# Министерство образования и науки Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

# «КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**(ФГБОУ ВО «КубГУ»)**

**Кафедра педагогики и методики начального образования**

|  |  |
| --- | --- |
| Рег. № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Оценка по результатам  защиты \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Секретарь комиссии  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2018 г. |  |

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

**РОЛЬ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

Работу выполнила \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Е.В. Ногина

(подпись, дата)

Факультет педагогики, психологии и коммуникативистики, II курс ОФО

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) «Начальное образование»

Научный руководитель

преподаватель\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Е.П. Швец

(подпись, дата)

Нормоконтролер

канд. пед. наук, доцент\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Л.И. Туйбаева

(подпись, дата)

Краснодар 2018

СОДЕРЖАНИЕ

Введение ………………………………………………………………………..3

1 Теоретические основы дидактической игры в процессе обучения

младших школьников………………………………………………………….6

1. 1 Сущность понятия «игра», «дидактическая игра»…………………..6

1. 2 Классификация игр и виды игр………………………………………10

2 Особенности развития познавательных процессов

младших школьников…………………………………………………………20

2.1 Возрастные особенности младших школьников ………………….20

2.2 Возможности применения игры в процессе обучения……………..22

Заключение……………………………………………………………………..31

Список использованных источников…………………………………………33

ВВЕДЕНИЕ

Ребёнок есть существо играющее, его главной деятельностью является игра, и она имеет для него большой смысл. Игра – наиболее доступный для детей вид деятельности для ребёнка, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. Игра ребёнка всегда точно соответствует его развитию, возрасту и интересам. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ученика, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. В ней заложены элементы, ведущие к появлению и совершенствованию нужных навыков и умений.

Обучение в начальной школе это сложное, кризисное время для ребенка. Он переживает несколько психических кризисов. Первый их них, связанный с переходом от наглядно – образного к абстрактно– логическому мышлению, происходит в семь лет. Второй кризис происходит при начале полового созревания. До школы главной деятельностью ребенка является игра, ведь социум не отводит ему никакой ответственной роли. При поступлении в школу ребенок обретает социальную роль ученика. Эта роль наделяет его обязанностями, необходимостью уметь быть серьезным. Для ребенка это также большой стресс. Именно поэтому нельзя резко менять деятельность ребенка, это усугубит стрессы школьника. В данном возрастном периоде закладываются большие потенциальные перспективы разностороннего развития ребенка.

Следовательно, школа, как институт образования, имеет большую прерогативу в развитии человека. Необходимо дать как знания, которыми человек реально сможет пользоваться в последующей жизни, так и соответствующее воспитание, требуемое от него социумом. В школьные годы происходит важный процесс становления личности ребенка как полноправного социального члена общества. И тут важную роль играет участие детей в играх, которые будут способствовать развитию их настойчивости, доставлять удовольствие самоутверждения, учить ребенка рефлексивным навыкам, обучать умению сплачиваться с коллективом во имя общей цели.

Игре присущи дидактическая, воспитательная, развивающая, диагностическая функции. Эти функции необходимо должны быть осознаны и освоены педагогами в начальной школе во избежание бессистемного и некорректного включения игры в педагогический процесс. Таким образом, одной из важнейших задач педагога является умение так простроить игры, чтобы они способствовали развитию познавательных процессов младших школьников. Всем изложенным выше обусловлен выбор темы нашего научного исследования.

**Актуальность исследования:** обусловлена потребностью учителей начальных классов в применении дидактических игр на уроках, как средство развития детей младшего школьного возраста.

**Проблема исследования:** заключается в противоречии между необходимостью применения дидактических игр и недостатков развития в практике.

**Цель исследования:**  выявление возможностей применения игры при обучении младшего школьника.

**Объект исследования:** определение целесообразности и эффективности применения дидактических игр в педагогической деятельности при обучении и развитии младших школьников.

**Предмет исследования:** влияние дидактической игры на эффективность обучения младших школьников.

**Задачи исследования:**

Проанализировать психолого – педагогическую литературу.

Проанализировать основные психолого – педагогические особенности игры, рассмотреть различные классификации игр.

Проанализировать основные психологические возрастные особенности младших школьников.

Проанализировать возможности использования возможностей игры в педагогическом процессе в начальной школе.

**Гипотеза исследования:**  возможно, применение дидактических игр с учетом возрастных и психологических особенностей детей младшего школьного возраста будет способствовать развитию гармонично развитой личности.

**Методы исследования:** теоретические – анализ психолого – педагогической и методологической литературы по проблеме исследования.

1 Теоретические основы дидактической игры в процессе обучения младших школьников

1.1 Сущность понятия «игра», «дидактическая игра»

Дети в начальных классах могут произвольно регулировать свое поведение, но непроизвольное внимание преобладает. Им трудно сосредоточиться на однообразной и малопривлекательной для них деятельности или на интересной деятельности, но требующей умственного напряжения. Чтобы спасти ребёнка от переутомления, необходимо переключения внимания. Эта особенность внимания является одним из оснований включения в занятия игры.

Игра – явление многогранное, ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Столь же много оттенков появляется с игрой в педагогическом руководстве воспитательным процессом. Огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре – важнейшему виду детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности дошкольника, его морально – волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир. Советский педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» Прежде всего, игра, поскольку речь идет об играх человека и ребенка, – это осмысленная деятельность, т. е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива. Игра это деятельность, она является выражением определенного отношения личности к окружающей действительности. Игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры – в способности, отображая, преображать действительность*.* В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир в этом основное, центральное и самое общее значение игры.

