**Гра як засіб всебічного розвитку молодших школярів**

**Підготувала**

**учитель початкових класів**

**Пономаренко Ж.В.**

**2017 рік**

**ВСТУП**

Гуманістична спрямованість освіти зумовлює необхідність застосування протягом шкільного дня таких видів діяльності і форм організації навчально - виховного процесу, в контексті яких дитина може виявити свій потенціал, і, сповна використовуючи власні резерви, активно засвоювати визначений програмами зміст навчання, розвиватися і само удосконалюватися.

У молодшому шкільному віці зазначеним вимогам якнайкраще відповідає гра. Вона – природна діяльність творчого характеру, через яку дитина пізнає світ і вільно виявляє себе.

Гра – це спонтанна, природжена, повна радості своєрідна діяльність дитини, яка відбувається не заради якої-небудь зовнішньої мети, а для власного задоволення, для елементарної дії.

Інші доповнення гри – вільна, добровільна, необмежена умовами, неповторна, з непередбаченим закінченням, з можливими змінами в процесі гри, вигадана, творча діяльність дитини. Гра не є пустою забавою, це зміст життя дитини, її творча діяльність, потрібна для її розвитку. У грі дитина живе і сліди цього життя глибше залишаються в ній, ніж слід дійсного життя. В ігровій ситуації дитина здійснює свої бажання, свої ростові потреби, нейтралізує свої емоційні конфлікти.

У неї розвивається фізична сила, моторні вміння, швидкість і точність рухів, координація. У грі її учасники вчаться думати, працювати, творити, набуває досвід в різних ігрових ситуаціях і навіть такий, що допоможе в різних життєвих ситуаціях.

У грі дитина вчиться не лише швидко спостерігати, але й успішно діяти, критично думати й оцінювати те, що кругом неї діється. Особливо сприятливим для цього середовищем є організовані ігри з правилами, в яких гравці вчаться змагатися, перемогти в ситуаціях якими регулюють правила. Гравці вчаться також контролювати свої бажання, критично оцінювати дійсні обставини гри, додержуватися її правил, що є дуже важливим для морального виховання. В ігрових ситуаціях відбуваються зміни, у гравців формується їхня особистість, їхній характер, розвиваються суспільні риси, як чесна гра, дружнє ставлення один до одного, намагання бути щораз кращим.

Гра творить місток до дійсності, сприяє усуспільненню дитини, її підпорядкуванню ігровій спільності з тенденцією дати особистий вклад для успіху групи.

Психологічний розвиток дитини, формування її особистості є процесом засвоєння нею суспільного досвіду, виробленого людством і зафіксованого в продуктах його матеріальної і духовної культури.

З допомогою різних видів діяльності реалізуються взаємовідносини дитини з об‘єктивною дійсністю. Тому від змісту і характеру діяльності й залежить надбання дитиною конкретних властивостей, її психологічний розвиток.

Давно помічено, що людина, яка в дитинстві достатньою мірою не залучалась до гри, в дорослому житті виявляє нестачу певних необхідних їй якостей і умінь.

Уміння створити ігрову ситуацію, перенести учасників в іншу, частково умовну, площину реальності, затримати плин часу і викликати захоплення – все це є виявом високого професіоналізму організатора ігрової діяльності.

У навчальному процесі через його регламентованість неможливо забезпечити такі необхідні для справжньої гри умови, як само ініціативність, добровільність, необмежене мовне спілкування, часову невизначеність. За таких умов особливого значення набуває використання гри у вільний від обов’язкових навчальних занять час.

У грі діти вступають у певні взаємини між собою. За таких умов педагог має можливість глибоко вивчати кожного учня, виявляти індивідуальні особливості кожного вихованця і впливати на них у бажаному напрямі. Ігрова діяльність сприяє вихованню в учнів творчої активності, ініціативи.

У грі учні набувають навичок культурної поведінки, у них формуються поняття про взаємини людей і норм поведінки, почуття високої відповідальності за свої вчинки. Гра є також одним з найкращих засобів активного відпочинку.

Визначення проблеми й актуальності теми дозволяє сформулювати досить конкретно мету : теоретично обґрунтувати і довести ефективність ігрових засобів для всебічного розвитку дітей молодшого шкільного віку.

Об'єкт дослідження – процес розвитку активної особистості засобами ігрової діяльності.

Предмет дослідження – ігрові засоби всебічного розвитку молодших школярів.

