Оглавление.

Введение. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 3

Глава №1. Теоретические предпосылки развития эмоционального климата и влияние игры в процессе формирования эмоционального климата классного коллектива.

1.1. Понятие эмоционального климата классного коллектива. . . . . . . . . . . . . . . 4

1.2. Игра как путь формирования эмоционального климата классного коллектива. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 8

Глава №2. Теоретические аспекты развития игры и её отношение в деятельности детей младшего школьного возраста.

2.1. Становление и развитие игры, и её психологическая сущность. . . . . . 11 2.2. Игра как вид деятельности в младшем школьном возрасте.. . . . . . . . . . . . . 18

Выводы по главе. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 23

Заключение. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 25

Библиографический список. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .. . . . . 26

Приложение. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 28

**Введение.**

Актуальность проблемы: можно с уверенностью судить об актуальности данной проблемы, и важности ее исследования потому что, игровая деятельность вносит огромный в клад в формирование классного коллектива. Именно в игре наиболее полно активизируется общественная жизнь детей, то есть происходит развитие полноценного детского коллектива. Игра имеет значение и для развития позитивных эмоций. В игре ребёнок веселится, радуется, испытывает все те ощущения, которые ему необходимы в этот период развития. С помощью игры можно отследить, как в определённой ситуации рёбёнок эмоционально выражает, и показывает все чувства, которые связаны с отношением к окружающим его людям. Чаще всего эмоциональные переживания ребенок не может показать в полной мере, и они накапливаются как снежный ком, и с каждым днём всё сложнее находиться в коллективе. Для этого игру можно использовать как средство для эмоциональной разрядки. Чем чаще ребёнок получает положительные эмоции находясь в коллективе, тем больше он захочет и сможет внести свой вклад в создание положительного настроения всего коллектива.

Психологи считают игру ведущей деятельностью не только дошкольников, но и младших школьников. Наиболее широко игровая деятельность рассматривается в теориях Л.С. Выготского [6], В.Г.Плеханова, Д.Б. Эльконина[23].

Ценность игры как воспитательного средства заключается и в том, что, оказывая воздействие на коллектив играющих детей, педагог через коллектив оказывает воздействие на каждого из детей. Организуя жизнь детей в игре, педагог формирует не только игровые отношения, но и реальные, закрепляя полезные привычки в нормы поведения детей в разных условиях и вне игры. Таким образом, при правильном руководстве детьми игра становится школой воспитания. Насколько ученику будет комфортно в коллективе, зависит и его успешность в учебной и внеурочной деятельности. Немаловажную роль положительный эмоциональный климат играет и для классного руководителя. Спланировать и эффективно реализовать работу с классом, достичь всех намеченных целей, можно только при условии, что в коллективе царит взаимопонимание между участниками образовательного процесса.

Цель данного исследования: формирование позитивного эмоционального климата в младшем школьном классном коллективе посредством игры.

Объект: эмоциональный климат классного коллектива.

Предмет: игра как путь формирования позитивного эмоционального климата в классном коллективе младшего школьного возраста.

Задачи исследования:

- проанализировать психолого - педагогический теоретический материал.

- эмоциональному климату классного коллектива.

Гипотезой нашего исследования является предположение о том, что игровая деятельность влияет на развитие эмоционального климата классного коллектива.

**Глава №1. Теоретические предпосылки развития эмоционального климата и влияние игры в процессе формирования эмоционального климата классного коллектива.**

**1.1. Понятие эмоционального климата классного коллектива.**

В психологию понятие «климат» пришло из метеорологии и географии. Сейчас это установившееся понятие, которое характеризует невидимую, тонкую, деликатную, психологическую сторону взаимоотношений между людьми. В отечественной социальной психологии впервые термин «психологический климат» использовал Н.С. Мансуров, который изучал производственные коллективы. Психологический климат - "эмоционально-психологический настрой коллектива, в котором на эмоциональном уровне отражаются личные и деловые взаимоотношения членов коллектива, определяемые их ценностными ориентациями, моральными нормами и интересами" [23,c. 5].

Изучением психологического климата в коллективе занималась Н.П. Аникеева. Л.П. Буева, Е.С. Кузьмин, климат рассматривают как общественно-психологический феномен, как состояние коллективного сознания. Климат - отражение в сознании людей комплекса явлений, связанных с их взаимоотношениями, условиями труда, методами его стимулирования.

Б.Ф. Ломов включает в понятие психологический климат систему межличностных отношений, психологических по природе (симпатия, антипатия, дружба); психологические механизмы взаимодействия между людьми( подражание, сопереживание, содействие) ; систему взаимных требований, общее настроение, общий стиль совместной трудовой деятельности, интеллектуальное, эмоциональное и волевое единство коллектива. Р.Х. Шакуров рассматривает понятие психологического климата с двух его сторон: психологической, которая раскрывается в эмоциональных, волевых, интеллектуальных состояниях и свойствах группы и социально-психологической, которая проявляется в интегративных особенностях психологии группы, значимых для сохранения ее целостности и для ее функционирования как самостоятельного объединения людей.

Одним из первых раскрыл содержание социально-психологического климата В.М. Шепель. Психологический климат - это эмоциональная окраска психологических связей членов коллектива, возникающая на основе их близости, симпатии, совпадения характеров, интересов, склонностей. Он считал, что климат отношений между людьми состоит из трех климатических зон. Первая климатическая зона - социальный климат, который определяется тем, насколько в данном коллективе осознанны цели и задачи общества, насколько здесь гарантированно соблюдение всех конституционных прав и обязанностей работников как граждан. Вторая климатическая зона - моральный климат, который определяется тем, какие моральные ценности в данном коллективе являются принятыми. Третья климатическая зона - психологический климат, те неофициальные отношения, которые складываются между работниками, находящимися в непосредственном контакте друг с другом. Психологический климат - это климат, зона действия которого значительно локальнее социального и морального климата.

А.А. Русалинова, А.Н. Лутошкин; подчеркивают, что сущностной характеристикой социально-психологического климата является общий эмоционально-психологический настрой коллектива. Климат - настроение группы людей. В.В. Косолапов, А.Н. Щербань, определяют климат в терминах социальной и психологической совместимости членов коллектива, их морально-психологического единства, сплоченности, наличия общих мнений, обычаев и традиций.

По мнению К.К. Платонова и В.Г. Казакова, социально-психологический климат - это такое свойство группы, которое определяется межличностными отношениями, создающими стойкие групповые настроения и мысли от которых зависит степень активности в достижении целей, стоящих перед группой.

Понятия «эмоциональный климат» и «психологический климат» очень близки, но различие в том, что эмоциональный климат затрагивает только эмоциональную сферу жизнедеятельности класса и является частью психологического климата.

Эмоциональный климат — это устойчивое на­строение коллектива (преобладающий характер его эмо­циональных состояний), которое находит многообраз­ные формы проявления во всей его жизнедеятельнос­ти. Эмоциональный климат коллектива — это его настрое­ние. Настроение окрашивает жизнь детского коллектива в различные тона, делает ее в одних случаях яркой, увлекательной, романтически окрашенной, в других — скучной, серой, «бесцветной». Застой, скука, равнодушие возникают там, где при организации детской жизни недооценивается значение коллективного настроения, эмоционального климата коллектива.[7,с.4]

Следует иметь в виду, что эмоциональный климат коллектива, складываясь из настроений, переживаний отдельных его членов и будучи результатом соединения этих настроений, не является простой суммой индивидуальных переживаний. Коллективное настроение – качественно новое образование, резко отличающееся от настроения одного человека: в коллективе, в общности «… уже самый общественный контакт вызывает своеобразное возбуждение жизненной энергии». Здесь дело в том, что когда люди находятся вместе, «срабатывают» социально-психологические механизмы общения и, в первую очередь, - психическое заражение.

Психическое заражение – способность психических состояний передаваться от человека к человеку, от группы к группе. Влиянию психического заражения особенно легко поддаются дети. [7, 6-8с.]

Эмоциональный климат состоит из определенных характеристик:

Устойчивость климата проявляется в продолжительности, постоянстве, относительной неизменности его показателей, преобладание какого-либо настроения, которое не так-то легко поддается внешним воздействиям.

Между эмоциональным климатом и ситуативными эмоциональными состояниями коллектива выделяется промежуточное явление – психологическая атмосфера. Атмосфера – это преобладающее эмоциональные состояния в коллективе за сравнительно небольшой отрезок времени. Психологическая атмосфера по сравнению с эмоциональными состояниями более устойчива, но по сравнению с климатом более динамична.

Тональность - это эмоциональная окрашенность настроения. Тональность может иметь положительную окраску, это увлеченность, энтузиазм, радость, оптимизм. Отрицательную возмущение, грусть, агрессивность, пессимизм. Для развития эмоционального климата коллектива, важным является не только положительные эмоции, но и отрицательные, это необходимо для полного эмоционального насыщения личности и коллектива в целом.

Для оценки климата главное не сама тональность эмоциональных состояний , а ценностное содержание отраженных в нем явлений жизни.

Направленность эмоционального климата, здесь нужно учитывать какие явления жизни и как отражаются в настроениях коллектива.

Ритмичность климата проявляется в периодической смене тональностей. [9, с.43]

**1.2. Игра как путь формирования эмоционального климата классного коллектива.**

Особое место в формировании эмоционального климата при­надлежит игре.[7c.34] Игра используется как средство для повышения настроения не только одного члена коллектива, но и для всего коллектива в целом. В детском коллективе постоянно происходят ссоры связанные с тем, что дети постоянно спорят о том, какое место они занимают в коллективе. Это может отрицательно влиять на отношения между ними и полностью негативно сказаться на настроении коллектива.

Потребность детей в игре общеизвестна. Она воспринимается ими как интересное, яркое, необходимое для их полноправной жизни занятие. «В детском возрасте игра — это норма, и ребенок дол­жен всегда играть, даже когда делает серьезное дело. У ребенка есть страсть к игре и надо ее удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь» А.С.Макаренко.[7с.4] Поэтому игра выступает как одно из важных средств, для повышения настроения всего коллектива и отдельных его членов. Игра является самым простым и увлекательным способом для улучшения эмоционального состояния каждого члена коллектива. Также игру можно использовать как средство для эмоциональной разрядки. Это все возможные игры которые влияют на эмоциональное состояние детей. Ценность игры (особенно при формиро­вании эмоционального климата) в том, что она дает заряд положи­тельных эмоций. Это очень важно, т.к. педагог может тем самым программировать эмоциональные переживания детей. С помощью игры в классном коллективе можно создать ту эмоциональную атмосферу, которая подходит педагогу для полноценного учебного процесса.

Некоторые педагоги считают, что игра по-настоящему нужна лишь младшим школьникам. Однако современными исследователя­ми установлено, что игра сопровождает человека на протяжении всей его жизни, и потребность личности в игре не связана с возра­стом. В игре одинаково нуждаются и младшие школьники, и подро­стки, и старшеклассники. Только содержание, смысл, форма про­текания ее должны быть разными в зависимости от возраста.

Игра может выступать как:

а) самостоятельная деятельность (спортивные игры, подвижные,  
интеллектуальные);

б) как форма организации, эмоциональная основа других видов  
деятельности.

Игровую форму организации деятельности вводят в следующих случаях:

когда обычная организация деятельности у ребят не вызыва­ет интереса (например, бытовой труд);

когда реальная цель привлекательна, но долго нет ощутимых результатов, слишком утомителен, однообразен путь к ее достижению;

когда какое-то дело само по себе интересно, но для того чтобы добиться большего эмоционального воздействия, оно облекается в форму игры — детский утренник, праздник.

В этих случаях дети начинают действовать из желания играть, получить удовольствие, а результатом оказывается достижение поставленных перед детьми целей.