Сущность игры, состоит в том, что мотивы игры заключаются в многообразных переживаниях*,* значимых для играющего сторон действительности. Игра, как и всякая неигровая человеческая деятельность, мотивируется отношением к значимым для индивида целям.

В игре совершаются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию. В этом основная особенность игровой деятельности и в этом ее основное очарование. Вторая– характерная – особенность игры заключается в том, что игровое действие реализует многообразные мотивы человеческой деятельности, не будучи связанным, в осуществлении вытекающих из них целей теми средствами или способами действия, которыми эти действия осуществляются в неигровом практическом плане. Игра является деятельностью, в которой разрешается противоречие между быстрым ростом потребностей и запросов ребенка, определяющим мотивацию его деятельности, и ограниченностью его оперативных возможностей. Игра – способ реализации потребностей и запросов ребенка в пределах его возможностей.

Игра – один из тех видов детской деятельности, который используется взрослыми в целях воспитания дошкольников, младших школьников, обучая их различным действиям с предметами, способам и средствам общения.

«Суть человеческой игры – в способности, отображая, преображать действительность… в игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир – в этом основное, центральное и самое общее значение игры» – писал С.Л. Рубинштейн.

В школьный период игра приобретает наиболее развитую форму. Эта деятельность ребенка интересует ученых философов, социологов, этнографов, биологов и особенно педагогов и психологов.

Фундаментальные исследования в области психологии и педагогики, практический опыт в обучении и воспитании доказали, что одним из эффективных средств организации учебного процесса и активизации познавательной деятельности младших школьников, наряду с другими методами и приемами, используемыми на уроках, является дидактическая игра. Еще К.Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащегося для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.

Основная особенность дидактических игр определена их названием: это обучающие игры. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения. Но для играющих детей воспитательно – образовательное значение дидактической игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия и правила.

«Дидактические игры – это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из [методов активного обучения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%8B_%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F)« В.Н. Кругликов. Специфическими признаками дидактических игр является их преднамеренность, планируемость, наличие учебной цели и предполагаемого результата. Дидактические игры, как правило, ограничены во времени. В большинстве случаев игровые действия подчинены фиксированным правилам, их педагогически значимый результат может быть непосредственно связан с созданием в ходе игры материальных продуктов учебно – игровой деятельности. Через решение игровых задач в рамках дидактической игры достигаются цели обучения.

Дидактическая игра содержит три компонента:

1. Дидактическую цель – что учитель хочет проверить, какие знания закрепить, дополнить, уточнить;
2. Игровое правило – это условия игры, которые обычно формулируются словами «если, то…». Правило определяет, что в игре можно, а чего нельзя делать и за что игрок получает штрафное очко;
3. Игровое действие – это основная «канва» игры, её игровое содержание. Это может быть любое действие (поймать, передать, добежать, взять предмет и произвести с ним какие – то манипуляции), соревнование и т. п.

Таким образом, дидактическая игра, во-первых, выполняет обучающую задачу, которая вводится как цель игровой деятельности и по многим свойствам совпадает с игровой задачей; во-вторых, предполагается использование учебного материала, который составляет содержание и, на основе которого устанавливаются правила игры; в-третьих, такая игра создается взрослыми, ребенок получает её в готовом виде.

Дидактическая игра, являясь методом обучения, предполагает две стороны: учитель объясняет правила игры, подразумевающие учебную задачу, а учащиеся, играя, систематизируют, уточняют и применяют полученные ранее знания, умения, навыки  – у них формируется познавательный интерес к предмету.

Главное предназначение дидактических игр вести школьников по пути познания, развития. Дидактические игры с применением сказочных элементов, занимательной наглядности, текстов и тому подобным облегчают учебный процесс, оживляют его. Так, ролевые игры, где присутствуют сказочные или другие вымышленные персонажи театрализуют учебный процесс, делают урок необычным. Дух соревнования в игре возбуждает активность, стремление к лидерству.

Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других – иные.

1.2 Классификация игр

«Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя».

Как указывает М.Н. Перова, в различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но чёткая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В такой классификации, основанием которой является содержание обучения и воспитания, можно представить следующие типы игр:

1) игры по сенсорному воспитанию;

2) словесные игры;

3) игры по ознакомлению с природой;

4) по формированию математических представлений и др.

Иногда игры соотносятся с материалом:

1) игры с дидактическими игрушками;

2) настольно – печатные игры;

3) словесные игры;

4) псевдосюжетные игры.

По характеру познавательной деятельности дидактические игры можно отнести к следующим группам:

1. Игры, требующие от детей исполнительной деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу;

2. Игры, требующие воспроизведения действия. Они направлены на формирование вычислительных навыков и навыков правописания;

3. Игры, с помощью которых дети изменяют примеры и задачи в другие, логически связанные с ним;

4. Игры, включающие элементы поиска и творчества.

Такая группировка игр подчеркивает их направленность на обучение, познавательную деятельность детей, но не раскрывает в достаточной мере основы дидактической игры – особенностей игровой деятельности детей, игровых задач, игровых действий и правил, организацию жизни детей, руководство учителя.