Відповідно до мети були поставлені такі завдання:

1) характеристика сучасного стану застосування ігрової діяльності в розвитку дітей молодшого шкільного віку;

2) опис рухливої, інтелектуальної, рольової ігор для початкових класів.

**РУХЛИВІ ІГРИ – ЗАСІБ ФІЗИЧНОГО РОЗВИТКУ УЧНІВ**

Особливе місце в початкових класах займають рухливі ігри.

Рухливі ігри мають велике значення для фізичного розвитку дітей. Граючись, діти засвоюють життєво необхідні рухові уміння і навички, розвивають фізичні якості.

Особливо велике оздоровчо – гігієнічне значення мають ігри, що проводяться на свіжому повітрі.

Пропоную опис рухливої гри «Бій півнів». Гру можна проводити як в приміщенні , так і на свіжому повітрі.

**Бій півнів**

(опис гри)

На землі (підлозі) креслять коло діаметром 2 м. Гравців ділять на дві команди, і вони стають у дві шеренги біля кола одна проти одної. Капітани посилають по одному гравцю зі своїх команд у коло. Кожен із цих гравців стає на одну ногу (другу піднімає), руки кладе за спину. За сигналом “Півні” починають виштовхувати плечем і тулубом один одного з кола, причому намагаються не оступитись. Кому це вдається, стає переможцем і виграє одне очко для своєї команди. Гра триває доти, поки всі не побувають у ролі півнів. Виграє команда, гравці якої більше разів були переможцями.

Якщо учасник, який перебуває в колі, стає на обидві ноги, його вважають переможеним. Якщо ж під час виштовхування обидва гравці вийдуть з кола, перемога нікому не присуджується, а на їхнє місце стає наступна пара. Під час поєдинку не дозволяється забирати руку з-за спини.

Цю гру можна проводити й без розподілу на команди. Гравці за бажанням виходять в середину кола на змагання. Переможець залишається, а проти нього виходить новий гравець, який бажає помірятися силою.

Потрібно стежити за правилами гри. Гравцям забороняється виштовхувати один одного руками.

Гра сприяє розвитку сил, спритності, кмітливості, здатності до самооцінки, вміння оцінювати сили товаришів, а також вчить наполегливості у досягненні мети.

**РОЛЬОВА ГРА – ЗАСІБ СОЦІАЛІЗАЦІЇ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ**

Головна мета рольової гри – розвивати здібності школярів, прищеплювати уміння приймати правильні рішення. У рольових іграх виявляються особистість учня, його здібності та перспективи на майбутнє.

**Рольова гра «Дорожня абетка»**

**(**сценарій гри)

**Мета:** закріпи знання і навички учнів про рух на дорозі, отриманих на уроках «Основи здоров’я»; вчити уникати нещасних випадків; розвивати уміння орієнтуватися в складних дорожніх ситуаціях; виховувати грамотного учасника дорожнього руху.

**Обладнання:** грамоти, дорожні знаки, чайнворд «Загадкове колесо».

**Девіз гри**: Правила руху в нашій країні –

Для пішоходів усюди єдині!

**Ведучий**: Найпершою аварією на дорозі можна вважати аварію з паровим візком французького винахідника Кюньо. Паровий візок виїхав в пробний рейс на вулиці Парижа, водій не зміг скерувати неповоротку машину і врізався в кам’яну огорожу. Котел парового візка вибухнув «з гуркотом на весь Париж», як записав очевидець. Коли з’явилися швидкісні автомобілі з двигунами на бензині, збільшилось число ДТП.

Зараз в автокатастрофах щорічно гине по 500 тисяч чоловік. Боляче говорити про те, що кожної доби в нашій країні гине одна дитина, а 15 юних учасників руху отримують травми через незнання Правил дорожнього руху.

Тому, щоб цього не трапилося з вами, щоб ви були живі і здорові, ми будемо вивчати дорожню абетку і цьому нам поможе міліціонер, який регулює дорожній рух:

На шляху завжди чергує

Умілий, спритний постовий,

Всіма відразу він керує,

Хто перед ним на постовій.

Ніхто у світі так не може -

Одним лиш помахом руки

Перепинити перехожих

І пропустить легковики.

Хто він?

**Діти:** Регулювальник!

**Ведучий:** Молодці!

**Регулювальник**: Вітаю вас! Прийшов до вас я не сам, а із своїми друзями і помічниками. Відгадайте, хто вони?

Підморгне зеленим оком – ми йдемо,

Підморгне червоним оком – стоїмо?

**Діти** : Світлофор!

**Регулювальник**: Так, вітайте його!

**Світлофор**: Як переходиш вулицю,

На розі зупинись.

