**Зміст**

Вступ

1. Теоретичні основи вчення про гру

1.1. Вплив суспільства на розвиток і характер ігор

1.2 Види ігор

2. Використання дидактичних ігор в учбово-виховному процесі

2.2 Значення гри для молодшого школяра

2.3 Виховний і повчальний потенціал гри

Висновки

Список використаної літератури

**Вступ**

Останнім часом в педагогіці, так само як і в багатьох інших галузях науки, відбувається перебудова практики і методів роботи, зокрема усе більш широкого поширення набувають різного роду гри.

Впровадження в практику ігрових методик безпосередньо пов'язане з рядом загальних соціокультурних процесів, направлених на пошук нових форм соціальної організованості і культури взаємин між вчителем і учнями.

Необхідність підвищення рівня культури спілкування учнів в дидактичному процесі диктується необхідністю підвищення пізнавальної активності школярів, стимулювання їх інтересу до предметів, що вивчаються.

Не секрет, що в наше швидко мінливе століття, що живе в неймовірному темпі, важливою ланкою суспільного розвитку є система освіти в цілому, і початкова освіта як етап навчання підростаючих членів суспільства, на якому формуються основні уміння і навики, необхідні в подальшому навчанні. Темпи зростання об'ємів учбового матеріалу диктують свої умови до вживання методів навчання молодших школярів. І методи ці частенько направлені на кількість засвоюваного матеріалу, а зовсім не на його якість.

Такий підхід, природно, не сприяє успішному засвоєнню програмного матеріалу і підвищенню рівня кількості знань. Навпаки, матеріал, погано засвоєний учнями, не може бути надійною опорою для засвоєння нових знань.

**1. Теоретичні основи вчення про гру**

**1.1 Вплив суспільства на розвиток і характер ігор**

Питання про виникнення гри в ході історичного розвитку суспільства є одним з важких питань дослідження. Для такого дослідження необхідні :

- Дані про місце дитини в суспільстві на різних етапах розвитку суспільства

- Дані про характер і вміст гри на цих же історичних етапах.

Виходячи з цього, природу ігор можна зрозуміти лише із співвідношення життя дитини в суспільстві з його іграми.

Неможливо безпосередньо прослідити весь процес виникнення гри, оскільки є лише дуже мізерні дані.

Питання про історичне виникнення гри тісно пов'язане з характером виховання дітей в суспільствах, що стоять на нижчих рівнях розвитку виробничої культури, слабкому розвитку системи освіти або відсутності її як такий.

На думку Р. Алта для виховання дітей на ранніх рівнях розвитку суспільства характерні наступні риси :

- однакове виховання всіх дітей і участь у вихованні всіх членів суспільства ;

- всебічність виховання, тобто кожна дитина вчиться робити все те, що уміють дорослі і брати участь у всьому, що роблять члени суспільства, до якого він відноситься.

- короткочасність виховання - діти вже в ранньому віці взнають всі завдання, які ставить перед ними життя [12, с. 201-203].

Таким чином, положення дитини в суспільстві, що стоїть на раніших етапах розвитку характеризується, перш за все, раннім включенням його у виробничу працю дорослих.

Так, наприклад, під науковим керівництвом Д. Б. Ельконіна і Л. Ф. Обухової аспірантка з Колумбії К. Отолора виконала унікальне дослідження, в якому проаналізувала особливості гри у дітей індійської общини Аруако. Тут особливості гри дітей визначаються, перш за все, тим, що діти з найранішого віку вимушені працювати і нести відповідальність, як дорослі. Оскільки дитина цього племені вже до 8 років володіє всіма предметами і нарівні з дорослими бере участь в суспільному житті, немає необхідності моделювати це життя в символічному плані.[16, с. 46]

Робота К. Отолора ще раз показує, що дитяча гра залежить від рівня розвитку суспільства. Соціальне середовище виступає по відношенню до гри як джерело свого розвитку. Тобто гра виступає як засіб підготовки дитини до повноцінного включення в життя суспільства. І як підкреслював Р.Альт, тут має місце бути короткочасність виховання, тобто дитя вже до 7-8 років бере активну участь в трудовій діяльності і суспільному житті дорослих.

