложнить задание: считать от 1 до 20, нельзя произносить 3 цифры и т.д., кроме этого, можно использовать обратный счёт: от 10 до 1, от 15 до 1.

«Гордый тополь, плачущая ива». Дети идут по кругу. По хлопку принимают позу «гордого тополя» (мимика гордости), по сигналу удара ноги – позу «плачущей ивы» («мимика печал». Позы и мимику обсудить с детьми до начала игры.

«Зачеркни букву». Для проведения этой игры можно использовать корректурные таблицы, а также вырезки из старых журналов. В течение 2-3 минут дети внимательно просматривают каждую строчку в тексте и зачёркивают букву «А». Затем меняются листочками и проверяют, нет ли ошибок, что обеспечивает концентрацию внимания ещё на определённое время, то есть тоже является тренингом внимания. Усложнение. Зачеркнуть 2 буквы; одну букву зачеркнуть, другую подчеркнуть. Если дети успешно справляются с этими заданиями, можно предложить отыскивать 3 буквы, одну из них зачёркивая, другую – подчёркивая, третью- обводить кружочком.

''Запретное слово''. Детям задаются вопросы, они могут давать различные ответы, но нельзя произносить запретные слова ''да'' и ''нет''. После объяснения правил игры, привести пример. Вопросы:

Ты умеешь летать?

Снег белый?

Ты спишь в ванной?

Ты был на луне?

Ты умеешь ремонтировать утюг?

Зимой можно купаться в речке? И т.д.

«Муха». На доске – квадратное поле, состоящее из 9 клеток. По клеточкам игрового поля следует перемещать воображаемую ''муху''. Перемещение ''мухи'' с одной клетки на другую происходит путём подачи ей команд «вверх», «вниз», «вправо», «влево». Исходное положение «мухи» указывается перед началом игры (например, в центре). Ведущий подаёт команды, и при помощи указки показывает направление полёта ''мухи''. Дети следят за перемещением ''мухи''. ''Вылетать'' за пределы поля ''мухе'' запрещается. Ведущий даёт 5-7 команд, отвечающих правилу игры, затем даёт ошибочную команду. «Муха» оказывается за пределами поля. Дети, заметив ошибку, должны хлопнуть в ладоши.

«Отметь фигурки». С помощью этой игры можно тренировать переключение внимания. В игре используются фигурные таблицы. На выполнения задания отводится не более 3 минут. Предварительно детям даётся указание: «Просматривайте внимательно фигурки, отыскивайте среди них три: треугольник, флажок, кружок. В треугольник ставьте чёрточку (минус), в кружочек – крестик (плюс), во флажок – точку». Задание рисуется на доске. Опросить детей, как они поняли задание. После этого стереть всё нарисованное с доски и дать команду: «Начали!». Через 2-3 минуты работа останавливается командой «Стоп», а дети должны поставить галочку в месте, где они остановились. Затем дети обмениваются таблицами и проверяют друг друга.

«Летает – не летает». Руки детей на столе. Ведущий называет объекты. Если объект летающий, то дети хлопают ладонью по столу. Если не летающий, руки неподвижны.

«Прочти слово». Детям раздаются листы нелинованной бумаги, на которых вверху листа написано слово из 3-4 букв, буквы переставлены местами (например, '' е п л о ''). От каждой буквы к низу листа ведутся перепутанные линии. Детям предлагается проследить за направлением линии и найти место каждой буквы. По линии дети могут вести ручкой или пальцем. Усложнение. Проследить направление линии взглядом. Использовать слова из 5-6 букв.

«Чёрточки – палочки». Каждый ребёнок должен иметь тетрадный лист в клетку с полями и ручку или карандаш. Дети рисуют чёрточки палочки следующим образом: одна чёрточка, одна палочка, одна чёрточка, две палочки, одна чёрточка, три палочки. При этом важно соблюдать такие правила: а) надо всё время считать палочки, чтобы не ошибиться; б) на строчке можно писать только до поля; в) надо правильно переходить с законченной строчки на новую (на новой строчке продолжать писать то, что не поместилось на старой); г) между строчками должно быть расстояние в 1 клеточку. Правила повторить 2 раза. Показать на доске образец выполнения задания. После окончания работы предложить детям вспомнить все правила, о которых говорилось, и проверить, нет ли ошибок.

«Карлсон сказал». Все участники встают по кругу. Дети выполняют различные движения по команде (поднять руки вверх, опустить руки, сделать хлопок, повернуть направо и т.п.). При этом необходимо соблюдать одно условие: выполнять только те действия, сообщение о которых будет предваряться словами: «Карлсон сказал». Например, Карлсон сказал: «Поднимите левую руку вверх» – дети выполняют движение. ''Опустите левую руку вниз'' – движение выполнять не надо. Сделавшие ошибку покидают круг. Соответственно в конце игры остаётся самый внимательный.