І перш за все уважно

На мене подивись.

Я шлях вкажу надійний,

Де небезпек нема,

Трикольорове око

Я маю не дарма.

- А назвали мене так тому, що слово складається з двох слів: «**Світло**» і «**Фор**» - у перекладі з грецької мови означає «нести». Отже, я несу світло.

**Регулювальник:** А ось загадка про другого помічника:

Який чудовий , гарний дім.

І вікна світяться у нім.

Взуття із гуми носить він?

**Діти:** Автомобіль!

**Регулювальник**: Правильно, зустрічайте!

**Автомобіль:** Є важкі у нас машини –

Для піску, каміння, глини.

Вантажівками зовуться

І нескоро так псуються.

Водії їх поважають,

Бо велику силу мають.

Є тролейбуси, трамваї,

Є автобуси, таксі.

Автопарк їх богатирський

Бо це транспорт – пасажирський.

Спеціальні є машини –

Мчать на виклик за хвилину,

Подзвоніть на « сто один» -

Погасять вогонь і дим.

На «сто два» також звертайтесь

І злодіїв не лякайтесь.

Якщо хворі – не сумуйте,

На «сто три» телефонуйте.

**Регулювальник**: А от третій помічник не зовсім звичний: Яка тварина втекла із зоопарку, щоб лежати на перехресті посеред дороги?

**Діти:** Це зебра! Або пішохідний перехід!

**Регулювальник:** Молодці! Це дійсно пішохідний перехід, запрошуємо його до нас.

**Пішохідний перехід**: Як потрапити на протилежний бік дороги, де тебе чекають друзі, а машини мчать, не зупиняючись?

Для цього придумали мене – пішохідний перехід. Позначають мене лініями, попереджають про мене учасників дорожнього руху дорожніми знаками.

Питання ставлю я вам так:

Що означає оцей знак?

Тут на малюнку - пішохід,

То є, мій друже… ( перехід)

**Діти:** Перехід!

**Пішохідний перехід**: На дорогах, де рух транспорту насичений, мене прокладають під землею або над землею ( підземний перехід та естакада). Це найбільше небезпечні місця для пішоходів.

**Регулювальник:** Ось такі у мене чудові друзі. Думаю, що сьогодні і назавжди вони стануть і вам у пригоді, діти!

**Ведучий:** Ой, хтось грюкає у двері! Хто б це міг бути? Петрусь? Що сталося з тобою?

**Регулювальник:** Чому ти так погано виглядаєш?

**Автомобіль:** А які «фари» під очима!

**Перехід**: Це просто жах!

**Петрусь:** Та, сам не знаю я! Робив, як усі , а постраждав сам. Травми мої від тої дороги з авто, е-е-е. Правильно я ходив…зі старшими, вони ж знають, е-е-е, як воно ходиться…

**Регулювальник:** Куди ходиться і що?

**Петрусь**: Та я про теє, правила дорожнього руху.

**Регулювальник**: Ну ось, так би і відповідав, а то е-е-е, теє, сеє. Ну що ж, ми послухаємо як ти поводив себе на вулиці. А учні послухають уважно і можливо, знайдуть помилки та виправлять Петруся.

Дітям допоможуть Світлофор, Автомобіль та Пішохідний перехід. Вони назвуть команди своїм іменем і будуть обговорювати відповіді Петруся.

**Петрусь**: Все я правильно робив!

На перерві у понеділок я побіг за пиріжком. На протилежній стороні вони такі смачні! Добіг до проїзної частини і подивився направо, тому що з лівої сторони стояв автобус.

І я почав переходити вулицю. Раптом з-за автобуса виїхав автомобіль!

У п’ятницю, після уроків, я йшов по тротуару, майже по брівці. Але ж так усі йшли! А з протилежного боку вулиці мене покликав товариш: ми не бачилися аж 3 місяці! Я дуже зрадів і вирішив як найшвидше опинитися біля нього. Тепер подивився наліво: їхав автомобіль і мені здалося, що він далеко від мене. Я по-о-обіг! Але чомусь машина опинилась зовсім близько біля мене!

У неділю я поїхав до бабусі у село. Вирішили з хлопцями покататися на велосипедах. Але ж там немає тротуару і тому каталися по проїзній частині. Ми так загралися у водіїв, не трималися за кермо, що коли почули звуковий сигнал автомобіля перелякалися, збилися до купи і впали у кювет!