Спираючись на концепцію Д. Би. Ельконіна, К. Отолора виявила найбільш характерні види ігор у дітей, що належать до суспільства з нижчим рівнем розвитку :

- гра-розвага- гра, в якій повністю відсутній сюжет. Її мета - розважити, розвеселити учасників.

- Наприклад : «гра в доганялки», де розвагою є - бігати один за одним, аби, наздогнавши, полоскотати. Зазвичай закінчивши таку дію дитина сміється ;

- гра-вправа- відсутній сюжет, переважають фізичні дії, при цьому одне і теж дія повторюється кілька разів ;

- сюжетна гра- є ігрові дії і уявна ситуація, хоча ще в зачатковій формі. Найбільш частим сюжетом є приготування їжі, збір фруктів. Сюжетна гра частіше зустрічалася у дітей 7-8 років і практично відсутня у дітей більш старшого віку. Але цей вигляд гри у дітей, що належать до суспільства з нижчим рівнем розвитку, не отримує достатнього розвитку, оскільки тут немає необхідності в іграх і немає серйозного відношення до ігор з іграшкою як необхідній частині підготовки дитини до дорослого життя. Дорослі не учать дітей грати, а навіть навпаки - відкидають гру. Раннє залучення дітей до праці перешкоджає розвитку сюжетної гри.

- процесуально-наслідувальна гра- відтворення дій або ситуацій, які дитина спостерігає зараз. Наслідувальні і сюжетні ігри близькі один до одного, у дітей, що належать до суспільства з нижчим рівні розвитку, важко встановити ту грань, де кінчається наслідувальна і починається сюжетна гра ;

- традиційна гра- це та гра, яка передається з покоління в покоління, в неї грають дорослі і діти, вона має правила, але в ній відсутня уявна ситуація.[16, с. 201-203]

Таким чином, робота К. Отолора ще раз підкреслює, що дитяча гра має історичну і соціальну, а не біологічну природу. Середовище виступає як джерело розвитку. Сам характер гри, її структура визначається суспільством.

Гра, витоки якої пов'язані з соціально-економічним рівнем розвитку суспільства і культурними традиціями народу, еволюціонує разом з суспільством. Вже в сучасному індустріальному суспільстві гра має розвиненіший характер, і вона вже не є єдиним типом діяльності дитини (образотворча діяльність, елементарна праця, сприйняття казки, вчення). Гра виступає як засіб виховання і навчання дитини як вдома так і освітній установі.

**1.2 Види ігор**

Розглянемо в найзагальніших рисах характерні особливості типів ігор по класифікації О.С.Газмана [7, с. 6-12].

1. Рухливі найважливіший засіб фізичного виховання дітей в дошкільному і особливо в шкільному віці. Вони завжди вимагають від граючих активних рухових дій, направлених на досягнення умовної мети, обумовленої в правилах.

Фахівці відзначають, що основні особливості рухливих ігор школярів - їх, творчого, колективного характер змагання. У них виявляється уміння діяти за команду в безперервно змінних умовах.

Велике значення рухливих ігор в етичному вихованні. Вони розвивають відчуття товариської солідарності, взаємодопомоги, відповідальності за дії один одного.

2. Сюжетно-ролеві ігри (інколи їх називають сюжетними) займають особливе місце в етичному вихованні дитини. Вони носять переважно колективний характер, бо відображають істоту стосунків в суспільстві. Підрозділяють їх на ролевих, ігри-драматизації, режисерські. Сюжет можуть мати дитячі свята, що театралізуються, карнавали, будівельно-конструкторські ігри і гри з елементами праці.

У цих іграх на основі життєвих або художніх вражень вільно і самостійно відтворюються соціальні стосунки і матеріальні об'єкти або розігруються фантастичні ситуації, що не мають доки аналога в житті. Основні компоненты ролевої гри - тема, вміст, уявна ситуація, сюжет і роль.

В даний час з'явилися, і усе більш активно використовуються в навчанні комп'ютерні ігри.