Для формирования эмоционального климата важны и игра, как самостоятельный вид деятельности, и игровая инструментовка дру­гих видов деятельности. И в том и в другом случае результатом являются эмоциональные переживания, которые ощущают школь­ники, жизненный опыт, который они приобретают в ней.

Эмоционально приподнятое настроение, которое всегда сопут­ствует хорошей игре, делает жизнь детского коллектива яркой и увлекательной.

Игровые ситуации особенно необходимы на первых порах формирования эмоциональной жизни, т.к. они помогают увлечь ребят, сделать привлекательными те трудовые и познавательные процессы, которые сами по себе таковыми могут и не являться.

Правильное использование игровых приемов дает возможность формировать у школьников активность, творческий подход к деятельности, позволяет превращать эту деятельность поиск.[7,с.34-35]

Известный отечественный психолог В.В. Зеньковский писал: «Психическая орга­низация детства исключительно прекрасна, и этой красотой и грацией своей детство обяза­но той непосредственности, корень которой лежит в преимущественном развитии эмоцио­нальной сферы». [2, с. 56]

Доминирова­ние эмоций в восприятии мира и окружающих людей, в осмыслении всего, что окружает, вы­водит эмоциональную сферу ребенка в ранг ба­зовых основ личности, ее «центрального зве­на». Какие бы понятия ни формировали у детей, какие бы потребно­сти и мотивы ни определяли их деятельность, личностно значимыми, устойчивыми, внутрен­не действенными они становятся лишь в том случае, если им удастся войти в сферу эмоци­ональных отношений, закрепиться в ней. Ре­бенок живет эмоциями, руководствуется ими при выборе способов поведения. Эмоции со­провождают его ощущения, практические дей­ствия, регулируют мыслительную деятель­ность, делают окружающий мир многоликим, удивительно прекрасным и значимым. Благо­даря эмоциям детство остается незабываемым периодом жизни. Вспоминая во взрослой жиз­ни далекое прошлое, человек невольно связы­вает детство с определенными эмоционально окрашенными образами явлений природы, со­бытий, любимых игрушек. Ведь неслучайно П.П. Блонский писал: «Воспоминания детства - это всегда воспоминания-чувства и воспо­минания-образы».

Игнорирование эмоциональных проявле­ний ребенка, их использование в качестве фо­новой стороны образования недопустимо ущемляют заданные природой ценностные формы личностной жизни.

**Глава №2 Теоретические аспекты развития игры и её отношение в деятельности детей младшего школьного возраста.**

* 1. **Становление и развитие игры, и её психологическая сущность.**

В современной теории вопросы об историческом происхождении игры являются одним из главных, потому что проливает свет на природу. И по сей день высказываются взгляды на игру как деятельность обусловленную биологическими причинами (инстинкты, влечения) и, следовательно, имеющую постоянный внеисторический характер. Советские психологи (Л.С. Выготский , А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.) и педагоги (Н.К. Крупская, Е.А. Аркин, М.Я. Басов, А.С. Макаренко и др.) всегда уделяли игре ребенка чрезвычайное внимание. Их исследования показали, что сюжетно-ролевая игра социально по своим мотивам, по происхождению, содержанию, структуре и функциям. Д.Б. Эльконин, проанализировав большое количество этнографического материала, пришел к выводу, согласно которому сюжетно-ролевая игра возникает в обществе не сразу, а по мере усложнения производства и является организуемой взрослым формой подготовки ребенка к будущей жизни в человеческом обществе.

Д.Б. Эльконин в книге «Психологические игры» предполагает, что возможны два варианта возникновения и становления игровой деятельности. На заре человечества, когда охота занимала одно из центральных мест в жизни перевобытно-общинного общества, после неудачной охоты могла возникнуть ситуация, требующая имитации действий охотников во время ловли дичи. Если неудача в охоте могла быть вызвана несогласованностью коллективных действий охотников, то возникала необходимость отработки этих действий. Кроме того, молодые юноши также должны были пройти через предварительную репетицию правильных действий охотников.

Кто-то из бывалых охотников мог изображать хитрое и умное животное со всеми его повадками, а остальные - процесс организации охоты за ними. При этом воссоздавались элементы реальной действительности, а это признак игры Возможен и другой вариант. Охотники возвращаются с богатой добычей. Их радостно встречают соплеменники. Охотники рассказывают о том, как происходила охота, воспроизведя весь её ход, кто и что делал во время охоты и как себя проявил. При таком «пересказе» - воспроизведении происходит своеобразное ответвление от чисто оперативно-технической стороны процесса и наглядно проявляется общая схема действий, система отношений между участниками охоты.

В обоих случаях, по мнению автора, происходит выделение из целостной реальной и жизненно важной трудовой деятельности той её части, которая может быть названа ориентировочной в отличие от исполнительской, непосредственно связанной с получением материального результата. Эта часть становится предметом воспроизведения, а затем освящается, приобретая характер магических обрядов [9].

Богатый материал наблюдений, экспериментов свидетельствует, что содержанием возникающих у ребенка игр является отражение окружающей его действительности - профессиональная деятельность взрослых, их взаимоотношения, отношения к детям и прочее. Исследования Н.В. Королевой уточнили, что игра у детей появляется лишь в том случае, если им знакома не только предметная сфера деятельности человека, но и специфика его взаимоотношений с другими людьми в процессе этой деятельности.

Итак, в игре «воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [16, с.20].

Сюжетно-ролевая игра как ведущий тип деятельности, который определяет развитие всех сторон психики ребенка в данный период жизни его жизни и в рамках которой зарождаются тенденции дальнейшего развития, появляется в дошкольный период детства. Для построения нашего исследования необходимо понять условия ее возникновения. В связи с этим обратимся к предыдущему этапу психического развития, к раннему детству, ведущей деятельности которой является предметная деятельность, направленная на усвоение ребенком общественно выработанных способов употребления человеческих орудий.

Говоря о предпосылках возникновения игры, следует обратить внимание на два момента. Первый касается появления и развития в рамках предметной деятельности игровых действий, второй - изменения внутренней позиции ребенка, его аффективно-потребностной сферы.

Как показали исследования Ф.И. Фрадкиной игровые действия вырастают из предметных действий путем переноса последних на предметы-заместители, то есть путем определения действия от самого предмета и обобщения его. Это осуществляется под непосредственным руководством взрослого. Игровое действие по сути своей есть общая схема предметного действия, в котором главным является не познание физических свойств предметов, а познание их общественного значения [16].

По мере освоения ребенком новых действий возрастает его самостоятельность. В процессе самостоятельного действования ребенок начинает замечать сходство своего действия с действием взрослого, что ведет к выделению им взрослого как образца, которому ребенок во всем стремиться подражать, включая и действия, еще недоступные для ребенка. Именно здесь возникает игра как «воображаемая иллюзорная реализация нереализуемых желаний». Основным содержанием нереализуемых аффективных тенденций является стремление ребенка действовать как взрослый. В силу того, что взрослый объективно является носителем разных функций, весьма отличных по степени сложности для восприятия и реализации (образцов предметного действия, определенных профессиональных функций, отношений к окружающим и носителем нормативов нравственности), вполне естественно, что ребенок выделяет их не одновременно. Это находит выражение в том, что тенденция действовать как взрослый, конкретно воплотившаяся в мотивах игры, различна по своему содержанию на разных этапах развития дошкольников. Исследование Л.С. Славиной показало, что основным содержанием игры младших дошкольников является воспроизведение, определенных предметных действий, характерных для той или иной роли; старшие дошкольники основное внимание обращают на профессиональные и общественные функции взрослого.

Игра как ведущая деятельность младшего школьника имеет чрезвычайно большое значение в психическом развитии ребенка. В работах Л.С. Выготского , А.В. Запорожца, Д.Б. Эльконина и других показано, как в игре дети в определенной мере усваивают отдельные знания и умения, поскольку в ней моделируются социальные ситуации и типичные отношения. Однако, по мысли этих авторов, наиболее существенным является то, что сюжетно-ролевая игра дает эффект общего психического развития. Л.С. Выготский отмечал, что особенностью игровой деятельности детей является способность «действовать в познаваемой, т. е. в мысленной, а не видимой ситуации»[7, с.6]. Но это действование специфично в том отношении, что оно происходит еще не целиком в умственном плане, а осуществляется с опорой на предметы и на более или менее сокращенные и обобщенные реальные действия с ними. «Ребенок оперирует оторванными от вещей и действий, их значениями, но оперирует ими неотрывно от какого-либо реального действия и какой-то другой реальной вещи. Это и есть переходный характер игры, который делает ее промежуточным звеном между чисто ситуационной связанностью раннего возраста и мышлением, оторванным от реальной ситуации».

А.В. Запорожец, опираясь на теорию П.Я. Гальперина о поэтапном формировании умственных действий, высказал предположение о том, что игра является своеобразным материальным этапом в формировании психических процессов, позволяющим в доступной для ребенка наглядно-действенной форме воссоздать (смоделировать) образцы, эмоционально притягательные, но пока еще в силу возрастных особенностей для него недоступные[23, с.75]. В связи с этим, обратимся к исследованиям, проведенным в последние годы под руководством Д.Б. Эльконина и направленным на выяснение особенностей «интеллектуальной децентрации».

В исследованиях В.А. Недоспасовой и Е.В. Филипповой, проведенных под руководством Д.Б. Эльконина, на примере формирования некоторых интеллектуальных операций было показано, что в коллективной игре у ребенка может происходить формирование объективной оценки рассматриваемого объекта или явления и переход его интеллектуальных операций на новый уровень развития (конкретно-операциональный). Появление возможности координации различных точек зрения осуществляется за счет формирования у ребенка «условно-динамической» позиции (одновременное нахождение на своей фактической и «условной» позициях) при последовательном взятии им на себя разных игровых ролей.

Большой интерес имеют исследования, направленные на выявление значения игры для развития произвольности психических процессов. Л.С. Выготский, рассматривая формирование произвольного поведения, с точки зрения развития аффективно-потребностной сферы, писал: «Ребенок действует в игре по линии наименьшего сопротивления, т. е. он делает то, что ему больше всего хочется. В то же время он научается действовать по линии наибольшего сопротивления: подчиняясь правилам, дети отказываются от того, что им хочется, так как подчинение правилам и отказ от действия по непосредственному импульсу в игре есть путь к максимальному удовольствию» [8, с.71]. Таким образом, чтобы было удовлетворено основное желание ребенка - действовать как взрослый, ему необходимо подчинить свое поведение правилам, содержащимся в роли. Выполнение правила есть средство реализации обобщенных аффектов ребенка.

Во всех экспериментах, посвященных выяснению значения сюжетно-ролевой игры для развития произвольности как общего свойства различных психических процессов, ясно выступает и подчеркивается тот факт, что в ходе разрешения игровых задач создаются условия для осознания ребенком собственных действий (запоминание и припоминание, построение сложного движения, выделение и применение социальной функции контроля и пр.), что ведет к более глубокому пониманию их значения.

Произвольное поведение в настоящее время рядом исследователей понимается как способность человека действовать в соответствии с образцом и контролировать свое поведение путем сопоставления с этим образцом [16, с.85]. Поскольку в любой роли в скрытом виде заключены как образец определенные правила поведения, принятие ребенком на себя какой-либо роли дает возможность осуществлять оба сопоставляющих волевое поведение процесса. Роль - это образец того, как надо действовать. Соответственно этому образцу ребенок ведет себя: он как бы со стороны смотрит на ход выполнения образа поведения, при отклонении от образца корректирует сначала повеление партнера в роли, затем для него становится возможной коррекция и своего собственного поведения.

Важным аспектом развития произвольности поведения детей является формирование контрольной функции, которая отвечает за четкое и полное выполнение правила, следование образцу поведения.

Как показано в исследовании Е.А. Бугрименко, сюжетно-ролевая игра способствует выделению и освоению дошкольной социальной функции контроля, то есть раскрытию его смысловой стороны. Это осуществляется, в частности, за счет того, правила контроля составляют основное содержание игровых действий, вплетаются в систему ролевых взаимоотношений детей.

