

ТВОРИТЬ ИГРАЯ.

Развивающие игры по русскому языку.

На начальном этапе обучения особенно актуальна проблема развития творческого потенциала личности. Развитию творческих способностей младших школьников в учебной деятельности способствуют развивающие игры по предмету.

Синтез творческой и игровой деятельности абсолютно органичен. Их взаимосоответствие можно отразить метафорично: игра – поле творчества, а творчество – игра воображения. На практике игровая форма организации деятельности оказывает позитивное влияние на ряд значимых для творчества обстоятельств.

Игра *активизирует воображение* и другие психические процессы. Несмотря на то, что игра характеризуется наличием правил, она всегда содержит элемент неопределенности, импровизации, который активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных решений. Поэтому играющий в той или иной степени выступает в роли творца.

Для игры характерна *эмоциональная приподнятость*. Играющие испытывают чувства удовольствия, восторга, радости. Эти положительные эмоции необходимы для творческой деятельности. Последняя не просто малоэффективна, но и не возможна на фоне негативных эмоций страха, тревоги, неуверенности в себе и других [1]. Игровая деятельность вызывает положительные эмоции потому что, во-первых, игра не приемлет насилия. Это свободная деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка: «... игра как свободная деятельность доставляет ребенку релаксирующее его чувство свободного волеизъявления» [2, С. 333]; во-вторых, восприятие игры детьми как деятельности необязательной, строго не оцениваемой, жестко не регламентированной обуславливает отсутствие у играющих страха ошибки, неудачи, неправильного решения.

Коллективная или групповая форма организации игры обеспечивает действие эффекта «взаимозаражения» - передачи от одного игрока к другим эмоций азарта, увлеченности.

Особенно важна игра для *развития* у младших школьников *адекватных творчеству мотивов* (потребности в самоактуализации, стремления проявить себя, выделиться из общей массы) [3]. Овладение новой социальной ролью ученика провоцирует усиление у младших школьников мотивации подражания, поведения строго в соответствии с установленными правилами и требованиями (ортодоксальность младших школьников). Игра же снимает

все ограничения (за исключением правил игры) с действиями учащихся и таким образом стимулирует адекватную творчеству мотивацию самоактуализации.

Одним из необходимых условий успешного осуществления творческой деятельности выступает *создание благоприятного психологического климата* в классном коллективе [4; 5]. Игровой контакт сближает людей, располагает и открывает их друг другу. Отношения играющих, основанные на принципах равенства, сотрудничества, доверия, доброжелательности и требовательности друг к другу, обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры.

Предлагаемые игры могут успешно использоваться при изучении разных тем, позволяя учащимся закрепить правило на материале самостоятельно составленных (отгаданных, подобранных и т.п.) слов (словосочетаний, предложений). Ученики в этом случае получают дополнительное задание в соответствии с изучаемой темой. Так, угадав загаданное слово (игра «Что в кулаке?»), ученики разбирают его по составу, склоняют, делают звуковой анализ и др.

- Игра «Угадай, кто это или что это?»

Детям раздаются карточки со словами: машина, река, карандаш, роза и др. (можно использовать картинки). В игре могут принимать участие команды. В течение одной минуты участники игры должны придумать рассказ о предмете, не называя его, остальные – угадать, о чем идет речь.

- Игра «Что в кулаке?»

Учитель прячет в кулак или мысленно загадывает какой-либо предмет. Ученики задают самые разнообразные вопросы, чтобы догадаться, какой предмет спрятан.

Варианты игры: 1) каждый участник имеет право задать один вопрос и затем сделать предположение-отгадку;

2) участники задают не более 10 (15) вопросов, на которые можно ответить либо «да», либо «нет». После этого делаются предположения о загаданном предмете или явлении.

- Игра «Ассоциации»

Ассоциация – это связь между отдельными представлениями, при которой одно из представлений вызывает другое. Один из видов ассоциаций – это ассоциации по сходству.

Участники игры должны назвать как можно больше ассоциаций, вызываемых заданными предметами, например, кактусом или линейкой.

Сравнивать предметы можно по любому признаку: форме, цвету, размеру, прочности, привлекательности и т.д.

Вариант игры: по названным ассоциациям (например, как ёж колючий, как огурец зелёный и т.д.) нужно догадаться, о чем идет речь.

- Игра «*Одно слово*»

Предложенные выражения необходимо заменить одним словом. Игроки могут выполнять разные задания или одно и то же на время.

Медицинское учреждение для стационарного лечения:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Сладкое кушанье – ягоды или фрукты, сваренные на сахаре:

--	--	--	--	--	--	--	--	--

У птиц, насекомых, пресмыкающихся, грызунов и некоторых других животных место жилья, кладки яиц и выведения детенышей:

--	--	--	--	--	--	--	--

Отзывчивость, душевное расположение к людям, стремление делать добро другим:

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Плод, семя злаков:

--	--	--	--	--	--	--

Ввести в заблуждение:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Взрыхлять почву:

--	--	--	--	--	--	--	--

Вариант игры: игроки самостоятельно подбирают задания для своих соперников, используя толковые словари. Главное условие: слова-отгадки должны соответствовать изучаемой теме. Так, зашифрованные выше слова имеют безударные гласные в корне.

- Игра «*Загадай-ка – Угадай-ка*»

Каждый участник игры загадывает предмет, описывает его, указывая на характерные для него признаки или действия. Остальные игроки угадывают.

Спелое, круглое, сочное - ...

Свистит, воет, дует - ...

Сияет, светит, греет - ...

Бурый, мохнатый, косялапый - ...

Зелёный, сладкий, сахарный - ...