3. Комп'ютерні ігри мають перевагу перед іншими формами ігор: вони наочно демонструють ролеві способи вирішення ігрових завдань, наприклад, в динаміці представляють результати спільних дій і спілкування персонажів, їх емоційні реакції при успіху і невдачі, що в житті важко уловимо. Зразком таких ігор можуть стати народні казки і твори фольклору. У них діти набувають досвіду етичної поведінки в найрізноманітніших умовах життя. Такі ігри допомагають уникнути штампів і стандартів в оцінці поведінки різних персонажів в різних ситуаціях. Діти засвоюють практично засоби комунікації, способи спілкування і вираження емоцій.

Всі комп'ютерні програми для дітей мають бути позитивно етично направленими, містити елементи новизни, але ні в якому разі не мають бути агресивними і жорстокими.

Зупинимося детальніше на розгляді так званих дидактичних, або повчальних, ігор.

4. Дидактичні ігри розрізняються по повчальному вмісту, пізнавальній діяльності дітей, ігровим діям і правилам, організації і взаєминам дітей, по ролі викладача. Перераховані ознаки властиві всім іграм, але в одних виразніше виступають одні, в інших - інші.

У різних збірках вказано більше 500 дидактичних ігор, але чітка класифікація ігор за видами відсутня. Часто ігри співвідносяться з вмістом навчання і виховання. У цій класифікації можна представити наступних типів ігор:

- ігри по сенсорному вихованню

- словесні ігри

- ігри по ознайомленню з природою

- по формуванню математичних вистав, і ін.

Інколи ігри співвідносяться з матеріалом:

- ігри з дидактичними іграшками

- настольно-печатні ігри

- словесні ігри

- псевдосюжетні ігри.

Таке угрупування ігор підкреслює їх спрямованість на навчання, пізнавальну діяльність дітей, але не розкриває в достатній мірі основи дидактичної гри - особливостей ігрової діяльності дітей, ігрових завдань, ігрових дій і правил, організацію життя дітей, керівництво вихователя.

Умовно можна виділити декілька типів дидактичних ігор, згрупованих по вигляду діяльності учнів :

- Ігри-подорожі.

- Ігри-доручення.

- Ігри-припущення.

- Ігри-загадки.

- Ігри-бесіди (ігри-діалоги).

Ігри-подорожі мають схожість з казкою, її розвитком, чудесами. Гра-подорож відображає реальні факти або події, але звичайне розкриває через незвичайне, просте - через загадкове, важке - через переборне, необхідне - через цікаве. Все це відбувається в грі, в ігрових діях, стає близьким дитині, радує його. Мета ігри-подорожі-підсилити враження, додати пізнавальному вмісту трохи казкову незвичність, звернути увагу дітей на те, що знаходиться поруч, але не помічається ними. Ігри-подорожі загострюють увагу, спостережливість, осмислення ігрових завдань, полегшують подолання труднощів і досягнення успіху.

Ігри-подорожі завжди декілька романтичні. Саме це викликає інтерес і активну участь в розвитку сюжету гри, збагачення ігрових дій, прагнення опанувати правила гри і отримати результат: вирішити завдання, щось взнати, чомусь навчитися.

Роль педагога в грі складна, вимагає знань, готовності відповісти на питання дітей, граючи з ними, вести процес навчання непомітно.

Гра-подорож - гра дії, думки, відчуттів дитини, форма задоволення його потреб в знанні.

У назві гри, у формулюванні ігрового завдання мають бути слова», що «звуть, викликають інтерес дітей, активну ігрову діяльність. У грі-подорожі використовуються багато способів розкриття пізнавального вмісту у поєднанні з ігровою діяльністю: постановка завдань, пояснення способів її рішення, інколи розробка маршрутів подорожі, поетапне вирішення завдань, радість від її рішення, змістовний відпочинок. До складу гри-подорожі інколи входить пісня, загадки, дарунки і багато інше.

Ігри-подорожі інколи неправильно ототожнюються з екскурсіями. Істотна відмінність їх полягає в тому, що екскурсія - форма прямого навчання і різновид занять. Метою екскурсії найчастіше є ознайомлення з чимось, що вимагає безпосереднього спостереження, порівняння з вже відомим.