Во всех рассмотренных исследованиях нашла подтверждение мысль Л.С. Выготского о том, что творческая ролевая игра создает зону ближайшего развития ребенка, что в игре возможен более высокий уровень достижения ребенка, который затем становится его обычным уровнем. В частности, в исследованиях З.В. Мануйленко у детей до 6 лет показатели произвольного поведения в игровой ситуации были более высокими, чем в лабораторной ситуации; у детей 6-7 лет эти показатели во всех сериях (и в лабораторной и в игровой) одинаково высоки.

В исследовании Е.А. Бугрименко также было показано, что сюжетно-ролевая игра для детей 6-7 лет уже в большей утрачивает свое значение в выделении социальной стороны контроля.

Таким образом, развитие познавательных и волевых процессов детей младшего школьного возраста, происходящее за счет особенностей игровой мотивации, связано главным образом с выполнением взятой на себя роли.

Игра - относительно самостоятельная деятельность детей, она удовлетворяет потребность в отдыхе, развлечении, познании, в развитии духовных и физических сил.

Игра - это произвольная, внутренне мотивированная деятельность, предусматривающая гибкость в решении вопроса о том, как использовать тот или иной предмет.

Содержание игры составляет сюжет (тема, идея), правила и двигательные действия. Сюжет игры определяет цель действий играющих, характер развития игрового конфликта. Сюжет придает игре целеустремленность и делает игру увлекательной. Правила - это обязательное требование для участников игры.

Чтобы понять детей, найти подход к ним, необходимо взглянуть на ребенка с точки зрения развития. Не следует рассматривать их как маленьких взрослых. Их мир реально существует, и они рассказывают о нем в игре. Игра представляет собой попытку детей организовать свой опыт [17, с.18].

Философия, центрированная на ребенке, рассматривает игру как необходимую составляющую здорового развития ребенка. Игра придает конкретную форму и выражение внутреннему миру ребенка. Главная функция игры состоит в том, чтобы превращать нечто, невообразимое в реальной жизни, в поддающиеся контролю ситуации. Игра занимает значительную часть жизни ребенка. Для того чтобы узнать и понять ребенка, необходимо наблюдать за его игрой. Чтобы вырасти здоровыми, детям не требуется уметь читать - им требуется уметь играть [7, с.79].

* 1. **. Игра как вид деятельности в младшем школьном возрасте.**

Ещё Василий Александрович Сухомлинский говорил: «Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества».

В современной школе возникает насущная потребность в расширении активных форм обучения. К таким активным формам обучения относятся игровые технологии.

Задача учителя - научить каждого ребёнка самостоятельно учиться, сформировать у него потребность активно относится к учебному процессу. Одно из средств, которое окажет реальную помощь ученикам - игра.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предметов. Занимательность условного мира игры делает положительной, эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации. А эмоциональность игрового действа активизирует познавательную деятельность.

Хотелось бы остановиться на трёх основных видах игр: дидактические, сюжетно-ролевые и подвижные.

Работа по формированию общеучебных интеллектуальных умений у младших школьников ведется на основе неучебного, игрового материала - дидактических игр. Игру рассматривают как ведущую деятельность ребенка в дошкольном возрасте. Но еще Л.С. Выготский подчеркивал, что дальнейшем «игра не должна исчезнуть из жизни ребенка, имея свое продолжение в школьном и обучении и труде». Именно поэтому педагоги и психологии ориентируют на это воспитателей детских садов и учителей, подчеркивая, что создаваемые в учебно-воспитательных целях дидактические игры, в частности интеллектуально развивающие, имеют функции интенсивного развития как дошкольников, так и младших школьников. Дидактические игры «дают возможность многогранного раскрытия личности, развития ее способностей, сплачивания детей на основе общих замыслов и интересов» (А.А. Люблинская).

«Старшие школьники, - отмечает В.В. Давыдов, - как бы «перерастают» те возможности, которые предоставляет игровая деятельность… Дошкольник начинает нуждаться в более обширных источниках знания, чем их может предоставить повседневная жизнь и игра».

Однако, подчеркивает В.С. Мухина (что особенно важно для детей из группы риска), «если с приходом ребенка в школу сразу поставить его в условия собственно учебной деятельности, это может привести к тому, что он и в самом деле быстро включится в учебную деятельность (в этом случае готовность к обучению уже сформировалась), либо к тому, что он растеряется перед непосильными учебными задачами, потеряет веру в себя, начнет негативно относиться к школе и к учению, а возможно “уйдет в болезнь”».

Детям, для которых обучение оказывается поначалу непосильны, игра помогает преодолеть это состояние, постепенно включая непосредственно в учебную деятельность.

Старший дошкольник находится на стыке двух форм жизнедеятельности - игры (основной формы жизнедеятельности дошкольника) и учебной деятельности (основной формы жизнедеятельности младшего школьника). Первый он, в принципе, в достаточной мере уже владеет, второй ему предстоит овладеть, и к началу школы ребенка необходимо подготовить к этому: он должен освоить мыслительные операции, уметь обобщать и дифференцировать предметы и явления окружающего мира, уметь планировать деятельность, осуществлять самоконтроль. Не менее важным для успешного овладения учебной деятельностью является также положительное отношение ребенка к учению, способности к саморегуляции поведения и проявления волевых усилий для выполнения поставленных учебных задач. Однако далеко не все дети - особенно дети риска - приходят в школу, владея всем этим, то есть достигнув достаточной степени школьной зрелости. Ее развитие продолжается - в непосредственных учебных действиях, в овладении учебными предметами, а также в игре.

Дидактические игры, и в частности интеллектуальные, познавательные игры, дают возможность многогранного развития личности, развития способностей, сплочения детей на основе общих замыслов и интересов.

Содержание учебной деятельности, ее структура определяют минимум общеучебных интеллектуальных умений, который необходим начинающему обучение школьнику.

Первой части учебной деятельности (информационно-ориентировочной - с исходными сведениями о том, что предстоит сделать, решать) соответствуют умения наблюдения, слушания, чтения - умения, обеспечивающие понимание учебного материала в соответствии с заложенными в нем задачами, целями; второй части - операционно-исполнительской - в наибольшей мере соответствуют умения квалификации и обобщения (по своим психологическим механизмам они находятся в прямом соотнесении с основными процессами мыслительной деятельности - анализа, синтеза, абстракции, обобщения); третья часть учебной деятельности учебной деятельности - контрольно-коррекционная - реализуется в умении самоконтроля, особая роль которого состоит в его непосредственной связанности с развитием внимания, с рефлексией - познавателем интеллектуального и личностного развития.

Выделение блоков общеучебных интеллектуальных умений, в том числе приоритетных, то есть наиболее значимых для формирования учебной деятельности младших школьников, их необходимое рассмотрение в определенной логике и системе, - служат основанием для построения особой программы дидактических игр для младших школьников.

Программа дидактических игр, организующих работу по формированию учебной деятельности младших школьников и реализующих ее общеучебных интеллектуальных умений, включает в себя:

* классификацию (группировку) предметов по заданному основанию;
* классификацию предметов по найденному учащимися основанию;
* классификацию изображений предметов по заданному основанию;
* классификацию изображений предметов по найденному учащимися основанию;
* слушание; классификацию объектов по заданному основанию;
* слушание; классификацию объектов по найденному учащимися основанию;
* обобщение предметов;
* обобщение изображений предметов (рисунков, картинок);
* слушание; обобщение признаков предметов, явлений.

Во все виды игры предполагается и включение самоконтроля. Дидактические игры, на формирование общеучебных интеллектуальных умений у младших школьников, проводятся на уроках, переменах, во внеурочное время. Учитель свободен в планировании и проведении таких игр в течении учебного года, ориентируясь как на возможности и потребности конкретного состава класса, так и на собственные творческие планы и замыслы.

Необходимо отметить важное значение игры для развития мотивационно-потребностной сферы ребенка. В сюжетно-ролевой игре, подчеркивает Д.Б. Эльконин, в результате эмоционально действенной ориентации ребенка в смыслах человеческой деятельности возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности; возникает и получает свое развитие и новая психологическая форма мотивов. Д.Б. Эльконин предполагает, что «в игре происходит переход от мотивов, имеющих форму досознательных, аффективно окрашенных непосредственных желаний, к мотивам, имеющим форму обобщенных намерений, стоящих на грани сознательности» [6]. Сюжетно-ролевые игры также носят, преимущественно, коллективный характер. Основные компоненты ролевой игры - тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль.

Усваивая разные понятия на уроках, учащиеся становятся «участниками» событий, представляют себя специалистами разных профессий. Ролевую игру можно готовить заранее, можно проводить с одним учеником, с группой учащихся или со всем классом.

Подвижные игры - важнейшее средство воспитания детей, особенно в школьном возрасте. Они всегда требуют от играющих активных двигательных действий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах.

Специалисты отмечают, что основные особенности подвижных игр школьников - их соревновательный, творческий, коллективный характер. В них проявляется умение действовать за команду в меняющихся условиях.

Наблюдая за детьми во время уроков физкультуры и динамических пауз, ребята становятся сплочённее, активнее. Повышается чувство ответственности и самоотдачи.

На уроке игра позволяет младшему школьнику испытать радость умственного напряжения, преодоления интеллектуальных трудностей, которое доставляет решение учебных задач.

Использование игровых методов в обучении формирует у детей такие необходимые для становления учебной деятельности качества, как общее положительное отношение к школе и учебному предмету. Желание постоянно расширять свои возможности и способности, «строить» себя в сотворчестве с учителем и одноклассниками, осознание способов, самоконтроля и самооценки.

Специфическое влияние игровых приёмов и игровых элементов позволяет преодолеть у одних учеников отставание в темпе работы на уроке, у других - замкнутость и отчуждённость в коллективе сверстников. Вместе с тем, опыт показывает, что задача педагога при применении игровых приёмов заключается, прежде всего в том, чтобы, выбрав тот или иной приём, адекватно определить его место в сочетании с прямыми приёмами обучения.

**Выводы по главе.**

Таким образом, в игре ребенок имеет возможность конструиро­вать свое поведение и действия. Игру условно разделяют на несколько стадий. Для каждой характерны определенные проявления дет­ской активности. Знание этих стадий необходимо учителю для правильной оценки эффективности игры. Первая стадия характеризуется появлением у ребенка желания играть, активно действовать. Возможны различные приемы с целью вызвать интерес к игре: беседа, загадки, на­поминание о понравившейся игре. На второй стадии ребенок учится выполнять игровую задачу, правила и действия игры. В этот период закладываются основы таких важных качеств, как честность, целеустремленность, настойчивость, способность преодолевать горечь неудачи, умение радоваться не только своему успеху, но и успеху товарищей. На третьей стадии ребенок, уже знакомый с правилами игры, проявляет творчество, занят поиском самостоятельных действий. Он должен выполнить действия, содержащиеся в игре: угадать, найти, спрятать, изобразить, подобрать. Чтобы успешно справить­ся с ними, необходимо проявить смекалку, находчивость, способ­ность ориентироваться в обстановке. Ребенок, усвоивший игру, должен стать и ее организатором, и ее активным участником. Каждому этапу игры соответствуют и определенные педагоги­ческие задачи. На первой стадии педагог заинтересовывает детей игрой, создает радостное ожидание новой интересной игры, вызывает желание играть. На второй стадии учитель высту­пает не только как наблюдатель, но и как равноправный партнер, умеющий вовремя прийти на помощь, справедливо оценить по­ведение детей в игре. На третьей стадии роль педагога заклю­чается в оценке детского творчества при решении игровых задач.

Таким образом, игра - доступный, полезный, эффектный метод воспитания самостоятельности мышления у детей. Она не требует специального материала, определенных условий, а требует лишь знания педагога самой игры. При этом необходимо учитывать, что предлагаемые игры будут способствовать развитию самостоятельности мышления лишь в том случае, если они будут проводиться в определенной системе с использованием необходимой методики.