В последние годы проблема классификации дидактических игр вновь стала привлекать пристальное внимание ученых. C.JI. Новиковой была разработана и представлена в программе «Истоки» новая классификация детских игр. В ее основу положен принцип инициативы организатора (ребенка или взрослого).

На наш взгляд, наиболее развернутой и подробной является классификация игр С.А. Шмакова. За основу он взял человеческую деятельность и выделил следующие игры:

1. Физические и психологические игры и тренинги:

1) двигательные (спортивные, подвижные, моторные);

2) экстатические;

3) экспромтные игры и развлечения;

4) лечебные игры (игротерапия).

1. Интеллектуально – творческие игры:

1) предметные забавы;

2) сюжетно – интеллектуальные игры;

3) дидактические игры (учебно – предметные, обучающие)

4) строительные;

5) трудовые;

6) технические;

7) конструкторские;

8) электронные;

9) компьютерные;

10) игры – автоматы;

11) игровые методы обучения.

1. Социальные игры:

1) творческие сюжетно – ролевые (подражательные, режиссерские, игры – драматизации, игры – грезы);

2) деловые игры (организационно – деятельностные, организационно – коммуникативные, организационно – мыслительные, ролевые, имитационные).

Г. Крайгом описаны наиболее типичные дидактические игры.

Сенсорные игры. Цель – приобретение сенсорного опыта. Дети рассматривают предметы, играют песком и лепят куличики, плещутся в воде. Благодаря этому дети узнают о свойствах вещей. Развиваются физические и сенсорные возможности ребенка.

Моторные игры. Цель – осознание своего физического «Я», формирование культуры тела. Дети бегают, прыгают, подолгу могут повторять одни и те же действия. Моторные игры дают эмоциональный заряд, способствуют развитию моторных навыков.

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

Языковые игры. Цель – структурирование своей жизни с помощью языка, экспериментирование и освоение ритмического строя мелодии языка. Игры со словами позволяют ребенку овладеть грамматикой, пользоваться правилами лингвистики, осваивать смысловые нюансы речи.

Ролевые игры и имитации. Цель – знакомство с социальными отношениями, нормами и традициями, присущими культуре, в которой живет ребенок, и их освоение. Дети разыгрывают различные роли и ситуации: играют в дочки – матери, копируют родителей, изображают водителя. Они не только имитируют особенности чьего – то поведения, но и фантазируют, достраивают ситуацию в своем воображении.

Все игры можно сгруппировать по нескольким параметрам, создав определенную систему классификации игр. Классифика­ция игр дает основание уточнить системы совпадения игр того или иного целевого назначения, позволяет ориентироваться в многообразии игровых объектов, их осмысленного использования.

Игры можно классифицировать по внешним признакам: со­держание, форма, место проведения, состав и число участников, степень регулирования и управления, наличие аксессуаров игры.

Некоторые игры выделяются в самостоятельные типовые груп­пы: детские игры всех типов; игры – празднества; игровой фольк­лор; игровые театрализованные действа; тренинги и упражнения; анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые конкурсы, эста­феты и старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистифика­ция, розыгрыши, сюрпризы, карнавалы, маскарады; игровые аук­ционы и др.

В основе классификации по внутренним признакам игры лежат способности индивида к игре (воображение, подражание, обо­собленность, состязательность, перенесение, повторение, слия­ние с природой, импровизация, имитация, риск, интенсивность поведения в игре).

Принимая роль и некоторые правила поведения в игре, логику поступков или их последствий, игроки погружаются в игру.

В проведении праздников как анимационных программ боль­шое значение имеет использование народных игр. Народные игры являются самой доступной формой развития художественного твор­чества. В игровых ситуациях формируются песенное, фольклор­ное, танцевальное творчество и элементы народного театра, в них ярко проявляется характер, темперамент, демонстрируются кос­тюмы, украшения, фольклорные атрибуты.

Игровая деятельность представляет собой многогранную па­литру возможностей проявления в различных сферах жизни и куль­туры, особенно на основании проведения анимационных программ в духе народности (по принципу народных праздников, особен­ности которых связаны с народным календарем и были рассмот­рены ранее).

Виды игр. Игровая деятельность – это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил.

Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому они имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта. Отсюда и названия игр: познавательные, интеллектуальные, строительные, игра – труд, игра – общение, музыкальные игры, художественные, игры – драматизации, подвижные, спортивные.

Рассмотрим в самых общих чертах характерные особенности типов игр по классификации О.С. Газмана.

1. Подвижные игры –важнейшее средство физического воспитания детей особенно в младшем школьном возрасте. Они всегда требуют от играющих активных двигательных действий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. В них проявляется умение действовать за команду в непрерывно меняющихся условиях.

Велико значение подвижных игр в нравственном воспитании. Они развивают чувство товарищеской солидарности, взаимопомощи, ответственности за действия друг друга.

2. Cюжетно – ролевые игры (иногда их называют сюжетными) занимают особое место в нравственном воспитании ребенка. Они носят преимущественно коллективный характер, ибо отражают существо отношений в обществе. Подразделяют их на ролевые, игры – драматизации, режиссерские. Сюжет могут иметь театрализованные детские праздники, карнавалы, строительно – конструкторские игры и игры с элементами труда.

Основные компоненты сюжетно – ролевой игры – тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль.