«Флажки». Для игры нужен лист бумаги в клеточку. На доске – образец задания – флажки, изображённые при соблюдении следующих правил: ножка флажка занимает три клеточки, флажок – две; расстояние между 2 соседними флажками – две клеточки; расстояние между строчками – две клеточки; на флажке поочерёдно изображается то треугольник, то кружок; один флажок с подставочкой, другой без. Рассмотреть с детьми образец, 2 раза повторить правила. Предложить нарисовать точно такие же флажки. После окончания работы, дети проверяют, нет ли ошибок. Работают 3 минуты.

«Срисуй картинку». Детям предлагается заранее приготовленный рисунок, а они должны точно его скопировать. Можно предложить детям срисовать две картинки. Обратить внимание на то, чтобы на них присутствовали разнообразные детали, чтобы эти детали имели разную форму и были не очень мелкими. Когда дети завершат работу, предложить им проверить, всё ли правильно нарисовано. Обсудить вместе с детьми точность выполнения работы.

«Палатка и деревце». Аналог игры «Чёрточки – палочки». Задание несколько усложнено: вместо чёрточек и палочек дети рисуют палатку и деревце. Кроме того, если дети успешно справлялись с заданием ''Чёрточки – палочки'', можно изменить правила и увеличить их число. От количества правил зависит сложность задания: чем их больше, тем оно труднее.

5. Игры на развитие зрительно-моторной координации, пространственной ориентации.

«Раскрась правильно». Каждый ребёнок должен иметь цветные карандаши и лист бумаги с контурами домиков и полоской из квадратиков. Предложить детям раскрасить синим карандашом второй домик слева, красным – третий домик справа, зелёным – домик, который находится перед синим, жёлтым – домик, который следует за красным, коричневым – первый домик слева. Второе задание состоит в том, что дети должны раскрасить чёрным карандашом клеточку, отмеченную звёздочкой. Клетку снизу закрасить зелёным карандашом, клетку сверху – жёлтым, красным карандашом закрасить клеточку так, чтобы жёлтая клеточка находилась между чёрной и красной. Каждое задание повторяется 2 раза. После завершения работы, задания повторить, а дети проверяют, правильно ли они всё выполнили. Ошибки проанализировать вместе с детьми.

«Рисуем узоры». Дети должны иметь листы в клетку и ручку или карандаш. На листах – образцы выполнения различных узоров. Детям предлагается внимательно рассмотреть образец и продолжить его до конца строки. Обратить внимание детей на точность, аккуратность выполнения задания. Постепенно узоры усложняются.

«Графический диктант». Материал: ручка, тетрадный лист в клетку, на котором заранее проставлены 3 точки в левой части листа. Они находятся друг под другом на расстоянии в 4-5 клеток. От левого края листа они удалены на 2-3 клетки. Задача детей рисовать узор под диктовку, начиная с указанных точек, затем продолжать рисование этого узора самостоятельно до конца строки. Для каждой точки диктуется свой узор. Диктовать следует медленно и чётко. Во время рисования ручку (карандаш) от бумаги отрывать нельзя. Когда дети научатся выполнять простые узоры, предлагать для рисования более сложные узоры. Перед выполнением задания уточнить понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево».

«Срисуй фигуру». Материал: лист в клетку с изображением фигуры, ручка или карандаш. Детям предлагается рассмотреть внимательно фигуру и рядом нарисовать точно такую же. Постепенно задание усложняется путём увеличения элементов фигуры.

«Быстрый карандаш». Материал: тетрадный лист в клетку, на котором слева изображён какой-либо узор, а справа – этот же узор с допущенными ошибками. Детям предлагается сравнить 2 узора и найти ошибки. Затем предложить ниже нарисовать этот узор, не допуская ошибок.

«Нарисуй и расскажи». Материал: листы в клетку с образцами рисунков. Детям предлагается внимательно рассмотреть рисунок, подсчитать необходимое количество клеток для рисунка, нарисовать рядом такой же, правильно расположить рисунки на бумаге. Затем выучить загадки к этим рисункам.

«Футболист». Выбирается футболист, который выходит на середину комнаты. Затем ему завязывают глаза, недалеко от него положить на пол мяч. Дети по очереди становятся направляющими для футболиста. При помощи словесных команд нужно вести его к мячу и объяснить, что сделать, чтобы попасть точно по мячу. Желательно приблизительно наметить ворота, в которые должен попасть мяч. Если ребёнок, направляющий футболиста, теряется при объяснении пути к мячу, нужно помочь ему правильно объяснить. Футболиста следует поддерживать одобрительными словами.