**Заключение.**

Итак, в заключении можно сказать, что игра - это жизненно важный и необходимый элемент в развитии, как индивидуума, так и общества в целом. По сложности характера игр можно судить о быте, правах и навыках общества.

Для ребенка в игре предоставляется возможность представить себя в роли взрослого, копировать увиденные когда-либо действия и тем самым, приобретая определенные навыки, которые могут пригодиться ему в будущем. Дети анализируют определенные ситуации в играх, делают выводы, предопределяя свои действия в схожих ситуациях в будущем. Игра одновременно - развивающая деятельность, принцип, метод и форма жизнедеятельности, зона социализации, защищенности, самореабилитации, сотрудничества, содружества, сотворчества со взрослыми, посредник между миром ребенка и миром взрослого. И вместе с тем "многочисленные игры ребят - работа", считал Януш Корчак, в которой не может быть "надо" и "не надо".

Игра - реальная и вечная ценность культуры досуга, социальной практики людей в целом. Она на равных стоит рядом с трудом, познанием, общением, творчеством, являясь их корреспондентом. В игровом мироощущении детей присутствуют истины конгениального характера, не менее важные, чем установочные взгляды на реальности мира. Игры учат детей философии осмысления сложностей, противоречий, трагедий жизни, учат, не уступая им, видеть светлое и радостное, подниматься над неурядицами, жить с пользой и празднично, "играючи".

Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания школьников. Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности. Игры необходимы для здоровья ребенка, они делают его жизнь содержательной, полной, создают уверенность в своих силах. Современные психолого-педагогические исследования исходят из необходимости изучать личностное развитие ребенка в его тесном взаимодействии с коллективом других детей. Поэтому интересными все чаще оказываются отношения детей, как участников повседневного учебно-воспитательного процесса. Особое место при изучении этих отношений отводится игре, поскольку игровое творчество понимается как обязательная составляющая личностного становления. Этим определяется актуальность исследования. Играть необходимо и очень важно. Ведь не зря многие психиатры, сталкиваясь с нарушениями здоровья, особенно с отклонениями в психике, выносят диагноз: «Дети в детстве не доиграли». Игрой лечат, игрой развивают, игрой развлекают, игрой успокаивают, игрой обучают, игрой воспитывают.

Необходимым условием возникновения полноценной игры является развертывание в ней социального содержания - общения, взаимодействия и взаимоотношений между детьми. Наблюдение за игрой дает возможность определить, как складываются отношения со сверстниками. Диапазон эмоций, адресованных партнеру по игре, может быть чрезвычайно широким: от полного безразличия и игнорирования до заинтересованности и поддержки эмоциональных контактов, содержательного общения, взаимных действий. Эмоциональные проявления, возникающие в конкретной игровой ситуации, способны закрепляться и обобщаться, педагог должен так организовать игру, чтобы препятствовать возникновению и развитию отрицательных эмоций, проявлению невнимания, агрессивности.

Особенно следует подчеркнуть, что уровень эмоциональной ориентации ребенка на сверстника, характер эмоциональной отзывчивости обнаруживает тесную связь с уровнем развития игры.

Таким образом, игра - это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир.

**Библиографический список:**

1. Абрамова Г. С. Введение в практическую психологию. / Г. С. Абрамова. - М., 1995.
2. Абрамова Г.С. Практикум по возрастной психологии. / Г.С. Абрамова. - М., 1998.
3. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. Л.И. Божович. - М., 1968.
4. Возрастные возможности усвоения знаний. / Под ред. Д. Б. Эльконина и В. В. Давыдова- М.: Просвещение,1966. - 442с.
5. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии. / Л.С. Выготский.- СПб., 1997.
6. Выготский Л.С. Лекции по психологии. / Л.С. Выготский. - СПб.,1997.
7. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. - Вопросы психологии, 1975, №2.
8. Выготский Л.С. Психологическое значение игры // Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В.В. Давыдова. - М.: Педагогика-Пресс, 1996. - 536 с. (Психология: Классические труды).
9. Давыдов В.В. Развивающее образование: теоретические основания преемственности дошкольной и начальной школьной ступени / В.В. Давыдов, В.Т. Кудрявцев // Вопросы психологии. - 1997. - № 1. - С. 3-18.
10. Занков Л.В. Дидактика и жизнь. / Л.В. Занков.- М., 1968.
11. Коломенских Я. Л. Детская психология. / Я. Л. Коломенских, Е. А. Панько. - Минск, Университетское, 1988, - 223с.
12. Лишин О. В. Педагогическая психология воспитания. / О. В. Лишин. - М.: Институт практической психологии, 1997. - 256 с.
13. Люблинская А.А. Учителю о психологии младшего школьника. - М.: «Просвещение», 1977. - 244 с.
14. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: - 7-е изд., стер. - М.: «Академия», 2002. - 452 с.
15. Мухина В. С. Феноменология развития и бытия личности. / В. С. Мухина. - М.: Институт практической психологии, 1999. - 640 с.
16. Минскин Е.М. От игры к знаниям: Развивающие и познавательные игры младших школьников. Пособие для учителей. - М.: Просвещение, 1982. - 192с.
17. Немов. Р. С. Психология / Р. С. Немов. - М.: Владос, 2002. - Кн. 2: Психология образования. - 608 с.
18. Психология. Учебник. / Под. Редакцией А. А. Крылова. - М.: ПБОЮЛ, 2001. - 584 с.
19. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. / С. Л. Рубинштейн.- СПб.: Питер, 2005. - 738 с.
20. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры. / А.А. Смоленцева. - М.: Просвещение, 1987.
21. Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками // Начальная школа плюс До и После. 2003. №8 - 80 с.
22. Харламов И. Ф. Педагогика. / И. Ф. Харламов. - М., 1990.
23. Эльконин Д.Б. К проблеме периодизации психического развитие в детском возрасте / Д.Б. Эльконин // Вопросы психологии. - 1971. - № 4. - С. 6 - 20.
24. Эльконин Д.Б. Психология игры. / Д.Б. Эльконин. - М.: Владос, 1999.
25. Якобсон П. М. Психология чувств и эмоций. / П. М. Якобсон. - М.: Институт практической психологии, 1998. - 303с.

**Приложения.**

**Приложение №1**

Анкета «Выявления отношения детей к игре на уроке»

1. Какие уроки ты больше всего любишь?

- с использованием таблиц, схем, рисунков,

- главное, чтобы было интересно,

- с использованием игры,

- урок он и есть урок, хоть что, всё равно скучно,

- не люблю любые уроки,

- не знаю, мне всё равно.

2. Если бы ты был учителем, чего бы у тебя было больше на уроке?

- таблиц, схем, рисунков,

- разных игр,

- самостоятельных работ,

- работ с учебником,

- индивидуальной работы по карточкам.

3. Как часто в вашем классе на уроках бывают игры?

- очень часто,

- часто,

- не очень часто,

- изредка,

- никогда.

4. Как ты относишься к игре на уроке?

- очень хочется участвовать,

- нет большого желания поддерживать игру,

игра на уроке - пустая трата времени.

5. Как ты думаешь, какая польза от игры на уроке?

- очень большая,

- большая,

- не очень большая,

- небольшая,

- никакой пользы,

- не знаю.

**Приложение №2**

Методика использования дидактических игр на уроках математики в 2 классе при изучении темы «Стандартная единица объёма - литр»

Тема: Стандартная единица объёма - литр.

Время изучения - 3 часа (непрерывного времени).

Цель урока: формировать понятие у учащихся о стандартной единице объёма - литр.

Оборудование урока: индивидуальные дощечки, покрытые тонким слоем пластилина, горох (любая крупа или мелкие бусинки); набор, состоящий из пяти одинаковых пластиковых непрозрачных стаканов, пластиковых прозрачных стаканов, стеклянных прозрачных стаканов, стеклянных непрозрачных стаканов, пластиковых коробок (из- под печенья), картонных коробок небольшого размера, небольших баночек ( из-под детского питания), и литровых банок; одинаковые графины; детские ведёрочки; индивидуальные пластиковые доски для работы маркером; «Толковый словарь русского языка» С. Н. Ожегова; альбомные листы, четыре листа ватмана, фломастеры, восковые мелки и карандаши, карточки со словами - «сосуд», «суд», «судно», «посуда»; колокольчик; заготовки работ в технике папье-маше (выполненные детьми на предыдущем уроке); карточки с символическим изображением эмоционального настроения; магниты.

План урока.

**1.** Организационный момент.

**2.** Постановка учебной цели.

**3.** Актуализация изученного материала.

**4.** Изучение нового материала.

**5.** Физминутка.

**6.** Изучение нового материала.

**7.** Домашняя работа.

Особенности данного занятия:

- гибкая структура занятия;

- включение разнообразных дидактических игр в урок;

- дискуссии как форма организации обучения;

- диалог как форма организации обучения;

- деловое общение детей;

- интенсивная деятельность учащихся по изучению темы;

- форма обучения - групповая (класс делиться на примерно равные по количеству человек группы, столы ставятся соответствующим образом).

Ход занятия:

1. Организационный момент.

За несколько минут до звонка, когда уже все дети находятся в классе, учитель предлагает детям игру «Рубка дров».

Цель этой игры: дать возможность всем детям окончательно проснуться, настроить на активную деятельность и всецело повысить эмоциональное состояние класса.

У. - Ребята, кто из вас хоть раз рубил дрова?

У. - Обратите внимание на то, как нужно держать топор и в каком положении должны находиться ноги, когда рубишь дрова.

Мы с вами поиграем в игру «Рубка дров».

А сейчас встаньте так, чтобы вокруг было немного свободного места. Представьте себе, что вам нужно нарубить дрова из нескольких чурок. Покажите, какой толщины кусок бревна, который вы хотите разрубить.

У. - Поставьте его на пень и поднимите топор высоко над головой. Всякий раз, когда вы с силой опускаете топор, вы можете громко выкрикивать: «Ха!». Затем ставьте следующую чурку перед собой и рубите вновь. Будьте внимательны, через две минуты, когда я позвоню в колокольчик, остановитесь, сделайте несколько глубоких вдохов, после, каждый может сказать мне, сколько чурок он перерубил. Начинаем рубку дров.

Обратите внимание на то, как приятно находиться в тишине после такого шума и гама. Давайте послушаем тишину.

Итак, сколько же чурок вам удалось перерубить за две минуты.

У. - Ну вот теперь, что вы все готовы к работе. Здравствуйте, ребята! Садитесь. А сейчас, как в начале каждого рабочего дня давайте каждый определит свой «прогноз погоды».

Цель данного упражнения: С помощью данного упражнения учитель даёт ребёнку понять, что он признаёт за ним право побыть какое-то время необщительным. В это время решается также важная воспитательная задача - другие дети учатся уважать состояния и настроения другого человека.

У.- Достаньте карточки и выберите ту, которая соответствует вашему настроению сегодня.

У.- Положите карточки перед собой на парту, чтобы все могли видеть ваше настроение.

(Учитель в это время может провести диагностику - обратив внимание на состояние ребенка и проследив его динамику).

У. - Ребята, посмотрите внимательно вокруг, может быть у рядом сидящего с вами товарища плохое настроение, давайте будем внимательны по отношению друг к другу.

2. Постановка учебных целей и задач.

У.- Сегодня у нас с вами много работы. Давайте начнем, не теряя ни минуты. Но для начала давайте подумаем и скажем, каким вы хотите, чтобы получился наш с вами урок?

У. - Как вы поможете помочь мне, чтобы урок получился таким?

3. Актуализация знаний и умений полученных ранее.

У. - Тогда давайте начнём наш урок. Только скажите, какой сегодня день?

У. - Какое сегодня число?

У. - Какой сегодня месяц?

У. - Какое время года?