3. Компьютерные игрыимеют преимущество перед другими формами игр: они наглядно демонстрируют ролевые способы решения игровых задач, например, в динамике представляют результаты совместных действий и общения персонажей, их эмоциональные реакции при успехе и неудаче, что в жизни трудно уловимо. Образцом таких игр могут стать народные сказки и произведения фольклора. В них дети приобретают опыт нравственного поведения в самых разнообразных условиях жизни. Такие игры помогают избежать штампов и стандартов в оценке поведения разных персонажей в разных ситуациях. Дети усваивают практически средства коммуникации, способы общения и выражения эмоций.

Все компьютерные программы для детей должны быть положительно нравственно направленными, содержать элементы новизны, но ни в коем случае не должны быть агрессивными и жестокими.

4. Дидактические игрыразличаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других – иные.

Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся:

1. Игры – путешествия.
2. Игры – поручения.
3. Игры – предположения.
4. Игры – загадки.
5. Игры – беседы (игры – диалоги).
6. Игры – путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра – путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое – через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры – путешествия – усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть– чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры – путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.

Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно.

В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть «зовущие слова», вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность

Игры – поручения имеют те же структурные элементы, что и игры– путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что– то сделать: «Помоги Буратино расставить знаки препинания», «Проверь домашнее задание у Незнайки».

Игры – предположения »Что было бы..?» или «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка.

Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии «Что было бы..?» или «Что бы я сделал...». Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами.

Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно– доказательные. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?».

Игры – загадки. Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения.

Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Описание это лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Детям нравятся игры – загадки. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

Игры – беседы (диалоги). В основе игры – беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре – беседе воспитатель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру. Однако игра – беседа таит в себе опасность усиления приемов прямого обучения.

Познавательное содержание игры не лежит «на поверхности»: его нужно найти, добыть, сделать открытие и в результате что – то узнать.

Ценность игры – беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально – мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра – беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности.

Основным средством игры – беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чем – то. Результатом игры является удовольствие, полученное детьми.

Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто используются указанные игры, либо в «чистом» виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно– ролевыми и др.

Дидактическая игра – явление сложное, но в ней отчетливо обнаруживается структура, т.е. основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Один из основных элементов игры –  дидактическая задача, которая определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Познавательное содержание черпается из школьной программы.

Структурным элементом игры является игровая задача, осуществляемая детьми в игровой деятельности. Две задачи – дидактическая и игровая – отражают взаимосвязь обучения и игры. В отличие от прямой постановки дидактической задачи на занятиях в дидактической игре она осуществляется через игровую задачу, определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка, возбуждает желание и потребность решить ее, активизирует игровые действия.

Одним из составных элементов дидактической игры являются правила игры. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка и коллектива детей, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями в их развитии и обогащении. В дидактической игре правила являются заданными. Используя правила, педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей.

Правила игры имеют обучающий, организационный, формирующий характер, и чаще всего они разнообразно сочетаются между собой. Обучающие правила помогают раскрывать перед детьми, что и как нужно делать, они соотносятся с игровыми действиями, раскрывают способ их действий. Правила организуют познавательную деятельность детей: что– то рассмотреть, подумать, сравнить, найти способ решения поставленной игрой задачи.

Соблюдение правил в ходе игры вызывает необходимость проявления усилий, овладения способами общения в игре и вне игры и формирования не только знаний, но и разнообразных чувств, накопления добрых эмоций и усвоения традиций.

Таким образом, игра – явление многогранное, её можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Столь же много оттенков появляется с игрой в педагогическом руководстве воспитательным процессом.

Огромная роль в развитии и воспитании ребёнка принадлежит игре – важнейшему виду детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности школьника, его морально – волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир.

Воспитательное значение игры во многом зависит от профессионального мастерства педагога, от знания им психологии ребёнка, учёта его возрастных и индивидуальных особенностей, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей, от чёткой организации и проведения всевозможных игр.

2 Особенности развития познавательных процессов  
 младших школьников

2.1 Возрастные особенности младших школьников

Период жизни от 6 до 11 лет, «вершину» детства, принято называть младшим школьным возрастом. Поскольку этот период в первую очередь определяется важнейшей переменой в жизни ребенка – поступлением в школу.

С точки зрения физиологии, в это время происходит интенсивное биологическое развитие организма: костной и мышечной систем, нервной системы, деятельности внутренних органов. Повышенная эмоциональная возбудимость и общая непоседливость ребенка в данном периоде обусловлена возрастанием подвижности нервных процессов, преобладанием процессов возбуждения. В психическом развитии происходит важнейшее изменение: начинается формирование произвольности у ребенка (создание программ действий, осуществление контроля, планирование).

В это время появляется и становится ведущей новый вид деятельности– учебный. Но, не смотря на это, игровая, трудовая и иные виды деятельности так же имеют влияние на становление личности и развитие способностей ребенка к обучению.

С поступлением в школу связано появления стресса от противоречия мотивов «хочу» и «надо». Первый может исходить только из ребенка, второй чаще прививается извне, взрослыми.

К началу школьного периода ребенок уже может придумывать правила для своих игр: «считается только это», «по мячу можно бить только ногой, рукой – нельзя», «нельзя касаться земли». Основной задачей развития в младшем школьном возрасте является учение ребенком способности внести свой собственный смысл в различные правила, встречающиеся по жизни: правила обучения, правила поведения, правила общения.