Інколи гру-подорож ототожнюють з прогулянкою. Але прогулянка найчастіше має оздоровчі цілі. Пізнавальний вміст може бути і на прогулянці, але воно є не основним, а супутнім.

Ігри-доручення мають ті ж структурні елементи, що і ігри-подорожі, але за змістом вони простіше і за тривалістю коротше. У основі їх лежать дії з предметами, іграшками, словесні доручення. Ігрове завдання і ігрові дії в них засновані на пропозиції щось зробити: «Допоможи Буратіно розставити розділові знаки», «Перевір домашнє завдання у Незнайки».

Ігри-припущення «Що було б..?» або «Що б я зробив...», «Ким би хотів бути і чому?», «Кого б вибрав в друзі?» і ін. Інколи початком такої гри може послужити картинка.

Дидактичний вміст гри полягає в тому, що перед дітьми ставиться завдання і створюється ситуація, що вимагає осмислення подальшої дії. Ігрове завдання закладене в самій назві «Що було б..?» або «Що б я зробив...». Ігрові дії визначаються завданням і вимагають від дітей доцільної передбачуваної дії відповідно до поставлених умов або створених обставин.

Діти висловлюють припущення, констатуючі або узагальнено-доказові. Ці ігри вимагають уміння співвіднести знання з обставинами, встановлення причинних зв'язків. У них міститься і елемент змагання: «Хто швидше зміркує?».

Ігри-загадки. Виникнення загадок відходить в далеке минуле. Загадки створювалися самим народом, входили в обряди, ритуали, включалися в свята. Вони використовувалися для перевірки знань, винахідливості. У цьому і полягає очевидна педагогічна спрямованість і популярність загадок як розумної розваги.

В даний час загадки, загадування і відгадування, розглядаються як вигляд повчальної гри.

Основною ознакою загадки є хитромудрий опис, який потрібно розшифрувати (відгадати і довести). Опис це лаконічно і не зрідка оформляється у вигляді питання або закінчується ним. Головною особливістю загадок є логічне завдання. Способи побудови логічних завдань різні, але всі вони активізують розумову діяльність дитини. Дітям подобаються ігри-загадки. Необхідність порівнювати, пригадувати, думати, здогадуватися-доставляє радість розумової праці. Розгадування загадок розвиває здібність до аналізу, узагальнення, формує уміння міркувати, робити висновки.

Ігри-бесіди (діалоги). У основі гри-бесіди лежить спілкування педагога з дітьми, дітей з педагогом і дітей один з одним. Це спілкування має особливий характер ігрового навчання і ігрової діяльності дітей. У грі-бесіді вихователь часто йде не від себе, а від близького дітям персонажа і тим самим не лише зберігає ігрове спілкування, але і підсилює радість його, бажання повторити гру. Проте гра-бесіда таїть в собі небезпеку посилення прийомів прямого навчання.

Виховно-повчальне значення поміщене у вмісті сюжету-теми гри, в збудженні інтересу до тих або інших аспектів об'єкту вивчення, відбитого в грі. Пізнавальний вміст гри не лежить «на поверхні»: його потрібно знайти, добути-зробити відкриття і в результаті щось взнати.

Цінність гри-бесіди полягає в тому, що вона пред'являє вимоги до активізації емоційно-розумових процесів: єдність слова, дії, думки і уяви дітей. Гра-бесіда виховує уміння слухати і чути питання вчителя, питання і відповіді дітей, уміння зосереджувати увагу на утриманні розмови, доповнювати сказане, висловлювати думку. Все це характеризує активний пошук рішення поставленою грою завдання. Чимале значення має уміння брати участь в бесіді, що характеризує рівень вихованості.

Основним засобом гри-бесіди є слово, словесний образ, вступна розповідь про щось. Результатом гри є задоволення, отримане дітьми.

Перерахованими типами ігор не вичерпується, звичайно, весь спектр можливих ігрових методик. Проте на практиці найчастіше використовуються вказані ігри, або в «чистому» вигляді, або у поєднанні з іншими видами ігор: рухливими, сюжетно-ролевими і ін..