У. - Какой год?

У. - Который час?

У. - Сколько прошло времени от начала урока?

У. - Значит, уже целых пять минут прошло от нашего урока. Давайте же начнём, чтобы не терять времени.

У. - На предыдущих уроках вы учились решать задачи. У меня для вас есть пять интересных задач, выполняя которые вы можете проверить, как вы научились решать задачи. Посмотрите внимательно на доску. Сейчас каждый для себя прочитает задание. (Открывается створка доски и дети, могут видеть записанные в столбик задания).

Задания:

1) Бабушка связала внукам 5 пар рукавиц. Сколько рукавиц связала бабушка внукам?

2) Школьники решили помочь библиотекарю. В первый день они заклеили 8 разорванных книг, во второй на 4 книги больше, чем в первый день, а в третий день 6 книг. Сколько книг школьники заклеили всего?

3)Катя мыла посуду. После того, как она вымыла 6 тарелок, ей осталось вымыть на две тарелки меньше, чем она уже вымыла. Сколько всего тарелок нужно вымыть Кате?

4) Дима с Юрой нашли в лесу 25 белых грибов и 18 подосиновиков. Из них 15 грибов мама пожарила, а остальные засолила. Сколько грибов пошло на засолку?

5) Миша решил помочь маме и начал чистить картошку. После того, как он почистил 5 картофелин, ему осталось почистить на 4 больше, чем он уже почистил. Сколько картофелин всего должен почистить Миша?

У. - Нравятся задания?

У. - Чем они интересны для вас?

У. - Сейчас каждый может выбрать для решения столько задач, сколько он хочет и может выполнить за 10 минут, и такие задания, которые ему больше понравились. Ответы каждой задачи вы выложите горошинами на ваших индивидуальных досках с пластилиновым покрытием в столбик.

У. - Как вы думаете, в чём мы с вами можем потренироваться, выполняя их?

У. - А я думаю, что вы ещё можете, потренировать своё умение решать задачи, понимать их, записывать решение и выполнять проверку. Каждый сможет проверить свои знания, умения и увидеть трудности, которые у него возникли при выполнении, и то над чем ещё надо поработать.

Время вам на выполнение 10 минут. Выберите в каждой группе человека, который будет следить за временем. Кто тренировал умение выполнять задания на скорость и справился со всеми раньше отведённого времени, поднимите руку, я к вам подойду.

Поднимите руки те, кто готов к работе.

У. - (Потянулись первые руки, подходит к ребёнку и смотрит на ответы, выясняя какие и почему именно эти задания выполни ребенок).

У. - Ребята, время, отведённое на выполнение задания, подходит к концу. Я вижу, что многим уже хочется проверить себя. Поднимите руки те, кто хочет проверить себя.

У. - А сейчас ребята, поднимите руки те, кто выполнял первое задание и получил ответ - 10 рукавиц.

Поднимите руки те, у кого в этом задании получился другой ответ. (Комментарии по поводу других результатов).

Поднимите руку те, кто выполнял задание второе и получил в ответе - 26 книг.

Поднимите руки те, у кого в этом задании получился другой ответ.

Поднимите руки те, у кого в этом задании получился другой ответ.

Поднимите руки те, кто при выполнении пятого задания получил в ответе - 14 картофелин.

Поднимите руки те, у кого в этом задании получился другой ответ.

Ребята, кто из вас полагает, что он хорошо справился с заданиям? Поднимите руки.

У. - На чём строиться твоя уверенность, сколько заданий ты выполнил?

У. - Сколько заданий из тех, что вы выполняли, решены верно?

У. - Но ты мог, наверное, поставить перед собой цель потренироваться аккуратно, выкладывать на пластилине горохом результаты вычислений, в этом ты достиг успехов. У тебя очень красиво выложены числа, посмотрите ребята.

У. - У кого возникли трудности при выполнении заданий? Какие это были трудности?

У. - Как вы думаете, что каждому надо сделать, чтобы такие трудности не возникали?

У. - А сейчас давайте каждый подумает 30 секунд, а потом назовёт 3 своих успеха, которых он достиг при выполнении этого задания.

Время на обдумывание подошло к концу. Сейчас каждый из вас называть свои успехи, а мы в это время все дружно хором будем говорить: «Мы рады за тебя».

Сейчас ребята закройте глазки, пофантазируйте и представьте себя художником.

У. -Достаньте краски, кисточки и приготовьте воду. Мы с вами будем оформлять сделанные вами на предыдущем уроке поделки. Кто помнит, в какой технике мы выполняли работы?

У. - Что означает это слово, и из какого языка оно к нам пришло?

У. - Кто помнит и может описать технологию выполнения работы?

Первый слой выкладываем бумажными кусочками, обмакнув их в воду. Второй и последующие слои на клейстер. После того как наложено несколько слоёв - ставим работу сохнуть. Потом вынимаем её из формы и оформляем.

У. - Молодцы многие тренировали свою память.

Ребята, а какие свойства бумаги позволили нам выполнить эту работу?

У. - А сейчас давайте возьмём в руки ваши формы и аккуратно вынем бумажный слепок. Посмотрите, что у вас получилось, совершенно одинаковые по форме предметы. Сейчас давайте раскрасим получившуюся модель и в это время попробуем назвать как можно общих и различных свойств между настоящим предметом и его бумажным слепком.

(Дети оформляют и по ходу обсуждают общие и различные свойства).

У. - Ребята, я вижу, что уже почти все закончили оформление своих поделок. Давайте поставим их на полку, что бы они подсохли.

У. - Понравилось вам быть художниками, какие чувства вы испытывали, выполняя эту работу?

- Я радовалась, чувствуя, что делаю вещи красивыми.

У. - Сейчас мы с вами потренируем наше внимание и поучимся находить как можно общих свойств между предметами. Внимательно посмотрите на предметы, стоящие у вас на столах, выберите любой из них и назовите как можно больше общих свойств между ним и листом бумаги, которые тоже лежат у вас на столах. Время вам на размышление - 1 минута. Можете обсуждать в группах.

Время подошло к концу. Давайте же попробуем назвать как можно общих свойств между выбранным вами предметом и листом бумаги.

У. - Я вижу, что с этим заданием вы успешно справились.

Чему каждый из вас мог поучиться потренироваться, выполняя эту работу?

У. - Мы с вами поработали, а сейчас можем немного отдохнуть и набраться новых сил.

У. - Вспомните ребята, как обычно звучат ваши голоса. Скорее тихо скорее громко или скорее средне?

Сейчас вам нужно будет использовать всю мощь вашего голоса. Разбейтесь на пары и встаньте друг перед другом. Сейчас вы проведёте воображаемый бой словами. Решите, кто из вас будет говорить «да», а кто слово - «нет». Весь ваш спор будет состоять только из этих двух слов. Потом вы будите ими меняться. Вы можете начинить тихо, постепенно увеличивая громкость голоса до тех пор, пока один из вас не решит, что громче уже некуда. В этом упражнении давайте поставим цель развивать своё внимание. Как только вы услышите звон колокольчика, остановитесь, сделайте несколько глубоких вдохов.

Посмотрим, кто же окажется самым внимательным.

Начинаем выполнять упражнение.

Ребята, некоторые из вас сегодня (называются имена детей) были очень внимательны. Молодцы!

Обратите внимание на то, что как приятно находиться в тишине после такого шума и гама.

У. - Ребята, Сядьте ровненько, сейчас мы с вами перейдём к новой работе.

4. Изучение нового материала.

Скажите, какие предметы вы взяли за основу при выполнении работ в технике папье-маше?

У. - А как вы думаете, можно ли все эти предметы объединить в одну группу? А по какому признаку, свойству?

Подумайте.

Смотрите, я объединила в одну группу одни предметы (картонную коробку, стеклянный непрозрачный стакан, пластиковый непрозрачный стакан), а в другую группу - следующие предметы (пластиковую прозрачную коробку из-под печенья, стеклянный прозрачный стакан и пластмассовый прозрачный стакан).

У. -По какому свойству я объединила эти предметы в группы?

У. - Соглашусь с тобой. А по какому ещё свойству я могла объединить эти предметы по группам?

У. - Вижу, что с этой задачей вы справились, а сейчас мне хочется предложить вам ещё более трудное задание. Я назову вам некоторое свойство, и вы попробуете, обсудив, посовещавшись в группах разбить лежащие у вас на столе предметы на группы.

Чему мы с вами можем поучиться, выполняя это задание?

У. - Поднимите руку те, кто готов проверить себя, насколько он успешно способен разбивать предметы на группы по заданному свойству, как он может договариваться.

У. - Внимание! Я называю свойство - длина. Группа, которая выполнила задание - поднимите руки.

Расскажите, как вы рассуждали и пришли к такому мнению.

Выслушиваются и корректируются высказывания детей.

У. - Ребята, слушайте внимательно, я называю следующее свойство - масса.

Группа, которая выполнила задание - поднимите руки. Обоснуйте свои ответы. Ребята, все остальные внимательно слушаем. Если вы с чем-то не согласны, дослушайте до конца, а потом подымите руку и задайте группе вопросы или выскажете и обоснуйте свою точку зрения.

У. - Кто включил в группы другие предметы и не согласен или хочет дополнить ответ первой группы?

У. - У кого есть, что ещё добавить?

У. - Ладно, ребята, а сейчас задание сложнее - свойство - красота.

Даю вам минутку на обсуждение в группах.

Время подошло к концу. Я вижу, что при обсуждении в группах возникли споры. Расскажите, что произошло при обсуждении.

У. - Да, на самом деле, красивые предметы. Но почему возник спор?

У. -Ребята, а как вы думаете, почему такого спора не возникло, когда мы разделяли предметы по другим свойствам?

У. -А сравнить какой предмет красивее другого мы разве не можем, почему?

У. - Ребята, значит, пока мы не можем понять и договориться по поводу признака - красоты. Пусть это будет вашим домашним заданием. Поговорите с родителями, друзьями и попробуйте все же ответить на этот вопрос. Мы к этому ещё вернёмся на уроках.

У. - Итак, ребята, давайте подытожим и скажем, чему мы с вами могли поучиться, выполняя это задание.

У. -Да, ребята, это задание научило нас очень многому, оно поставило перед нами проблему, над которой задумываются многие люди, и мы ещё не раз об этом будем говорить. Давайте скажем этому заданию - «спасибо», за всё то, чему оно нас научило и о чём заставило задуматься.

У. - Ребята, а если говорить о том, для чего используются эти предметы, то можно ли их обобщить одним словом?

У. - А ещё точнее.

(Показывает карточку со словом «сосуд» и закрепляет на доске магнитом.)

Запишите это слово у себя на индивидуальных пластиковых досках маркером. Постарайтесь сделать как можно более аккуратно.

Ребята, сейчас давайте потренируемся называть как можно больше ассоциаций к заданному слову.

Подумайте и назовите каждый по одной ассоциации к этому слову.

У. - Ребята, давайте попробуем, обсудив в группах, дать этому слову определение. Чтобы каждый, услышав его, мог понять, что же такое сосуд. Поднимите руки кому не понятно задание.

Время вам на обсуждение в группах - 2 минутки. Выберите человека, который будет следить за временем.

(Обсуждение в группах.)

У. - Давайте поблагодарим (Свету) за то, что она напоминала нам о том, сколько времени осталось на выполнение задания.

А сейчас давайте выслушаем мнение каждой группы по вопросу о том, что же такое сосуд.

Ещё раз напоминаю, когда группа говорит, все слушаем, вопросы после того, как она закончит выступление.

Какая группа желает начать первой?

У. - Я вижу, что мнения разделились. А как вы думаете, перед людьми мог встать такой вопрос, могли ли люди договориться, что же считать сосудами?

У. - Сегодня поучиться работать со словарём у нас - Миша. Возьми на полке словарь. Кто помнит, каким словарём мы с вами пользуемся на уроках, если нам нужна помощь?

