**Игра как средство воспитания, обучения и развития личности**

**Игра –**один из основных видов деятельности детей. В любом возрасте игра является ведущей деятельностью, необходимым условием всестороннего развития детей и одним из основных средств их воспитания и обучения. В процессе игры создаются благоприятные условия для формирования, развития и совершенствования психических процессов ребёнка, формирования его личности. Игры разнообразят процесс обучения, наполняют жизнь учащихся радостными переживаниями, эмоционально обогащают их, создают радость успеха, создают хорошее настроение.

**Игра** – главная сфера общения детей; в ней расширяются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнёрства, дружбы, товарищества. В игре познаётся и приобретается социальный опыт, взаимоотношения людей. Поскольку детская игра явление универсальное и дети в играх копируют окружающую жизнь, её функции разнообразны.

**Игра**решает следующие развивающие, воспитательные и образовательные задачи:

1.Развитие познавательной деятельности ребёнка.

2. Развитие познавательно- волевой сферы.

3.Обогощение представлений об окружающем мире.

4.Формирование коммуникативных навыков.

5.Формирование культурного поведения.

6.Развитие мелкой моторики и двигательной активности.

**Виды игр:**

а) – дидактические;

б) – сюжетные;

в) – ролевые;

г) – театрализованные;

д) – подвижные;

е) – конструктивные.

**1. Дидактические игры** – одно из средств познавательной деятельности школьника с нарушением интеллекта. Дидактические игры развивают наблюдательность, внимание, память, мышление, речь, повышают эффективность обучения.

**2.  В сюжетно-ролевых играх** дети при помощи взятых на себя ролей воспроизводят жизнь взрослых людей, их взаимоотношения, их деятельность. В ходе игры ученик познаёт мир и усваивает общественный опыт. Воспитывается стремление к учению, умение и желание трудиться, а также моральные качества, обогащается речевой запас.

**3.** **Театрализованные игры** – это разновидность сюжетно-ролевых игр, однако они развиваются по заранее подготовленному сценарию, в основе которого – содержание сказки, рассказа.

**4**. **Подвижные игры** - развивают общую физическую форму, а так -же силу, ловкость, быстроту, выносливость.

**5.** **Конструктивные игры** служат средством развития восприятия формы, объёма, размеров различных предметов. В ходе конструктивных игр развивается пространственная ориентация, а также мелкая моторика.

Игра сейчас встаёт в строй самых естественных потребностей человека. Без неё невозможно полноценное развитие гармонично развитой личности. Понять природу игры, её поразительный воспитательный потенциал – это понять природу счастливого детства. Детские игры воспитывают и развивают в ребёнке всё, что составляет богатство человеческой души.

**Наиболее важные функции игры:**

**1 – Обучающая** функция позволяет решить конкретные задачи воспитания и обучения, которые направлены на усвоение определённого программного материала и правил, которым должны следовать играющие. Важны обучающие игры также для нравственно-эстетического воспитания детей.

**2 – Развивающая**функция заключается в развитии ребёнка, коррекции того, что в ней заложено и проявлено.

**3 – Воспитательная**функция помогает выявить индивидуальные особенности детей. Позволяет устранить нежелательные проявления в характере своих воспитанников.

**4 – Коммуникативная**функция состоит в развитии потребности обмениваться со сверстниками знаниями, умениями в процессе игр, общаться с ними и устанавливать на этой основе дружеские взаимоотношения, проявлять речевую активность.

**5 – Развлекательная**функция способствует повышению эмоционально-положительного тонуса, развитию двигательной активности, питает ум ребёнка неожиданными и яркими впечатлениями, создаёт благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребёнком.

**6 – Психологическая**функция состоит в развитии творческих способностей детей.

**7 – Релаксационная**функция заключается в восстановлении физических и духовных сил ребёнка.

Для успешного обучения и воспитания необходимо пробудить интерес к учебным занятиям, мобилизовать внимание и переключение с одного вида деятельности на другой, активизировать   деятельность через игры. Несмотря на такое разнообразие игр, практически любая игра носит познавательный характер. Игра не должна быть слишком азартной, унижать достоинство играющих. Дети должны понимать смысл и содержание игры, её правила и операции, знать точный перевод терминов и понятий, усвоить идею каждой игровой роли. Кроме того, игра по своему содержанию должна быть педагогична, её выбор зависит также и от возраста играющих, их физического развития и кругозора. Конец игры должен быть результативным – победа, поражение или ничья. Он должен быть ярким, эмоциональным, содержательным. Нарушение, невыполнение правил учитываются системой штрафных очков, баллов. Игра требует столь же внимательного отношения к себе, как и другие средства воспитания и обучения. Привлекательность игры заключается в возникновении новых возможностей. Это зависит от типа игры. Очевидно, наиболее привлекательны возможности, соответствующие актуальным потребностям возраста и личности. Проблема игровой мотивации очень важна.  
  
 **Требования к проведению игр.**

1. Свободное и добровольное включение детей в игру: не навязывание игры, а вовлечение в нее детей.   
2. Дети должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила, идею каждой игровой роли.   
3. Смысл игровых действий должен совпадать со смыслом и содержанием поведения в реальных ситуациях с тем, чтобы основной смысл игровых действий переносился в реальную жизнедеятельность.   
4. В игре дети должны руководствоваться принятыми в обществе нормами нравственности, основанными на гуманизме, общечеловеческих ценностях.   
5. В игре не должно унижаться достоинство ее участников, в том числе и проигравших.   
6. Игра должна положительно воздействовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер ее участников.   
7. Игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы.   
  Игра учит. В педагогическом процессе игра выступает как средство воспитания и передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития.   
Привлекательность игры заключается в возникновении новых возможностей у учащихся. Эти возможности можно реализовать во внеурочное время, в свободной и интересной для детей форме - в форме игры, которая безусловно воспитывает школьников, раскрывает их таланты, учит общению со сверстниками.