**2. Використання дидактичних ігор в учбово-виховному процесі**

**2.2 Значення гри для молодшого школяра**

Задовго до того, як гра стала предметом наукових досліджень, вона широко використовувалася як один з важливих засобів виховання дітей. Час, коли виховання виділилося в особливу суспільну функцію, вирушає в глиб століть, і в такий же глиб століть вирушає і використання гри як засоби виховання. Особливе місце гри в різних системах виховання, мабуть, визначалася тим, що гра в чомусь співзвучна природі дитини.

Найголовнішим є значення гри для розвитку мотиваційної сфери дитини. Л.С. Виготський [6, с. 46] на перший план висував проблему мотивів і потреб як центральну для розуміння самого виникнення гри.

Дитина в ранньому дитинстві весь поглинений предметом і способами дій з ним, його функціональним значенням. Коли він опановує якісь дії і може виробляти їх самостійно, відбувається відрив дитини від дорослого і дитина помічає, що він діє як дорослий. Дитина ще не знає ні суспільних стосунків дорослих, ні суспільних функцій дорослих, ні суспільного сенсу їх діяльності. Він діє у напрямі свого бажання, об'єктивно ставить себе в положення дорослого, при цьому відбувається емоційно - дієва орієнтація в стосунках дорослих і сенсах їх діяльності. Тут інтелект слідує за емоційно-дієвими переживаннями.

Узагальненість і скороченість ігрових дій є симптомом того, що таке виділення людських відносин відбувається, і що цей сенс, що виділився, емоційно переживається. Завдяки цьому і відбувається спочатку чисто емоційне розуміння функцій дорослої людини як що здійснює значиму для інших людей і, отже, що викликає певне відношення з їх боку, діяльність.

Значення гри не обмежується тим, що у дитини виникають нові за своїм змістом мотиви діяльності і пов'язані з ними завдання. Істотно важливим є те, що в грі виникає нова психологічна форма мотивів.

П.Я. Гальперін [15, с. 304] виділяв наступні етапи формування розумових дій і понять:

- етап формування дії на матеріальних предметах або їх матеріальних моделях- заступниках;

- етап формування тієї ж дії в плані гучної мови;

-етап формування власне розумової дії.

Ці етапи можуть бути названі етапами функціонального розвитку розумових дій. Дж. Брунер [4, с. 46] високо оцінює значення гри для інтелектуального розвитку, оскільки в ході гри можуть виникати такі комбінації матеріалу і така орієнтація в його властивостях, яка може наводити до подальшого використання цього матеріалу як знаряддя при вирішенні завдань. Тут йде мова про вільний, не зв'язаний рішенням якої-небудь певної задачі, експериментуванні матеріалом, свого роду вільній конструктивній діяльності. У грі ж розвиваються загальніші механізми інтелектуальної діяльності.

Гра має значення і для формування дружного колективу, і для формування самостійності, позитивного відношення до праці, для виправлення деяких відхилень в поведінці окремих дітей і для багато чого іншого. Всі ці виховуючі ефекти спираються як на свою підставу, на той вплив, який гра надає на психічний розвиток дитини, на становлення його особи.

Ми розглянули гру як засіб виховання. Основними аспектами розвитку особи дитини в зв'язку з цим можна назвати наступні:

1. У грі розвивається мотиваційна сфера:

- виникає ієрархія мотивів, де соціальні мотиви набувають важливішого значення для дитини, чим особисті (супідрядність мотивів).

2. Долається пізнавальний і емоційний егоцентризм:

- дитина, приймаючи роль персонажа, героя і тому подібне, враховує особливості його поведінки, його позицію. Це допомагає в орієнтуванні у взаєминах між людьми, сприяє розвитку самосвідомості і самооцінки.

3. Розвивається довільність поведінки:

- розігруючи роль, дитина прагне наблизити її до еталону. Відтворюючи типові ситуації взаємовідношення людей на соціальному світі, дитина підпорядковує свої власні бажання, імпульси і діє відповідно до соціальних зразків. Це допомагає дитини осягати і враховувати норми і правила поведінки.

4. Розвиваються розумові дії:

- формується план вистав, розвиваються здібності і творчі можливості дитини.