У. - А пока Миша ищет слово, я предлагаю выполнить следующую работу, которую вы сможете выполнить, опираясь на свой опыт. Постарайтесь составить как можно больше предложений со словом «сосуд».

У. - Всем спасибо, многие из вас составили очень интересные и оригинальные предложения.

Миша нашел в словаре определение слова «сосуд», давайте дадим ему слово.

У. - Спасибо Миша, ты нам всем очень помог, и сам потренировался работать со словарём. Ребята, все ли слова вам понятны в этом определении?

Давайте же попробуем определить значение этого слова. Посмотрите на доску. Я рядом со словом «сосуд» закрепила ещё три слова. Прочитайте эти слова:

-судно

- посуда

- суд

Запишите эти слова у себя на пластиковых досках маркером.

Значения, каких слов вам не понятны?

Тогда давайте попробуем ещё раз внимательно их прочитать.

У. - Чем эти слова похожи и почему я поместила их рядом со словом «сосуд»?

У. - Верно, ты был внимателен. А как вы думаете, что может обозначать этот корень. Подумайте и обсудите это в группах. Время на это у вас - 1 минутка.

(Выслушиваются мнения детей во всех группах).

У. - А хотите ли вы узнать, что по этому поводу думают другие люди?

А где мы можем найти и, прочитав узнать, о чем же удалось договориться людям?

У. - Сейчас Аня прочитает нам, что же по этому поводу написано в словаре.

Там говориться о том, что часть слова суд - корень - древнерусского происхождения, и означает он буквально, целое, составленное из частей.

Как вы это понимаете? Приведите примеры.

У. - Сосуд, тогда это предмет, в котором храниться много разнообразных частей какого-либо вещества или насколько предметов.

Вот ребята как много помог нам узнать словарь и сколько оказывается значений у слова.

У. - Чему мы могли с вами поучиться, выполняя эту работу?

А сейчас давайте немного отдохнём и поиграем в игру, с которой мы познакомились в начале урока.

Кто потренировал свою память и запомнил название игры, поднимите руки. (Дети поднимают руки)

Встаньте из-за столов так, чтобы вокруг было немного свободного места. Представьте себе, что вам нужно нарубить дрова из нескольких чурок. Покажите мне, какой толщины кусок бревна, который вы хотите разрубить,

У. - Поставьте его на пень и поднимите топор высоко над головой. Всякий раз, когда вы с силой опускаете топор, вы можете громко выкрикивать: «Ха!». Затем ставьте следующую чурку перед собой и рубите вновь.

Давайте договоримся о том, что, через две минуты, когда я позвоню в колокольчик, вы остановитесь, сделайте несколько глубоких вдохов, после, каждый может сказать мне, сколько чурок он перерубил.

Поднимите руку, кто принимает наш уговор.

Начинаем рубку дров.

У. - (Делает сигнал о прекращении игры - звеня колокольчиком).

Вижу, что многие из вас были очень внимательны и потренировали свою память, запомнив наш с вами уговор перед началом игры «Рубка дров».

Обратите внимание на то, как приятно находиться в тишине после такого шума и гама. Давайте послушаем тишину.

Итак, сколько же чурок вам удалось перерубить за две минуты.

У. - Садитесь дети. Сейчас, когда мы отдохнули, можем с новыми силами преступать к работе.

У. - А теперь назовите как можно больше сосудов, которых нет в классе.

У. - Давайте, Рома еще раз прочитает определение слова «сосуд». (Ребёнок читает определение в словаре)

У. - Если все вами названные предметы - сосуды, то в них можно хранить лишь жидкие с сыпучие предметы.

Какие ещё мы можем предметы в них хранить?

Смотрите, я положила в вазочку кубики. Сколько их, посчитайте.

У. - В банку я положила учебник и ручки.

Значит, можем мы хранить в сосудах другие предметы?

У. - А удобно ли это, разумно? Почему?

У. - Значит, люди могли понять это и договориться хранить в сосудах только жидкие и сыпучие предметы.

Какие жидкости вы можете назвать?

У. - Какие сыпучие предметы можно хранить в сосудах, назовите?

У. - А могут ли выполнять функцию сосудов другие предметы? Докажите.

(Мнения детей разделяются).

У. - Смотрите, я в плетёную вазочку наливаю воду, могу ли я хранить воду в ней?

У. - Давайте проверим, сколько времени можно хранить воду в плетёной вазочке. Дети, засекайте время и считайте секунды.

(Все, хором считают)

У. - Сколько же у нас получилось?

У. - Значит, и корзинка может стать сосудом. А сделанный из бумаги кулёк, может быть сосудом?

У. - Ребята, значит, и бумажный кулёк будет являться сосудом.

Но всегда ли это будет удобным и разумным?

У. - Отчего тогда будет зависеть назначение предметов?

У. - Но всё же люди договорились называть сосудами предметы, в которых удобно хранить жидкости и сыпучие тела.

У. - Ребята, вот уже высохла краски и полностью готовы ваши поделки, большинство из них можно назвать сосудами.

Вы побыли мастерами.

А как вы думаете, когда и почему могли появиться первые сосуды?

У. - А когда появились первые люди?

У. - Это очень трудные вопросы. Об этом вы сможете более подробно узнать в старших классах на уроках истории. Давайте договоримся с вами считать, что сосуды появились очень давно, вместе с тем, как появились первые люди.

К этому очень серьёзному вопросу можно с детьми вернуться не раз. Сходить ещё раз в музей и поговорить с сотрудниками, пригласить на урок учителя истории. Дети должны чувствовать себя исследователями.

Я думаю, вам будет интересно увидеть, как выглядели древние сосуды.

У. - Как вы думаете, что могли в них хранить?

У. - Обратите внимание на то, из чего оно сделаны - они керамические, т. е. глиняные. Как они оформлены. Помните, мы читали с вами на уроках внеклассного чтения легенды и мифы Древней Греции, так вот эти сосуды греческие и на них изображен бог Апполон и богиня Афина.

У.- А сейчас, я каждой группе дам тексты о сосудах в разное время и в разных странах.

Это тексты, в которых рассказывается о сосудах в Древней Греции, Древнем Египте, Древней Руси, Древнем Китае (4 текста по количеству групп).

Каждый из вас прочитает текст, обсудит его содержание в группе. После того как вы посовещаетесь в группах, сделайте небольшую презентацию вашей работы - представьте себя жителям той страны, о сосудах которой вы читали и расскажите нам, жителям других стран.

Можете сделать иллюстрации, на которых были бы изображены сосуды.

У. - Я предлагаю вам при выполнении этого задания поучиться слушать другого человека, задавать вопросы.

У. - Давайте начнём работу. Время на подготовку - 8 минут. Определите в группах человека, который будет следить за временем.

Поднимите руки кому не понятно задание. (Кому не понятно задание поднимают руки, задают вопросы).

Тогда не теряем время и начинаем работать. Желаю удачи.

У. - Я вижу, что ребята ответственные за время показывают нам, что работа должна подходить к концу. Ещё минутка - подготовиться к выступлениям

Итак, ребята, начнёт своё выступление первой - группа, читавшая текст о сосудах в Древнем Египте. Выходите к доске. Давайте закрепим ваши рисунки на доску.

У. - Ребята, что нового мы могли узнать из рассказа ребят?

У. - Давайте поблагодарим группу, выступавших за интересный рассказ.

У. - Сейчас давайте предоставим слово группе, читавшей о сосудах в Древней Греции.

Ребята, просим вас выйти к доске.

У. - Ребята, что нового мы могли узнать из рассказа ребят?

У. - Давайте поблагодарим группу ребят за интересный рассказ.

У. - Сейчас просим выйти группу, готовящую рассказ о сосудах в Древнем Китае.

Дети выходят, крепят иллюстрации на доску магнитами. Начинают рассказывать о прочитанном.

У. - Ребята, что нового мы могли узнать из рассказа ребят?

У. - Давайте поблагодарим группу учеников за увлекательный рассказ.

У. - Сейчас просим выйти группу, подготавливавшую очень интересный рассказ - о сосудах Древней Руси. Тема очень интересная, так как из рассказа ребят мы сможем узнать о том, какими сосудами пользовались наши с вами предки - русские люди.

Дети выходят, крепят иллюстрации на доску магнитами. Начинают рассказывать о прочитанном.

У. - Ребята, что нового мы могли узнать из рассказа ребят?

У. - Давайте поблагодарим ребят за очень содержательный рассказ.

У. - Ребята, все группы выступили просто замечательно. Рассказы и рисунки, сделанные к ним, были очень содержательные, красочные.

Какой вывод мы можем сделать об особенностях сосудов в разных странах и в разное время?

У. - Давайте сейчас подумаем и скажем, чему же могла поучить эта работа, что нового мы узнали.

У. - Эта работа нас многому научила. Мы узнали о сосудах в разных странах в древнее время. Мы учились слушать друг друга и задавать вопросы. Мы учились пересказывать тексты и делать к ним иллюстрации.

У. - Предлагаю вам немного отдохнуть и набраться сил для следующей работы. Давайте проведём физминутку.

5. Физминутка.

У. - Ребята, мы с вами отдохнули, набрались сил и можем преступать к новой работе. Давайте сядем ровненько, спинки выпрямим, покажем друг другу, что готовы узнавать новое, развивать себя.

У. - Ребята, посмотрите, у меня на столе стоят предметы. Сколько их?

У. - Назовите эти предметы.

У. - Как мы можем назвать эти предметы?

У. - Ребята, мы эту работу уже выполняли на уроке, назовите как можно общих свойств этих предметов.

У. - А кто догадался, почему первому ученику эти предметы показались холодными, а тем, кто последними прикасались к нему - тёплым?

У. - Ребята, в какой из этих сосудов воды вместиться больше?

У. - Мнения разделились. Попробуйте доказать правильность своего ответа несколькими способами.

У. - А кто может предложить другой способ проверки. Чтобы не надо было переливать воду из одного сосуда в другой.

- Давайте же посчитаем, сколько же надо маленьких сосудов для заполнения банки и графина водой. (Формирую понятия числа как результата измерения величин.)

(В каждой из групп на столах стоят одинаковые банки и графины, и ведро с водой. Один ребёнок из группы выполняет действие, а остальные в полголоса считают, сколько мерок для этого понадобиться. При этом учитель умышлено создаёт ситуацию, в которой двум группам надо узнать, сколько воды вмещается в банку, а другим двум, узнать, сколько воды вмещается в графин, при этом мерки у тех, кто узнает, сколько воды вмещается в графин и в банку - разные.)

У. - Пусть две группы заполняют и считают, сколько воды вмещается в банку, а другие две группы узнают, сколько воды вмещается в графин. (Дети выполняют действия.)

У. - Сколько же воды понадобилось, чтобы заполнить банку?

У. - А сколько, для того, чтобы заполнить графин?

У. - Значит, в какой сосуд воды вмещается больше?

У. - Получается, что первый способ узнать то, в какой из сосудов воды вмещается больше, через заполнение, сначала, одного сосуда водой и переливание затем воды в другой сосуд, оказался неверным?

У. - Кто думает по-другому, или догадался, как могло такое получиться?

У. - Давайте попробуем проверить высказанное тобой мнение.

Давайте возьмём одинаковые сосуды-мерки, пусть это будут баночки большего размера, и заполним водой сосуды.

(Дети выполняют задание.)

У. - Сколько сосудов-мерок с водой потребовалось, чтобы заполнить банку?

У. - Сколько сосудов-мерок потребовалось для заполнения водой графина?

У. - Значит, получается, в какой из сосудов воды вмещается больше?

У. - Результат такой же, как и в первом случае.

У. - Получается, что Ольга, была права, говоря о том, что разные мерки - причина того, что воды в графине оказалось больше, чем в банке.

У. - Ребята, какое обобщение мы можем сделать после выполнения данной работы?