Поступая в школу, ребенок становится крайне зависимым как от оценок и мнений окружающих его взрослых, так и его сверстников. Ведь ребенок начинает играть совершенно новую для него социальную роль, и на него возлагается совершенно иной груз ответственности, нежели до поступления в школу. Это так же создает условия к появлению стрессов и страхов, связанных с восприятием его личности окружающими людьми.

А.И. Захаров пишет по этому поводу: «если в дошкольном возрасте преобладают страхи, обусловленные инстинктом самосохранения, то в младшем школьном возрасте превалируют социальные страхи как угроза благополучию индивида в контексте его отношений с окружающими людьми».

Таким образом, одна из наиболее ярко выраженных эмоций этого возраста – эмоция страха. Часто из– за боязни наказания ребенок говорит неправду. Если это повторяется, то формируется трусость и лживость. В целом, переживания в младшем школьном возрасте проявляются подчас очень бурно.

У младших школьников, как и в дошкольном возрасте, продолжает проявляться необходимость в подвижной деятельности. Они способны подолгу играть в подвижные игры, но не могут долго сидеть в статичной позе. Также для них характерна потребность во внешних впечатлениях. Младшего школьника в первую очередь привлекает внешняя сторона предметов или явлений, выполняемой деятельности (например, атрибут дежурного – красная повязка на плечо).

Познавательная деятельность младшего школьника характеризуется, прежде всего, эмоциональностью восприятия. Книжка с яркими картинками или шутка учителя – все это вызывает у них немедленную реакцию. Младшие школьники находятся во власти яркого факта. Образы, возникающие на основе описания во время рассказа учителя или чтения книжки, очень ярки. Запоминают младшие школьники первоначально не то, что является наиболее существенным с точки зрения учебных задач, а то, что произвело на них наибольшее впечатление: то, что интересно, эмоционально окрашено, неожиданно или ново.

В основе трансформации игры при переходе от дошкольного детства к периоду школьного детства лежит расширение круга человеческих предметов, овладение которыми встаёт теперь перед ребенком как задача. В его основе лежит открытие ребёнком нового мира, мира взрослых с их деятельностью, их функциями, их отношениями. Ребёнок на границе перехода от предметной к ролевой игре ещё не знает ни общественных отношений взрослых, ни общественных функций, ни общественного смысла их деятельности. Он действует в направлении своего желания, объективно ставит себя в положение взрослого, при этом происходит эмоционально– действенная ориентация в отношении взрослых и смыслах их деятельности. Здесь интеллект следует за эмоционально – действенным переживанием. Здесь главнейшим является значение игры для мотивационно– потребностной сферы ребёнка. Согласно работам Д.Б. Эльконина, проблема мотивов и потребностей выдвигается на первый план. Игра выступает как деятельность, имеющая ближайшее отношение к сфере потребностей ребёнка. В ней происходит первичная эмоционально – действенная ориентация в смыслах человеческой деятельности, возникает осознание своего ограниченного места в системе отношений взрослых и потребность быть взрослым.

2.2 Возможности применения игры в процессе обучения младших школьников

«Игра дело серьезное», – утверждает С.А. Шмаков, один из самых больших знатоков игры и игрового взаимодействия. Поиск педагогических ситуаций, в которых может быть реализовано стремление ребёнка к активной познавательной деятельности является главной задачей педагога. Для этого необходимо постоянное совершенствование процесса обучения, которое позволит детям более эффективно и качественно усваивать программный материал. Важнейшим элементом этого совершенствования является введение и развитие игровых методов в процессе обучения.

Исследование значения игры для психического развития и формирования личности очень затруднено. Здесь невозможен чистый эксперимент просто потому, что нельзя изъять игровую деятельность из жизни детей и посмотреть, как при этом будет идти процесс развития.

Учитель применяет разнообразные методы воздействия на школьников, участвуя в игровой деятельности. Одним из методов является выступление в качестве прямого участника игры. При этой сопереживании с учениками радости игры, он незаметно для них направляет игру и поддерживает инициативу. Педагог может и не включится в игру, но он должен как режиссировать действие игры, сохранять и оберегать её самостоятельный характер, руководить развитием игровых действий и выполнением правил. Таким образом, учитель незаметно для детей ведет их к определенному результату. Педагог может, например, просто рассказывать о каком – либо событии, создавать и поддерживать определённое игровое настроение.

Главная задача педагога заключается в том, чтобы в мире игры через установление эмпатии учителя и ученика (воспитателя и воспитанника) открыть детям игры духовные богатства окружающего мира. В случаях сходства поведенческих и эмоциональных реакций субъектов игры, роли, принимаемые взрослым в играх детей, реализуются проще. Таким образом, единственным педагогически грамотным статусом любого взрослого в детской игре может являться только статус партнёра. Педагог должен являться прямым или косвенным участником по отношению к играющим – детям.

Педагог является участником игры лишь при условии, что он её использует целенаправленно и осуществляет методическое руководство. Это деятельность, регулирующая способы осуществления практической педагогической деятельности с целью обеспечения играющих ведущими идеями и достижениями теории, методики и практики. Педагог организатор игры обязан формировать цели и задачи игры или игрового комплекса, уточнять пути и способы их решения, намечать этапы игры и порядок её организации, критерии и показатели её результативности, выявлять методические ошибки, допущенные в процессе игры и осуществлять общую методическую коррекцию игрового процесса.