**Дидактические игры**

**1. Игра «Кто больше?».** Используется при изучении темы в 5 классе «Растения леса» как закрепление. **Цель:** активизация словаря на изученную тему. Ход игры: за определённый промежуток времени записать по памяти как можно больше растений – первому и третьему ряду – лиственных деревьев, а второму и четвёртому – хвойных. По сигналу учащиеся приступают к работе. Выигрывает тот, кто больше всего напишет названий растений.

**2. Игра «Эстафета»,** цель та же. У каждого ряда листок бумаги и карандаш. По сигналу ученики каждого ряда, начиная с последней парты, записывают на листке названия животных леса и передают листок впереди сидящему товарищу. Выигрывает тот ряд, чей листок по эстафете первым попадёт на учительский стол. Условия игры: слова не должны повторяться, ошибки можно исправлять как свои, так и товарищей по ходу. Игра используется при изучении темы «Животные леса» на уроках географии и природоведения.

**3. Игра «Кто лучше знает природу?» Цель:** повторение и закрепление полученных знаний на уроках географии и биологии в конце учебного года. На доске цветок «Цветик – семицветик » или «Ромашка», на лепестках записаны вопросы. Вопросы необычные. Давайте мысленно совершим увлекательное путешествие по нашей стране. Сейчас мы узнаем, кто в нашем классе лучше знает природу. За правильный ответ ученик получает жетон. Вопросы самые разнообразные.

**4. Игра «Слова! Слова! Слова!»** Нужно взять слово из неповторяющихся букв. Например «Весна», потом под каждой буквой записать слова, которые с неё начинаются.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **В** | **Е** | **С** | **Н** | **А** |
| вода | ель | сосна | нора | астра |
| ветер | ежевика | снег | невод | арбуз |

Выигрывает тот, кто больше напишет слов.

**5. Игра «Новые слова».** К этим словам нужно добавить по две буквы, чтобы получились новые слова. Например, …, РА; …, ГА; …, ДА; и т.д.

**Театрализованные игры**

Сценка **«Сказка о нефтяной рыбке».** (По мотивам сказки А.С. Пушкина о золотой рыбке).

♥ - Действующие лица: *Автор, Старик, Рыбка.*

(Автор стоит в стороне, а старик разыгрывает действие.)

● **Автор:** – *«Жили-были старик со старухой у самого синего моря. Забросил старик в море невод. Пришёл невод.»*

**● Старик: -** (удивляясь и перечисляя вслух содержимое улова, находящегося в неводе)… «*С тиною морскою, с ржавыми банками, битыми бутылками, разными пакетами и прочим мусором…»*

● **Автор: -** (грозно) *«Он второй раз забросил невод. Пришёл невод…»*

● **Старик:** - (печально) … «*с рваным башмаком, лысой шиной, пластиковой бутылкой…»*

**● Автор:** - (с надеждой) «*В третий раз забросил он невод. Пришёл невод»*

*●* **Старик: -** (радостно)… «*с одной рыбкой, да не простою, а с золотою!»*

● **Автор:** - *«Заговорила рыбка человеческим голосом, взмолилась…»*

● **Рыбка**: - (жалобно) *«Не отпускай меня, старче, в море. Лучше кинь меня в аквариум с чистою водою – отслужу я тебе за это любую службу. Не хочу сделаться рыбкой «нефтяною», а хочу остаться рыбкой золотою.*

**Вывод:** - Ребята не просто проиграли сценку, а затронули очень важный вопрос о чистоте наших морей и океанов. Почему рыбка не хотела возвращаться в море? (ответы учащихся).

**Подвижные игры Игра *«Охотники и утки».***

Играющие делятся на две команды, одна из которых – *охотники –* становятся по кругу, а вторая – *утки* – входят в середину круга. У охотника мяч. По сигналу они начинают выбивать уток из круга. Каждый игрок может сам метать мяч или передать мяч для броска партнёру по команде.

Утки, бегая внутри круга, спасаются от мяча, увёртываясь и подпрыгивая. Подбитая утка покидает круг. Игра заканчивается, когда в круге не останется ни одной утки, после чего игроки меняются ролями.

**Игра *«Бег раков».***

Эстафета проводится в параллельных или встречных колоннах. Первые номера садятся на пол, опираясь руками сзади. По сигналу они устремляются вперёд, оторвав от пола таз перебирая ногами и руками. Следующие игроки вступают в борьбу, когда финишируют их предшественники. За касание тазом пола во время передвижения снимается очко из тех десяти очков, которые каждой команде присуждаются перед началом игры. Два поощрительных очка получает команда, закончившая первой, и одно очко – пришедшая к финишу второй. И другие…

Литература

1. Григорьев Д.В., Степанов П.В. Внеурочная деятельность школьников. – М., 2010.

2.  Войтенко Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития. - Калуга: Адель, 1997.

3. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. - М.: ВЛАДОС, 2001.

4. Мухина B.C. «Возрастная психология». - М., 2000.

5. Эльконин Д.В. Психология игры. М., 1998.

6.  Шмаков С.А. Ее величество игра. М., 1992.

7.  http: //allbest.ru/