У. - Ребята, давайте с вами договоримся и назовем использованную нами мерку для жидкостей. Она равна у нас вот этой баночке. (Показ).

- Пусть она будет называться - бена.

У. - Я согласна с вами.

Ребята, мы с вами очень хорошо поработали и теперь можно и отдохнуть. Я думаю, что вы не откажитесь попить апельсинового сока.

У. - Тогда пойдёмте в столовую.

У. - Нас в классе двадцать человек, давайте, используя наш сосуд-мерку, попросим 20 Бенов сока.

Налейте, пожалуйста, на весь класс 20 Бенов апельсинового сока.

Продавец. - А что такое бена?

Продавец. - Я никогда о такой мерке не слышала. Ребята, у меня не получиться выполнить вашу просьбу, я не знаю, чему равна эта мерка.

Продавец. - Банки бывают разные, но вот вместимость которых, была бы, равна 1 Бене, я не встречала. Я не знаю, сколько сока вам необходимо налить. Я не могу вас понять.

У. - Неужели люди так и не договорились о том, какие же мерки-сосуды использовать? Должна быть мерка, которую используют все люди.

У. - Вспомните, кто ходил в магазин родителями или сам покупали молоко или сок. Какую мерку вы называли?

У. - Упаковка это сосуд, значит, существует мерка вместимости жидкости в сосуд такая, как литр.

Запишите это слово у себя на пластиковых досках.

Этой меркой люди договорились измерять жидкости.

Вспомните и назовите похожие, однокоренные слова к слову «литр».

У. Давайте придумаем предложение с этим словом.

У. - Интересно, а, сколько жидкости может вместиться в литровый сосуд? Покажите.

У. - Поднимите руки те, кто хочет узнать, сколько жидкости может вместиться в литровый сосуд?

У. - Посмотрите, это литровая банка, в неё вмещается ровно один литр воды.

(Учитель показывает литровую банку с водой. Каждой группе на стол ставиться литровая банка)

Дети, потрогайте эту банку, закройте глазки и по очереди ладошкой потрогайте банку. Запомните, какая она на ощупь.

У. - А хотите узнать, сколько Бенов составляет один литр?

У. - Давайте это узнаем. Так сколько в литре Бенов?

У. - Значит литр, это мерка большая, чем Бен.

Сколько же столовых ложек может составлять литр? Давайте узнаем. Я буду заполнять литровую банку водой, а вы считайте вслух, сколько мне понадобиться воды в мерке - столовая ложка.

У. - Удобно ли пользоваться такой меркой как столовая ложка, когда необходимо узнать, сколько таких мерок вмещается в большой сосуд?

У. - Почему?

У. - Поэтому люди и договорились использовать в качестве мерки для жидкостей - литр.

У. - Дети, удобно ли использовать ведро в качестве мерки?

У. - Значит, что заставило людей придумать меньшую мерку - литр?

У. - Какую мерку вы будите использовать чаще - ведро или литр?

Ответы детей и подведение итогов занятия.

**Приложение 3**

**Сценарий подвижной игры «Гусеница»**

Правила игры:

- нельзя отказываться от предложения водящего;

- нельзя разъединяться.

Ход игры: дети становятся в круг, выбирается водящий по желанию. Он выбирает любого участника из круга и задает вопрос «Будешь моим хвостиком?» Участник из круга пролазает между ног водящего и становится сзади, беря водящего за талию. Так, все по очереди. В итоге получается огромная гусеница.

Игра способствует раскрепощению участников, сплочению.

**Приложение 4**

**Сценарий подвижной игры «Молекулы»**

Правила игры:

- составить молекулы из названного числа;

- хаотично передвигаться по классу.

Ход игры: дети хаотично передвигаются по кабинету, занимаются каждый своим делом, можно даже шуметь, но когда ведущий называет число (любое) ребята должны образовать молекулу.

Игра способствует раскрепощению участников, снятию напряжения, повышению настроения, развивает внимание, сосредоточенность, слуховое восприятие.

**Приложение 5**

**Сценарий развивающей игры «Буриме»**

Правила игры:

- четко выполнять задание.

Ход игры: участникам предлагается поиграть в рифмы. Ведущий кидает мяч и называет любое слово. Участник, который поймал мяч, должен придумать к этому слову рифму, а затем возвращает мяч ведущему.

Игра способствует развитию внимания, мышления, сообразительности, а также слухового восприятия.

**Приложение 6**

**Сценарий развивающей игры «На одну букву»**

Правила игры:

- обязательно загадать любую букву;

- все слова должны начинаться строго на загаданную букву.

Ход игры: игрокам за определенный промежуток времени, примерно 10 - 15 минут, требуется составить предложение, все слова в котором начинаются на загаданную букву. Побеждает та команда, которая придумает более длинное или более интересное предложение.

Данная игра развивает мышление, сообразительность, творческие способности. Также способствует закреплению полученных знаний.

**Приложение 7**

**Сценарий интеллектуальной, игры «Спичечный турнир»**

Правила игры:

- должны быть команды с равным количеством участников;

- участвовать должны все;

- задания выполняются строго индивидуально.

Ход игры: перед командами лежат спички. Даются задания и каждый из участников должен строго индивидуально его выполнить.

Задания:

- к 5 спичкам добавить еще 5 так, чтобы получилось три;

- переложить 2 спички так, чтобы образовалось 5 равных квадратов;

- переложить 5 спичек так, чтобы получилось 2 квадрата;

- этот дом составлен из 10 спичек. Требуется повернуть его к нам другой стороной, передвинув 2 спички;

- из 5 спичек, не ломая их, сделать четыре;

- в этих, составленных из 9 спичек весах, требуется переложить 5 спичек так, чтобы весы были в равновесии;

- у этой свиньи необходимо переложить 2 спички, чтобы она смотрела в другую сторону;

- переложить 3 спички так, чтобы образовалось 3 равных четырехугольника.

Игра способствует развитию творческого мышления, несет развлекательный потенциал. Работа в командах способствует развитию чувства коллективизма, взаимопомощи.

**Приложение 8**

**Сценарий ролевой, игры «Красная Шапочка»**

Правила игры:

- нужно импровизировать;

- показать свои творческие способности и возможности.

Роли: ведущий, Красная Шапочка, мама, бабушка, дровосек, волк.

Ход игры: организатор предлагает участникам сделать мини - сценку на основе всем известной сказки.

Ведущий:

«Одной симпатичной девчонке,

Чтоб не похожа была на мальчонку,

Сшила мама убор, на простой убор - головной.

Цвета ярко - алой зари, чтобы видно ее было издали.

Как надела дочь эту шапочку, сразу стала послушной лапочкой.

Согласилась проведать бабушку, отнести пироги и оладушки.

Хоть она и стала послушной, к наставленьям была равнодушной.

Через лес идти не велели, но сомненья ее одолели:

«Не хочу кругами ходить, чтобы бабушку навестить.

Побегу лучше по прямой, чтоб быстрее вернуться домой».

И пошла прямиком через лес, видно попутал все-таки бес.

Шла, ни о чем не думала, даже песню свою придумала.

Пела и танцевала, время не замечала.

А тут потемнело вокруг и перед ней что-то выросло вдруг.

Испугаться она на не успела, но песню свою не допела.

Перед ней кто-то серый, большой мотает своей головой».

Волк:

«Здравствуй, красавица, ну-ка, скажи и что в корзинке твоей покажи».

Красная Шапочка:

«Там пирожки, масло, мед и сметана, но мне вернуться домой надо рано.

И трудно держать навесу бабушке это несу».

Волк:

«Давай помогу, моя деточка, для меня это легкая сеточка.

Тебя я здесь оставлю, а сам в лучшем виде доставлю.

Привет передам, поцелую, немножко там побалую.

Поем в курятнике кур, не встречал еще таких дур.

Потом проглочу бабулю, и вернусь за дочкой с мамулей».

Красная Шапочка:

«Ну что вы, что вы, господин, вы не справитесь один.

Вы не знаете дорогу, вам нужна моя подмога».

Волк:

«Ладно, ладно уж иди, нам с тобой не по пути.

Только адрес подскажи, на бумажке напиши.

Может, как-нибудь зайду, ну, до встречи, я пойду».

Красная Шапочка:

«Адрес, в общем - то простой: дом бабули небольшой,

Надо только дверь найти, чтобы в этот дом войти,

Там веревка есть на ней, дернуть надо посильней».

Волк:

«Что ж, красавица, пока, вот тебе моя рука».

Ведущий:

«Долго ль Красная Шапочка бежала, к бабушке все же опоздала.

Слопал ее волк без сожаления именно в день ее рождения.

Хотел и девочку проглотить, да пришел дровосек навестить.

Вскрыл живот волку без боли, выпустил бабушку на волю.

А волка погнал топором, чтоб убирался добром.

Красная Шапочка долго молчала, видно очень переживала.

Но в лес теперь она не заходит, кругами идет, и лес тот обходит.

Мораль здесь простая, что говорить: по лесу детям не надо ходить».

Подобная игра, называемая театром - экспромтом, позволяет детям проявить и развить свои творческие способности. Главное, это не стесняться в выражении своих чувств.

**Приложение 9**

**Сценарий развивающей игры «Тайная телеграмма»**

Правила игры:

- участвовать должны все,

- ребята не должны мешать отвечающему;

- работа должна быть коллективной.

Задание игры: ребятам необходимо разгадать тайную телеграмму. Эту телеграмму ребята должны разгадать с помощью загадок.

Ход игры:

Ведущий: «Ребята, посмотрите, что нам принесли! Это какая - то телеграмма. Но она зашифрована. Тут есть записка: «Вам нужно отгадать все загадки, а первые буквы ответов будут ключом к разгадке». Ну что, попробуем отгадать загадки?!».

Загадки:

1. Перепончатые лапки,

То ли лапки, то ли тапки

Сам он - крупный, белый,

Рыболов умелый.

Он ныряет, как матрос,

Бойкий, шумный…(альбатрос).

2. Она весну встречает -

Сережки надевает.

Накинута на спинку

Зеленая косынка.

А платьице - в полоску

Ты узнаешь…(березку).

3. Как зовут меня, скажи -

Часто прячусь я во ржи,

Скромный полевой цветок,

Синеглазый…(василек).

4. Любит он расти на воле,

Не в саду, а в чистом поле -

Целой зарослью дремучей!

Он усатый и ползучий,

Спрятал ядрышки в стручке -

Саблевидном кулачке,

Не раскусишь, коль засох.

Называется…(горох).

5. Он долго дерево долбил

И всех букашек истребил.

Зря он времени не тратил,

Длинноклювый, пестрый…(дятел).

6. Не ласка, не куница,

Не белка, не лисица,

Не выдра и не горностай,

А кто же это - угадай.

В соседстве с ними он живет

Пушистый маленький…(енот).

7. Добродушен, деловит,

Весь иголками покрыт…

Слышишь топот шустрых ножек?

Это наш приятель…(ежик).

8. Станет он высок и строен.

Нравом весел, беспокоен.

Будет быстрый и красивый,

С разлетающейся гривой!

Это будет, а пока

Только ждет он седока,

Набирается силенок

Тонконогий…(жеребенок).

9. Я в пуховой красной майке

На лесной живу лужайке.

Я на цвет и вкус приятна,

Я сладка и ароматна.

Наклонись и погляди-ка:

Вот я -…(земляника).

10. Как это скучно -

Сто лет без движенья

В воду глядеть

На свое отраженье.

Свесила гибкие ветви с обрыва

Нежная, тихая, грустная…(ива).

11. На грядке привалился на бочок

Солидный крутолобый…(кабачок).

12. Наш огород в образцовом порядке.

Как на параде, построились грядки.

Словно живая ограда вокруг -

Пики зеленые выставил…(лук).

13. Хвост зеленый, красная головка.

Это остроносая…(морковка).

14. Прячусь я на дне речном,

Я усатый, но не сом.