Гра нас цікавить як принцип поведінки, а не як спосіб розважитися. У грі, як і в міжособовому спілкуванні, інтереси направлені не на задану мету, а на сам процес. Гра - це культурна норма, яка дозволяє бути вільним, розкутим, мати владу над реальністю, розпоряджатися собою, долати ролеву залежність, прагнення перевершити себе.

**2.3 Виховний і повчальний потенціал гри**

Не дивлячись на відмінності, всі види дитячих ігор з педагогічної точки зору мають і багато загального. Їх виховуючий потенціал завжди залежить, по-перше, від вмісту пізнавальної і етичної інформації, ув'язненого в тематиці ігор; по-друге, від того, яким героям наслідують діти; по-третє, він забезпечується самим процесом гри як діяльності, що вимагає досягнення мети самостійного знаходження засобів, узгодження дій з партнерами, самообмеження в ім'я досягнення успіху і, звичайно, встановлення доброзичливих стосунків. Ігри, таким чином, дають дітям дуже важливий навик спільної роботи. Відмітні особливості ігрової діяльності зазвичай убачають в її добровільності, у високій активності і контактній залежності учасників. Але не можна забувати і інше: гра - чи не єдиний вид діяльності, направленої на розвиток не окремих здібностей (до мистецтва або техніки), а здібності до творчості в цілому.

У інтелектуальних іграх творча завдання-швидко прийми рішення в нестандартній ситуації. У сюжетно-ролевих, будівельних іграх, іграх-драматизаціях завдання інша, але не менш творча, - уяви, придумай, змалюй. І в той же час у всіх групових іграх єдина завдання-знайди спосіб співпраці, взаємодії на шляху до загальної мети, дій в рамках встановлених норм і правил.

Неважко відмітити, наскільки важливі ці якості-організованість, самодисципліна, творча ініціатива, готовність до дій в складній, змінній ситуації і так далі - для людини сьогоднішнього і особливо завтрашнього дня. Вихователеві, що використовує ігрову діяльність як педагогічний засіб, поважно розуміти і приховані механізми, завдяки яким відбувається її вплив на розвиток особи школяра. Один з підходів до розкриття такого механізму полягає в наступному.

Уявімо собі, що в процесі гри у дітей виникають три види цілей. Мета перша - найбільш загальна - насолода, задоволення від гри. Її можна було б виразити двома словами: «Хочу грати!» Ця мета є установкою, що визначає готовність до будь-яких дій, пов'язаних з даною грою.

Друга це для мети і є власне ігрове завдання, тобто завдання, пов'язане з виконанням правил, розігруванням сюжету, ролі. Особливості ігрового завдання в тому, що вона заздалегідь задана: погоджуючись грати, кожен автоматично приймає і ігрове завдання, що існує у вигляді правил, і керується нею в своїх діях. Але якщо перша ціль - «хочу», то друга ігрова для мети завдання - існує у вигляді «треба!». «Треба грати так, а не інакше!» (своєрідна форма усвідомленої необхідності).

Третя мета безпосередньо пов'язана з процесом виконання ігрового завдання, а тому завжди ставить перед особою завдання творчу. Школяр, що включився в гру, неодмінно повинен відповісти на одне з питань, виконати ряд завдань, складових серцевину тієї або іншої гри: «вгадай», «знайди», «злови», «сховайся», «перевтілься», «змалюй». Аби впоратися з цими завданнями, необхідно мобілізувати максимум духовних і фізичних (або тих і інших) сил: проявити кмітливість, кмітливість, здатність орієнтуватися в обстановці, а в багатьох іграх поступити так, як інші не здогадалися б поступити. Тут треба не просто повторити вже відоме рішення, але з безлічі можливих варіантів вибрати найбільш вдалий або з вже відомих скласти нову комбінацію. Подібні дії, хоча і в мікромасштабах, представляють, по суті, творчість. Вони супроводяться високим емоційним підйомом, стійким пізнавальним інтересом, а тому є найбільш потужним стимулятором активності особи.

Саме у творчій суті ігрової дії криється внутрішня пружина, можна сказати, душа гри. Гра є грою до тих пір, поки вона дає дійовим особам широкий набір способів поведінки, поки їх дії не можна заздалегідь передбачити. Учасники гри і глядачі знаходяться в стані ігрової напруги лише постільки, поскільки ніхто не знає способу, яким гравці виконують своє завдання. Звідси беруть початок таємничість і романтика ігри, які залучають до себе і дитину, і дорослого.