Единой универсальной роли взрослого в игре не может существовать уже потому, что дети не каждого взрослого пустят в свои игры. Роли, позиции, статус взрослых в играх детей будут различны в зависимости от конкретной дидактической цели, уровня доверия учеников к педагогу, возраста учеников, уровня их подготовки в изучаемой дисциплине. Далее мы вычленим несколько базовых ролей и позиций.

С точки зрения оценки игры педагог способен занимать следующие позиции: рестриктивная позиция. Она вытекает из консервативно– охранительной установки «как бы чего не вышло», из стремления взрослых сохранить власть над детьми и из желания оградить себя и детей от нежелательных последствий непредсказуемости игр; пермиссивная позиция. Вытекает из ошибочных представлений о свободах ребенка и из стремления жить с детьми бесконфликтно, подкупив их или откупившись от них. Это позиция пассивного нейтралитета, причина которой лежит в индифферентном отношении к детям и понимании игры как «второстепенного» явления их жизни. Позиция «разумной середины», означающая поиск оптимума участия взрослого в игре; позиция активного участия в игре взрослого в разных ролях.

Такие роли могут иметь следующие назначения: прямой руководитель и организатор игры. Прямой руководитель также может быть ведущим игру, при условии, что в этой роли его принимают учащиеся. Ведущим является тот, кто ведет игру, а значит, разъясняет ее правила, распределяет роли и готовит все, что необходимо для игры.

Также Шмаковым выделяются следующие возможные роли в игре: один из руководителей игры, отвечающий за какую – то ее часть или выполняющий одну из ведущих ролей; косвенный руководитель игры через помощников (взрослых или детей); включенная роль (консультант, эксперт); оценочная роль (арбитр, судья, член жюри); нейтральная роль (наблюдатель со стороны, не вмешивающийся в игру); исследовательская роль (экспериментатор, диагностик).

Психологами доказано, что обычные младшие школьники вполне способны, при условии адекватных методов обучения, усваивать и более сложный материал, чем тот, который дается по действующей программе обучения. Для этого необходимо научить детей учиться, не тратя лишних физических усилий, быть максимально сосредоточенными, внимательными и усидчивыми. Вот почему необходимо вызывать и поддерживать постоянный интерес у учащихся. Большое значение в учебно – воспитательном процессе младших школьников играет внимание. Процесс обучения во многом зависит от того, насколько долго педагог сможет удерживать внимание детской аудитории. Для этого могут быть применены и применяются многие методы. Многие из них во многом педагогически неадекватны, а многие недостаточно эффективны. В играх младшие школьники учатся подчинять свое поведения правилам, формируются их движения, внимание, умение сосредоточиться. В процессе игры развиваются способности, которые необходимы для успешного обучения в школе.

В процессе игры обучение происходит незаметно для учащихся. Ведь для них игра – естественная среда, где они максимально активируют свои внутренние ресурсы. В игре формирование личности ученика и продвижение его в развитии осуществляется не через восприятие готового знания, а через его собственную деятельность, направленную на активное открытие им нового знания.

Однако при этом игра включает в себя все элементы учебной деятельности: учебную задачу, учебные действия, действия самоконтроля и самооценки, стимуляция к дальнейшей учебной деятельности (в игре ощущение учеником удовольствия от участия и ощущение успеха, в случае если он или его команда занимают призовое место, являются стимулом для дальнейшего продвижения его по пути познания).

Ученые отмечают пик исследовательской активности творчества ребенка на младшем школьном возрасте. К 7– 8 годам творчество ребёнка зачастую выражается в форме самостоятельно поставленных вопросов и проблем по отношению к новому, неизвестному, расширяется и исследовательский диапазон учащихся. Это приводит к тому, что уже в младшем школьном возрасте основным компонентом творческого начала становится проблемность, обеспечивающая постоянную открытость ребенка к новому и обостряющая стремления к поиску несоответствий, противоречий. Решение предложенных в игре проблем у творческого ребенка часто сопровождается проявлением оригинальности. Это еще один важный компонент творческого начала, выражающий степень непохожести, нестандартности, необычности. Таким образом, игра может эффективно применяться для анализа и стимуляции развития креативности ребёнка.

Также эффективно применение игры для создания психологического комфорта для отдельного ученика или коллектива. Ведь такое времяпрепровождение может снять такой стрессообразующий фактор, возникающий в процессе обучения, как конфликтность и разобщённость класса. Новый характер отношений между учениками, возникающий в процессе игры, позволит им с другого угла увидеть их отношения между собой. А правильно подобранная командная игра способна максимально сплотить учеников. Всё это может эффективно применяться в создании в школе и на уроке атмосферы, позволяющей детям раскрыться, чувствовать себя в школе «как дома».

Важной задачей для педагога является научиться отличать игру настоящую от имитации игры. Зачастую учитель, заявляя о том, что он использует игры в обучении, на деле лишь создает ситуацию обучения с притянутыми посторонними элементами (например, игрушки, говорящие смешными голосами). Для игры необходима условная ситуация, в игре человек находится как внутри, так и вовне игрового сюжета. Для играющего игровая ситуация значима так же как и реальная.