Друг на друга мы похожи,

Но меня не путай с ним.

Видишь - пятнышки на коже,

Значит, это я…(налим).

15. Он совсем не хрупкий,

А спрятался в скорлупке.

Заглянешь в середину -

Увидишь сердцевину.

Из плодов он тверже всех,

Называется…(орех).

16. Он круглый и красный,

как глаз светофора.

Среди овощей

Нет сочней…(помидора).

17. Лопаты не нужно,

Сидит она близко.

Красная, с белой

Подкладкой…(редиска).

18. От частой поливки едва не промокла

Мохнатая, темно-лиловая…(свекла).

19. Ковер цветастый на лугу,

налюбоваться!

Надел нарядный сарафан

Красивый бархатный…(тюльпан).

20. На спине свой носит дом, Не нуждается ни в ком.

При себе всегда пожитки

У медлительной…(улитки).

21. Красноватый огонек

Чуть полянку не поджег.

Он - краса лесных полян,

Родич курицы…(фазан).

22. Он ходит в рыжей шубке,

Как пилки, остры зубки.

Прожорливый зверек -

Гроза мышей…(хорек).

23. На ноге стоит одной

И в болоте день-деньской -

Хочет выпить все до капли…

Нет глупее птицы…(цапли).

24. Был в саду переполох,

Он чуть было не заглох

Вырос там…(чертополох).

25. Есть в тайге сибирской кедры,

На орехи кедры щедры:

Знают белки, знают мышки,

Что искать их надо в…(шишке).

26. Пестрая птичка,

Сама невеличка,

А голос хорош!

Лучше редко найдешь!

Песню на ветке завел

Звонкоголосый…(щегол).

27. Под стеклом цветы и травы,

Но совсем не для забавы -

Принесли сюда юннаты

Для музея…(экспонаты).

28. Есть при нашей школе

Опытное поле,

Лейка и лопата -

Орудия…(юнната).

29. У различных хлебных злаков

Вид и вкус неодинаков.

Не пшеница я, не просо,

Не гречиха и не рожь,

Молодцом ты будешь просто

Коль меня ты назовешь.

Но не ясно ли, как день,

Что зовут меня…(ячмень).

Ведущий: «Замечательно! А теперь давайте прочтем текст тайной телеграммы».

Такого рода игры способствуют развитию внимания, творческих способностей, а также чувство коллективизма. Игра заключает в себе разновидности таких игр, как творческие, развлекательные.

**Приложение 10**

**Сценарий ролевой игры «Театр - экспромт»**

Задание: необходимо выбрать роль и без репетиции по ходу чтения текста выполнять действия. В итоге должна получиться небольшая сценка.

Роли: котенок, солнце, две сороки, ветерок, петух, бумажка, щенок, ведущий.

Ведущий читает текст, а участники исполняют свои роли.

Текст: «Сегодня котенок впервые вышел из дому. Было теплое летнее утро, солнце раскидывало свои лучи во все стороны. Котенок уселся на крылечко и стал щуриться на солнце. Вдруг его внимание привлекли две сороки, которые прилетели и сели на забор. Котенок медленно сполз с крыльца и стал подкрадываться к птицам. Сороки стрекотали не умолкая. Котенок высоко подпрыгнул, но сороки улетели. Ничего не вышло. Котенок стал оглядываться по сторонам в поисках новых приключений. Дул легкий ветерок и гнал по земле бумажку. Бумажка громко шуршала. Котенок схватил ее, поцарапал немного, покусал и, не найдя в ней ничего интересного, отпустил. Бумажка улетела, подгоняемая ветром. И тут котенок увидел петуха. Высоко поднимая ноги, тот важно шел по двору. Затем остановился, захлопал крыльями и пропел свою звонкую песню. Со всех сторон к петуху бросились куры. Недолго думая котенок бросился в стаю и схватил одну курицу за хвост. Но та так больно клюнула котенка, что он заорал истошным криком и побежал обратно на крыльцо. Тут его ожидала новая опасность. Соседский щенок, припадая на передние лапы, громко залаял на котенка, а потом попытался его укусить. Котенок в ответ громко зашипел, выпустил когти и ударил щенка по носу. Щенок убежал, жалобно поскуливая. Котенок почувствовал себя победителем. Он начал зализывать рану, нанесенную курицей. Потом он почесал задней лапой за ухом, растянулся на крылечке во весь свой рост и заснул. Что ему снилось, мы не знаем, но он почему-то все время дергал лапой и шевелил усами во сне. Так закончилось первое знакомство котенка с улицей».

Игра направлена на работу в коллективе, помогает разрешить трудности, связанные с застенчивостью. Развивает творческие способности, воображение и фантазию участников. Удовлетворяет потребности детей в отдыхе. Игра является не только ролевой, но и творческой и развлекательной.

**Приложение 11**

**Сценарий развивающей игры «Большой кроссворд»**

Правила игры:

- каждый должен принять участие в игре.

Задание: на доске нарисован кроссворд. Ведущий задает вопросы участникам в виде загадок. Таким образом, ребята должны разгадать весь кроссворд.

Вопросы. По горизонтали:

1.Он усатый и ползучий,

Спрятал ядрышки в стручке -

Саблевидном кулачке.

Не раскусишь, коль засох,

Называется…(горох).

2. Помидору брат, а кумачу не рад; он в лиловой рос одежке, не краснеет даже в лежке (баклажан).

3. Красный Макар по полю скакал и в борщ попал (перец).

4. Любопытный красный нос

По макушку в землю врос,

Лишь торчат на грядке

Зеленые прядки (морковь).

5. Светло - зеленый блестящий бочок

Солнцу подставил крепыш…(кабачок).

6. Меня единственную в мире

Не просто варят, а в мундире.

Честь мундира берегу -

Служу людям, как могу (картошка).

По вертикали:

1. В огороде вырастаю, а когда я созреваю, варят из меня томат, в щи кладут и так едят (помидор).

2. Что за голова, только зубы да борода (чеснок).

3. Девица куталась в листья под грядкой,

Выбилась только кудрявая прядка.

Одета она в золотую кольчугу -

Зернышки плотно прижаты друг к другу (кукуруза).

4. Скинули у Егорушки золотые перышки,

Заставил Егорушка плакать без горюшка (лук).

5. Рос ребенок - не знал пеленок, стал стариком - сто пеленок на нем (капуста).

6. Сама красная, а чуб зеленый (свекла).

7. Мы получим это, если съедим овощи (витамины).

**Приложение 12**

**Сценарий психологокоррекционного занятия «Группа - я - группа»**

Оборудование: коробка с игрушками, стулья, шары.

Ход занятия:

Ведущий. Здравствуйте, дорогие ребята! Мы сегодня с вами немного поиграем. Но сначала хотелось бы узнать у вас, что делают знакомые люди, когда встречаются, (дети отвечают на вопрос)? А как вы приветствуете своего знакомого, (дети показывают знаки приветствия, которые они знают)? Ну а теперь давайте поиграем! И наша первая игра «Гусеница».

Правила игры:

- нельзя отказываться от предложения водящего;

- нельзя разъединяться.

Ход игры: дети становятся в круг, выбирается водящий по желанию. Он выбирает любого участника из круга и задает вопрос «Будешь моим хвостиком?» Участник из круга пролазает между ног водящего и становится сзади, беря водящего за талию. Так, все по очереди. В итоге получается огромная гусеница.

Ведущий. Молодцы, ребята!!! Вы замечательно справились с этим заданием.

Итак, следующая игра «Щепка». Нам надо представить себя берегами реки. Ребята, давайте построимся в две шеренги - вы берега реки.

Правила игры:

- водящий не должен открывать глаза;

- наличие полной тишины;

- каждый, стоящий в шеренге, обязательно должен дотронуться до водящего.

Ход игры: группа выстраиваются в две шеренги. Выбирается водящий по желанию. Он закрывает глаза и превращается в щепку. «Плывет» вдоль двух берегов. Задача участников дотрагиваться до «щепки», помочь ей доплыть до конца. Так, пока все желающие не поучаствуют.

Ведущий. Ну, что? Все проплыли реку?! А теперь поиграем в следующую игру. Здесь вам необходимо будет вспомнить все самые прекрасные и хорошие слова. Ну что, начнем? Игра называется «Волшебное слово».

Правила игры:

- дается всего две попытки;

- можно использовать различные средства для того, чтобы участники ему поверили.

Ход игры: группа встает тесным кольцом, взявшись за руки. Выбирается водящий по желанию, он становится в круг. Водящий должен сделать что- то, чтобы другие участники впустили его к себе в круг. Он может говорить хорошие слова, комплименты, использовать мимику, петь, танцевать. В общем, все что захочет. Так, пока все желающие не поучаствуют.

Ведущий. Вот видите, ребята, как много вы знаете хороших и замечательных слов, как много вы умеете. А теперь немножечко расслабимся и поиграем в следующую игру, которая называется «Свеча». Для того чтобы игра была более интересней вам, ребята, придется довериться своим одногруппникам.

Правила игры:

- обязательно очень плотный круг;

- водящему необходимо закрыть глаза и расслабиться;

- участникам обязательно нужно очень ласково обращаться с водящим.

Ход игры: дети становятся в очень плотный круг, выбирается водящий по желанию. Он становится в центре, закрывает глаза и падает. Участники, находящиеся в кругу передают его друг другу. Так, пока все желающие не поучаствуют.

Ведущий. Ну, как ребята, непередаваемые ощущения?! Верно? Теперь немножечко переведем дыхание и пообщаемся. Вам необходимо посмотреть на каждого из группы и подумать, что бы вы хотели ему сейчас сказать. Итак, играем в «Волшебный стул».

Правила игры:

- водящий должен постоянно сидеть в центре и смотреть на того, кто ему в данный момент говорит;

- водящий обязательно должен молчать.

Ход игры: желающий садится на стул в центре круга образованного другими участниками. Каждый участник должен сказать водящему что-то о его характере, поведении, в общем, что-то о нем прямо в глаза. Так, все желающие.

Ведущий. Молодцы, ребята! Вы все такие добрые, интересные. Мы поиграли чуточку, а теперь давайте поучимся. Поучимся дарить подарки. Ребята, как по - вашему правильно дарить подарки? Для чего дарят подарки? Давайте все друг другу сейчас подарим подарки.

Правили игры:

- каждый обязательно должен подарить подарок;

- обосновать свой выбор.

Ход игры: каждый участник выбирает игрушку и выбирает любого, кому бы хотел подарить эту игрушку.

Ведущий. Итак, а теперь, пожалуйста, пусть каждый объяснит свой выбор.

Молодцы, ребята! Наше занятие подошло к концу. Мне было очень приятно и интересно с вами играть и общаться. Хочу вам предложить следующий ритуал прощания, который мы будем исполнять при прощании. Итак, все встаем в круг, кладем свои руки на мою и повторяем за мной:

«Мы сегодня поиграли,

Мы дружнее немного стали,

Мы хотим собраться здесь

Через несколько дней.

Будем снова мы играть

И друг друга узнавать.

Мы друг другу доверяем -

Обещаем помогать.

Очень жду вас на занятие через неделю. Мы снова с вами поиграем, пошутим и отдохнем. До встречи!

Цель:

- сплочение группы;

- помочь ребятам в осознании себя членом данной группы;

- повысить уровень доверия в группе;

- формировать культуру общения.

**Приложение 13**

**Сценарий психологокоррекционной игры «За что меня должны уважать»**

Правила игры:

- заставлять участвовать нельзя;

- мешать высказываниям водящего запрещается.

Ход игры: Ход упражнения: все ребята сидят в кругу. В центре стоит стул, куда садятся все желающие по очереди. Сидящему в центре дается задание: ему необходимо сказать ребятам, за что должны уважать его окружающие.

Данная игра формирует у участников правильное и адекватное отношение к самому себе, позволяет выявить проблемы, которые могут быть у участников.