Скільки б разів гра не повторювалася, для тих, що всіх грають вона проходит як би вперше, оскільки представляє абсолютно нові перешкоди. Їх подолання сприймається як особистий успіх, перемога і навіть як деяке відкриття: відкриття себе, своїх можливостей. Ось чому гра завжди супроводиться чеканням і переживанням радості: «Я можу!»

У триступінчатій мотивації гри - «хочу!» - «потрібно!» - «можу!» - поміщений, вочевидь, основний механізм її впливу на особу, секрет самовиховання.

Звідси легко вивести відповідні напрями педагогічного керівництва ігровою діяльністю:

1) втягувати дітей в гру, використовувати особливі прийоми, спонукаючі бажання грати («хочу грати!»);

2) допомагати діяти по правилах і вирішувати ігрові завдання («так треба»);

3) розвивати творчі потенції дитини в процесі гри сприяти появі адекватної самооцінки і відчуття «можу!».

**Висновки**

У грі дитина робить відкриття того, що давно відоме дорослому. Потреба в грі і бажання грати у школярів необхідно використовувати і направляти в цілях вирішення певних освітніх завдань. Гра буде засобом виховання і навчання, якщо вона включатиметься в цілісний педагогічний процес. Керуючи грою, організовуючи життя дітей в грі, педагог впливає на всі сторони розвитку особи дитина: на відчуття, на свідомість, на волю і на поведінку в цілому.

Природно, підготовка і впровадження ігрових методик в учбовий процес вимагає від педагога великих зусиль. В процесі підготовки учбової (дидактичною) гри вчитель стикається з проблемами не завжди і не настільки залежними від його особистих якостей як педагога, скільки від зовнішніх обмежень. Це і брак дидактичного ігрового матеріалу, недолік урочного часу на проведення ігор з дітьми. Часто серед вчителів існує думка: «Якщо ми з дітьми гратимемо під час уроків, коли ж ми вчитимемо з ними правила?». Проте, нам здається, що проблеми ці здебільше походять від нерозуміння значущості гри як засобу навчання, стосунки до гри як до методу розвантаження, а не стимулювання свідомості школярів.

Враховуючи те, що дослідження проблеми використання дидактичних ігор при навчанні в початковій школі продовжуються і до цього дня, а наше дослідження є лише коротким аналізом роботи багатьох педагогів і психологів, існує перспектива подальшої роботи в даному напрямі.

**Список використаної літератури**

1. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении. Учебное пособие по ред. Г.И. Щукиной; М.2004 с.87.
2. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети!; М., 2003. с.93.
3. Бёрн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры.; Лениздат, 2002. с.105.
4. Брунер Дж. Психология познания /перевод под ред. А.Р.Лурия/; М.,Прогресс, 2007. с.46.
5. Бую Т.А. Игра в эстетическом воспитании младшего школьника. Начальная школа, 2007, №2 с.41.
6. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Вопросы психологии,1996.—№6. с.46.
7. Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание; М.,2008,с.6-12.
8. Газман О.С., Харитонова Н.Е. В школу - с игрой; М.1991. с.32.
9. Гобова Е.С. Зачем ходить в школу?; М.,1997,с.72.
10. Губанова О.В., Левкина И.С. Использование игровых приемов на уроках. Начальная школа, 1997, №6 с.17.
11. Игра как нестандартная форма учета знаний. Начальная школа, 1994, №12 с.78.
12. Крупская Н. К. О дошкольном воспитании; М., 2009. с.201-203.
13. Кулагина И.Ю. Возрастная психология (Развитие ребёнка от рождения до 17 лет). Учебное пособие, 5-е издание; М., 1999г. с.120-139.
14. Макаренко А. С. Сочинения в 4 томах; М., 1997, т. IV с.207.
15. Масловская Т.А. Дидактические игры на уроках математики. Начальная школа. 1997, №2 с.304.
16. Минский Е. М. От игры к знаниям; М., 1992. с.46.