Для эффективного применения игр в учебном процессе необходимо соблюдать определённые правила их проведения. Очень важно чтобы ученики были свободны от сильных переживаний и побуждений, которые не связаны с игрой. Необходимо внимательно выбирать время для игры и следить, чтобы на это время не попадало воздействие более сильное, чем игра. Так, например, неэффективно будет проведение спортивной игры во время трансляции крупного футбольного матча по телевизору; любая игра в лагере будет сорвана если к ребятам в гости в это время должны приехать родители. Неэффективно проводить игру с нависающим над ней временным ограничением. Поскольку всегда должна быть возможность продлить время игры при условии видимого большого педагогического эффекта.

Также ребятам для участия в игре необходимо знать и понимать то содержание, которое лежит в основе её фабулы, программы, сюжета. Ему необязательно знание всех тонкостей содержания, лежащего в ее основе, но главные моменты должны быть знакомы. В игре с правилами ему должны быть абсолютно понятны все правила, иначе она не сможет выполнить поставленных целей. Для адекватного участия в ролевых играх необходимо также ясное представление характеров героев, которых изображает ребёнок.

Любая игра должна опираться на предшествующий опыт ребенка, поскольку его участие в игре находится в прямой зависимости от его общего развития. Он подражает в играх тем явлениям, людям, предметам, действиям, которые оказывают на него наиболее сильное влияние, создают наиболее яркое впечатление и которые ему понятны и доступны. При этом, естественно, решающее значение имеют индивидуальные особенности и наклонности учащегося. Если в процессе исполнения роли в сюжетной игре проследить за движениями и речью ребенка, то внимательный педагог может выяснить, какими знаниями, умениями и навыками ученик овладел ранее. Участие ученика в играх с готовыми фиксированными правилами может показать уровень, пределы возможностей школьника в конкретной сфере человеческой деятельности, умений и навыков.

Следующее правило эффективного проведения игр – обязательное наличие преодоления внутренних или внешних препятствий ребёнком. Основой любой интересной игры будет преодоление учеником себя или препятствий в окружающем мире в процессе достижения игровой цели. Детям скоро наскучит игра, если игровые результаты даются очень легко. Активные, авантюрные, творческие натуры не могут довольствоваться лишь установлением внешних связей в игре и подражанием увлекающих их ситуаций. Детям всегда необходимы какие – либо сложности и препятствия в играх. Эти препятствия нужны для того, чтобы, дать правильный выход энергии, преодолевая их. Недаром зачастую при распределении ролей многие ученики рвутся получить самые «трудные», ведь именно эти роли дают возможность активного действия, выплеска энергии.

В свете выше сказанного необходимо упомнить об еще одном факторе успешной дидактической игры – соревновательном факторе. В основе многих игр лежит соревнование, состязание, соперничество. Соревнование между учениками способно придать игре необходимое движение, дать толчок к развитию принятых детьми игровых ролей. Без элемента соревнования невозможно выяснение результатов игры и подведение итогов. Соревновательный элемент вынуждает детей проявить смекалку и нацеливает их на творчество. Для создания адекватного соревновательного духа в игре необходимо чтобы у игроков были примерно одинаковые умственная и физическая подготовка, иначе интерес к игре быстро гаснет. Например, команда по футболу вряд ли будет играть второй раз с командой, у которой они легко выиграли. Также игрок в шахматы уже после первой игры встанет из – за стола если поймёт, что его соперник совсем или не умеет играть или играет крайне плохо.

Следующим важнейшим фактором успешной игры является наличие элементов юмора в игре. Именно в младшем дошкольном возрасте у детей начинает появляться чувство юмора, они подшучивают друг над другом и смеются над этими шутками, вспоминают их. Юмор считается одним из сильнейших педагогических средств. Ведь ребята всегда очень ценят хорошую шутку, всеобщее веселье и смех. Например, элементы юмора могут быть использованы в ролевых играх в названии чего – либо (магазин стройматериалов «Лентяй», центр ядерных исследований «АВОСЬ») в звучаниях ролей («просто хороший парень», «академик»). Сам сюжет игры может содержать в себе забавную ситуацию. Также поощрения и наказания в играх могут иметь юмористический оттенок (присвоение звания «пацифист» за наименьшее количество попаданий в игре; выдача «погонов» самому активному лидеру в игре). Также добавить интереса и движения в игру может те недоразумение и путаница, которые возникнут в результате того, что объекты, понятия и действующие лица игры будут приниматься за что– то другое. Например, в инсценировке сражения для стрельбы «стрелкам» необходимо использовать ногу напарника; самый крупный парень в классе играет роль мыши, а самая маленькая девочка – роль царя.

Ниже приводится список наиболее эффективных и применимых видов игр для младшего школьного возраста, «опорные» игры:

1. Спортивные (командные и групповые). Подвижные игры и двигательные развлечения. Обязательно равнозначное участие здоровых детей, детей с ослабленным здоровьем, больных детей, подготовленных и неподготовленных детей, тренированных и нетренированных.

2. Оздоровительные игровые мероприятия регулируют физические и психические нагрузки, балансируют общее состояние детей (олимпиады, спартакиады, кроссы, эстафеты, дни легкоатлетических стартов, веселые старты).

3. Туристические походы (пешие, водные, велосипедные, горные), туристические слеты и туристические игры. Обладают большой силой этического воспитания (правила взаимодействия в группе) и трудового обучения ребёнка.

Войдя в игру, раз за разом закрепляются соответствующие действия; играя, ребенок все лучше овладевает ими: игра становится для него своеобразной школой жизни. Ребенок играет не для того, чтобы приобрести подготовку к жизни, а приобретает подготовку к жизни, играя, потому что у него закономерно появляется потребность разыгрывать именно те действия, которые являются для него новоприобретенными, еще не ставшими привычками. В результате он в процессе игры развивается и получает подготовку к дальнейшей деятельности.

