

Маньянова А.Г. «Поиграл сам, научи другого...»// Интерактивное образование.
апрель 2019 года.
<http://io.nios.ru/articles2/101/9/poigral-sam-nauchi-drugogo?page=1>

The screenshot shows the website 'Интерактивное образование' (Interactive Education). The header includes the site name, 'электронная газета' (electronic newspaper), and 'обсуждение просвещение' (discussion enlightenment). There are navigation links for 'О ресурсе' (About the resource), 'Авторам' (Authors), and 'Контакты' (Contacts). A search bar is present with the text 'Поиск...' and a button 'Искать'. The main content area features an article by 'Маньянова Алена Геннадьевна', a педагог дополнительного образования (teacher of extracurricular education) at МБУДО ЦВР «Галактика» г. Новосибирска. The article title is '«Поиграл сам, научи другого...»'. A quote by V.A. Sukhomlinsky is displayed: 'Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.' The article text discusses the value of play in working with children of the youngest school age, mentioning cognitive tasks, problem-solving, and the development of various skills like observation, memory, and attention.

«Поиграл сам, научи другого...»

*Игра – это огромное светлое окно,
через которое в духовный мир ребёнка
вливается живительный поток представлений,
понятий об окружающем мире. Игра – это искра,
зажигающая огонёк пытливости и любознательности.*

В. А. Сухомлинский

Значение использования игры в работе с детьми младшего школьного возраста сложно переоценить. Сущность игры заключается в решении познавательных задач, поставленных в занимательной форме. Само решение познавательной задачи связано с умственным напряжением, с преодолением трудностей, что приучает ребенка к умственному труду. Одновременно развивается мышление, дети учатся наблюдать, сравнивать, классифицировать, развивают память, внимание, учатся применять четкую и точную терминологию, связно рассказывать, описывать предметы, называть их действия и качества, они проявляют сообразительность и находчивость. Велико её значение еще и потому, что в процессе игровой деятельности наряду с умственным развитием осуществляется эстетическое, нравственное, социальное. Выполняя правила игры, ребята приучаются контролировать свое поведение, в результате чего воспитывается воля, формируется дисциплинированность, умение действовать по плану, работать в команде и т.д.

Положительное воздействие на процесс развития младшего школьника посредством игровой деятельности усиливается за счёт эмоционального отклика. Ведь одной из характерных особенностей этого возрастного периода является ярко выраженная эмоциональность восприятия. В первую очередь дети воспринимают то, что вызывает неподдельный интерес, яркие эмоции. Радость общения со сверстниками, совместное проживание нестандартных ситуаций, позволяющее самовыражаться, проявлять свои

лидерские, интеллектуальные, творческие способности – это то, что позволяет процессу развития младшего школьника протекать естественным образом в нужном направлении.

Игровая деятельность занимает ведущее место в реализуемой мною дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе для организации внеурочной деятельности детей по общеинтеллектуальному направлению «Хочу всё знать». В организации образовательного процесса я широко использую такую форму, как интеллектуально-познавательная игра, которая является наиболее привлекательной для учащихся как в процессе освоения новых знаний, так и для отработки и закрепления имеющихся навыков и рефлексии.



Интеллектуальная игра позволяет не столько выявить знания фактического материала участников в определённых образовательных областях, сколько продемонстрировать умения применять эти знания в новых нестандартных ситуациях, требующих теоретического осмысления, творческого подхода, рефлексивного анализа и оценки. То есть способствует формированию у детей универсальных учебных действий. К чему и стремится современная система образования.



Создавая условия для социализации детей младшего школьного возраста и развития их интеллектуальных способностей посредством вовлечения в активную познавательную и игровую деятельность, на своих занятиях я в том числе стремлюсь дать им определённый набор игр, которые дети могли бы использовать вне образовательной деятельности: на переменах с одноклассниками, дома с родителями и т.д. Это игры, не требующие особой подготовки, которые с первого занятия мы используем в качестве «разминки». Сначала я провожу их сама, делая акцент на том, что с определенного момента учащиеся станут делать это самостоятельно по установленной очередности. У ребят появляется стимул для

формирования «копилки игр», по мере заполнения которой возрастает желание применить накопленные знания на практике. Эти игры могут использоваться и педагогами различных направлений, как на занятиях, так и в досуговой деятельности.