Каркает, летает - ...

Ползает, шипит - ...

- Игра «*Образуй слово*»

Слово в скобках каждого ряда образовано из двух рядом стоящих слов. Необходимо аналогичным способом получить слово из двух следующих слов.

Ветер (вещь) щавель – игрушка (...) лампа

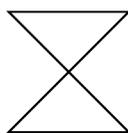
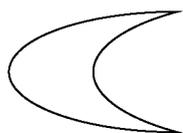
Лень (дело) дом – тесто (...) ложка

Форма (маска) сказка – гроза (...) ливень

Хобби (билет) лето – проблема (...) нежность

- Игра «На что похоже?»

Необходимо назвать как можно больше предметов, похожих на предложенные рисунки. Участники игры записывают названия этих предметов или называют по очереди.



- Игра «Угадай слово»

По заданным буквам необходимо угадать слова.

п ___ а в ___ к б ___ т
м ___ о б ___ а з ___ о
б ___ н в ___ о м ___ а

Вариант задания: Необходимо дополнить пустые клетки буквами так, чтобы получились, например, слова из словарика.

	о		о	а
	о		о	а
	о		о	а
	о		о	а
	о		о	а

- Игра «Кроссворд наоборот»

Суть кроссворда-наоборот состоит в том, что клетки кроссворда уже заполнены словами. Необходимо дать значение этих слов.

Например, данный кроссворд можно использовать при изучении имени прилагательного. Ученики должны описать овощи, подобрав как можно больше прилагательных.

к	а	п	у	с	т	а
м	о	р	к	о	в	ь
п	о	м	и	д	о	р
щ	а	в	е	л	ь	
р	е	д	и	с	к	а

- Игра «Изобретатель»

Участники игры – изобретатели, которые придумывают, что можно делать с разными предметами, как их можно использовать.

Нужно назвать как можно больше способов использования следующих предметов:

Гантели - ...

Пакет - ...

Стакан - ...

Варианты игры: 1) Назвать как можно больше действий, связанных с предложенными предметами: платье, яблоко, нитки. Например, торт можно печь, покупать, дарить, украшать, есть, резать и т.д.

2) назвать как можно больше предметов, с помощью которых можно заменить утерянный: «Маша-растеряша потеряла линейку. Помогите Маше ...».

- Игра «Дели - давай»

Командам раздаются карточки, где записано несколько глаголов. Они называют все движения, из которых состоят действия. Например, шить – брать, продевать, втыкать, протаскивать, натягивать, смотреть и т.д. Остальные участники должны угадать, о каком глаголе идет речь.

Стирать - ...

Печь - ...

Покупать - ...

- Игра «Дорисуй»

Учащимся предлагается определенное количество элементов, например, 6 овалов. Необходимо дорисовать буквы и составить из них как можно больше слов.

- Игра «Если бы я был ... »

Каждый игрок (команда) представляет себя в определенном месте, в роли кого-либо или чего-либо и рассказывает о том, что он видит, слышит, чувствует. Остальные участники должны догадаться, о ком и о чем идет речь.

Возможен и другой вариант игры: учитель задает воображаемую ситуацию, например, «Если бы я был травой на футбольном поле, то ...». Команды должны продолжить фразу: 1-ая команда рассказывает о том, что бы они видели, 2-ая – слышали, 3-я – чувствовали.

- Игра «Плохо - хорошо»

Участникам игры предлагается назвать качества (характеристики) заданного предмета и оценить их, используя категории «плохо – хорошо». Например, арбуз большой – это плохо, т.к. тяжело нести, но его всем хватит, а это хорошо.

- Игра «Кляксы»

Нужно найти в кляксах образы различных предметов, их названия записать.

Источником детской фантазии могут быть узоры на ковре, обоях, каракули, морозные узоры на окнах и др.

Описанные задания могут быть предложены в форме соревнования, игры «Кто больше?»: кто больше придумает (подберет, составит и т.п.) слов (сравнений, ассоциаций и т.п.). Эта игра способствует развитию таких качеств творческого мышления, как беглость (способность производить большое ко-

личество идей в единицу времени) и гибкость (способность переключаться с одной идеи на другую).

ЛИТЕРАТУРА

1. Яковлева, Е.Л. Психология развития творческого потенциала личности / Е.Л. Яковлева. – М.: Флинта, 1997. – 224 с.
2. Мухина, В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: учебник для студентов вузов / В.С. Мухина. – 4-е изд. – М.: Академия, 1999. – 456 с.
3. Симановский, А.Э. Развитие способности к интеллектуальному творчеству у младших школьников: дис. .. д-ра пед. наук: 13.00.01 / А.Э. Симановский. – Ярославль, 2003. – 350 с.
4. Доровской, А.И. Дидактические основы развития одаренности учащихся / А.И. Доровской. – М.: Рос. пед. агентство, 1998. – 210 с.
5. Пручкина, Н.М. Педагогические условия формирования творческого мышления учащихся: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Н.М. Пручкина; Магнитогорск. гос. пед. ин-т. – Магнитогорск, 1999. – 22 с.
6. Барташников, А.А. Учись мыслить: игры и тесты для детей 7-10 лет / А.А. Барташников, И.А. Барташников. – Харьков: Фолио, 1998. – 480 с.
7. Винокурова, Н.К. Лучшие тесты на развитие творческих способностей: кн. для детей, учителей и родителей / Н.К. Винокурова. – М.: АСТ-ПРЕСС, 1999. – 336 с.
8. Чумакова, С.П. Творческие задания по русскому языку. 2-4 классы: пособие для учителей / С.П. Чумакова. – Мозырь: Белый Ветер, 2006. – 46 с.