Он играет, потому что развивается и развивается, потому что играет. Игра – практика развития.

Игра подготавливает детей к продолжению дела старшего поколения, формируя, развивая в нем способности и качества, необходимые для той деятельности, которую им в будущем предстоит выполнить.

Дидактические игры могут применяться для повышения успеваемости учащихся первых классов.

Принимая во внимание положительное значение игры для всестороннего развития младшего школьника, следует при выработке его режима дня оставлять достаточно времени для игровой деятельности, дающей так много радости ребенку.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, в данной работе мы выполнили следующие исследовательские цели, поставленные нами: выяснить основные психолого – педагогические особенности игры, рассмотреть различные классификации игр; выяснить основные психологические возрастные особенности младших школьников; определить возможности использования возможностей игры в педагогическом процессе в начальной школе.

Мы выяснили основные психолого – педагогические особенности игры, выяснили, что игра – уникальный феномен культуры и имеет широчайший круг функций. Игра является наиболее естественным и комфортным состоянием, как для ребёнка, так и для взрослого. Нами рассмотрены различные классификации игр крупных педагогов и психологов. Нами разъяснены основные психологические возрастные особенности младших школьников. Это уникальный период детства, где человек впервые осваивает активную общественную роль, общество начинает расширять круг его ответственностей и прав. Мы определили возможности использования игры в педагогическом процессе в начальной школе. Поскольку игровая деятельность в младшем школьном возрасте по– прежнему является наиболее естественной и понятной для ребёнка, педагогически грамотно будет создавать синтез игровой и учебной деятельности – дидактическую игру. Игра под чутким надзором знающего педагога способна максимально эффективно и разносторонне развивать ребёнка. Правильно подобранная игра и осознание учителем её дидактической цели способна развивать качества необходимые ученику в школе, где он должен включаться в большой коллектив сверстников, сосредотачиваться на объяснениях учителя в классе, контролировать свои действия при выполнении домашних заданий, начинать формировать собственное мировоззрение, вплетая в него знания, полученные в классе. Подводя итог, мы можем сказать, что взрослым необходимо сознавать, что игра вовсе не пустое занятие. Помимо доставления максимума удовольствия ребёнку, она является мощным средством формирования и развития его полноценной личности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1 Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – Спб.: Лениздат – 1992. – 576 с.

2 Битяева М. Психолого – педагогическое сопровождение школьников на этапе перехода из начального в среднее звено. –

М.: Управление школой. – 2002, №40. – 25 с.

3 Выготский Л.С. Игра и ее роль психическом развитии ребенка. –

М.: Вопросы психологии – 1997. – 58 с.

4 Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. В 4 томах – Спб. 1863– 1866.

5 Давыдов В.В. Российская педагогическая энциклопедия. –

М.: Научное издательство Большая Российская энциклопедия – 1993. – 550 с.

6 Данильчук В.И., Гребенюк О.С., Савина Ф.К., Сергеев Н.К., Куликова С.В. Методические рекомендации. – Волгоград: Волгоградский педагогический университет, 2003. – 89 с.

7 Захаров А.И. Дневные и ночные страхи у детей. – М.: Речь – 2010– 180 с.

8 Захарова О.В. Роль игры в обучении младших школьников. –

М.: Издательский дом 1 Сентября // Начальная Школа. – 2010. – №10. 30 с.

9 Калмыкова Е.В. Игровые технологии обучения в начальной школе.– М.: Москва, – 2007. – 23 с.

10 Ковалев Н.Е., Матюхина М.В., Патрина К.Т. Введение в педагогику. – М.: Просвещение – 1975. – 160 с.

11 Короткова Н.А. Современные методы исследования детской игры.– М., – 1983. – 80 с.

12 Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры. –   
М.: Статья кафедры дошкольной педагогики и психологии ТГУ –

1959. – 10 с.

13 Лесгафт П.Ф. Семейное воспитание ребёнка и его значение. –

М.: Либроком – 2010. – 220– 223 с.

14 Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре. –

М.: Просвещение – 1982. – 128 с.

15 Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребёнком. –

М., Педагогика – 1990. – 125 с.

16 Мухина В.С. Детская психология. – М.: Просвещение –

1985. – 43 с.

17 Новоселова С.Л. «Игра дошкольника», М., Просвещение – 1989.

18 Петровский А.В. Возрастная и педагогическая психология. –

М.: Просвещение – 1973. – 288 с.

19 Пиаже Ж. Избранные психологические труды. – М.: Новая школа– 1994. – 190 с.

20 Поломеес К. Дети и их игры. – М.: Просвещение, – 1989. – 350 с.

21 Саморукова П.Г. Игры детей. – М.: Просвещение, 1973. – С.5.

22 Соловьева О.В. Закономерности развития познавательных

способностей школьников: Возрастная и педагогическая психология. –

М.: Вопросы психологии, 2004, №3. – 2 с.

23 Цукерман Г. Переход из начальной школы в среднюю, как психологическая проблема: Возрастная и педагогическая психология // Вопросы психологии. – 2002. – №5. – 16– 24 с.

24 Эльконин Д.В. Психология игры. – М.: Просвещение –

1978. – 270 с.