«Разведчики и шпионы»

Ведущий делит участников на две равные по количеству группы, одна из которых играет роль «разведчиков», другая «шпионов». «Шпионы» выстраиваются в шеренгу и замирают. «Разведчики» должны запомнить, как выглядят стоящие перед ними участники (акцентируя свое внимание на их последовательности и внешнем виде), после чего по команде ведущего «разведчики» закрывают глаза (или отворачиваются). В это время ведущий меняет внешность «шпионов» (элементы одежды, причёску), меняет их местами, возможно спрятать одного-двух участников. Изменений должно быть определенное количество, например, 10. Задача «разведчиков» указать наибольшее количество изменений. «Разведчики» и «шпионы» в процессе игры меняются ролями.

«Верю – не верю»

Ведущему необходим набор коротких утверждений, которые он может начинать словами «Верите ли вы, что...» Игра может проходить как в индивидуальном, так и в командном зачете. В начале игры все участники сидят на стульях. Ведущий читает утверждение, участники, желающие ответить положительно («да, верю») – встают; участники, желающие ответить отрицательно («нет, не верю») – продолжают сидеть. На обдумывание ответа даётся 3 секунды, после чего без команды ведущего своё положение менять нельзя. Каждый правильный ответ приносит один балл. В командной зачете ведущим принимается ответ большинства членов команды. По количеству баллов определяется победитель.

Примерные вопросы:

1. У жирафа передние ноги длиннее задних (нет, одинаковые)
2. Собаки различают только белый и черный цвета (да)
3. Муравей живет 20 лет (да)
4. Второе название Джоконды – Мона Лиза (да)
5. Самая высокая трава на Земле – бамбук (да)
6. Кенгуру в переводе с языка аборигенов Австралии означает «не понимаю» (да)
7. У бабочки орган вкуса находится на ногах (да)
8. Канарейку назвали канарейкой потому, что ее привезли с Канарских островов (да)
9. Страус не умеет летать (да)

10. Скрипки делают из дуба (нет, сосны)



«Печатная машинка»

В начале игры все участники сидят на стульях. Ведущий читает текст (стихотворение) известный всем участникам, например, Агнии Барто «Мячик»:

«Наша Таня громко плачет:

Уронила в речку мячик.

Тише, Танечка, не плачь:

Не утонет в речке мяч.»

Этот текст нужно «напечатать». Роль печатной машинки выполняют игроки, каждый из них – «клавиша», которая может напечатать одно слово. По сигналу игроки начинают «печатать», «клавиши» срабатывают по порядку. «Клавиша» сработала, если участник в свое время привстал с места и произнес нужное слово. Если кто-то сбился (не привстал, произнес не то слово), ведущий командует «стоп» и текст начинают «печатать» заново. Усложнить игру можно ускоряя темп или жестом указывая на клавишу, которая должна сработать следующей.



«Сундучок «Тысяча мелочей»

Для игры необходим «сундучок» (коробка с крышкой) с множеством мелких предметов. Каждый участник игры по очереди выходит к «сундучку» и не глядя опускает в него руку. Задания могут быть разные: за 5 секунд назвать предмет, попавший в руку; описать попавшийся предмет, не называя его, чтобы остальные участники отгадали, что у вас в руке.

«Словарик»

Играет команда против ведущего. Ведущий загадывает слово и на доске обозначает его штрихами по количеству букв. Рядом рисует таблицу с пустыми ячейками, чем короче слово, тем больше ячеек (примерно: слову из пяти букв соответствует таблица из десяти ячеек). Команде он озвучивает определение загаданного слова. Задача команды отгадать слово по буквам. Верные буквы вписываются в слово, а неверные в таблицу: одна буква в одну ячейку. Команда вместо очередной буквы может называть предполагаемые слова, если слово ошибочное, ведущий заштриховывает одну из ячеек таблицы. Команда побеждает, если слово отгадано прежде, чем заполнена таблица.

Подобные игры помогают создать в группе комфортную и эмоционально-благополучную атмосферу, дают учащимся возможность проявить себя, как в качестве участников, так и в роли ведущего. Зачастую дети проявляют фантазию, вводя новые правила, что указывает на осмысленный и творческий подход. В этом пространстве они могут максимально проявить свои личностные качества в совместной деятельности со своими сверстниками, что даёт большой воспитательный эффект.