**Регулювальник**: Оце так! Переплутав усі правила! Та й неуважний такий. А от у чому саме – запитую у вас, команди!

**Команда «Автомобіль**»: Автомобілі мчаться з великою швидкістю. Щоб зупинитися, їм треба проїхати ще багато метрів. Тому небезпечно перетинати шлях перед машиною, коли вона близько або ми не бачимо її. Водій загальмує, але для цього потрібно час і відстань.

А ще є правило: автобус обходять позаду, що бачити транспорт, який наближається.

Не можна влаштовувати на вулицях і дорогах ігри. Це небезпечні місця для розваг.

**Автомобіль:** Щоб не трапилось біди,

Пам’ятай мій друже:

Ці забави на дорозі

Небезпечні дуже.

**Команда «Пішохідний перехід».** Колись у давнину дорога була однією і для тих хто їхав, і для тих, хто йшов пішки. Це призводило до нещасних випадків. І тоді для пішоходів проклали спеціальну доріжку, яку назвали французьким словом «тротуар».

Перед виходом на проїзну частину з-за транспортних засобів, що стоять, переконайся у відсутності транспорту, що наближається або дійди до пішохідного переходу.

Перш ніж перейти вулицю треба подивитися наліво: потім зупинитися на острівку безпеки або осьовій лінії; подивитись направо; пропустити транспорт і переходити далі вулицю.

На заміській дорозі немає тротуарів, але є обочини. Вони призначені для того, щоб люди ходили по них назустріч рухові транспорту.

**Пішохідний перехід**: Коли дуже поспішаєш,

І часу уже не маєш,

Не біжи, а зупинись,

Шлях уважно роздивись!

**Команда «Світлофор»:** Дійшли до пішохідного переходу або перехрестя, керуйтеся сигналами світлофора:

Червоне світло загориться –

Йти небезпечно, зупинися!

Жовте світло – всіх попереджає,

До уваги закликає.

Зелене світло – шлях відкрито.

Спокійно переходьте, діти!

Є спеціальні світлофори для пішоходів, вони мають лише два сигнали: червоний і зелений з фігурами пішоходів. Миготливий сигнал одного з них означає «увага».

**Світлофор :** Не лови, Петрусю, гав,

Щоби носа не з чухрав!

**Регулювальник:** Якщо немає світлофора, допомагаю учасникам руху я.

1. Я стою обличчям до вас з опущеними руками або спиною?

**Діти:** Переходити дорогу у цьому напрямку заборонено.

**Регулювальник:**

1. Якщо рука і жезл підняті вгору?

**Діти:** Стій!

**Регулювальник:**

1. Я розвів руки вбік?

**Діти :** Можна йти.

**Регулювальник:** Я дуже задоволений вашими відповідями. Та й виступи моїх помічників були вдалими. Впевнений, що ви ніколи не потрапите в ДТП через необачність чи незнання правил дорожнього руху.

- Петрусь! Чи зрозумів ти свої помилки?

**Петрусь :** Так!

Про правила я хочу знати

І в школі буду їх вивчати.

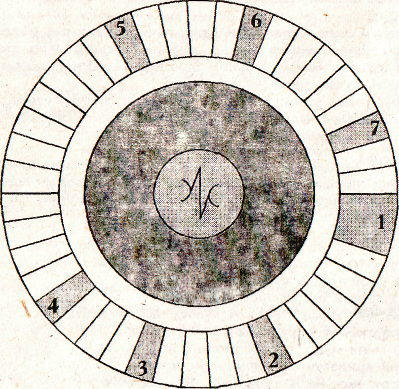
Засвою правила дорожні –

Відмінно відповім на кожне!

**Ведучий**: Отже, подякуємо Регулювальнику і його помічникам за цікаве введення у дорожню абетку, яка має на меті зберегти наше життя і здоров’я.

Регулювальник: Мої друзі і помічники Світлофор, Автомобіль і Пішохідний перехід підготували для вас сюрприз, навіть два. А які скажуть самі (чайнворд «Загадкове колесо», грамоти «Зразковий учасник дорожнього руху»).

**Загадкове колесо**



1. Безколісний учасник дорожнього руху. (Пішохід).
2. «Серце» автомобіля. (Двигун).
3. «Ім’я» машини, яке складається з цифр та букв. (Номер).
4. Міліціонер, який регулює дорожній рух. (Регулювальник).
5. Місце в автомобілі для водія та пасажирів. (Кабіна).
6. Автотранспорт, на якому класом можна поїхати на екскурсію. (Автобус).
7. Дорожній знак, який попереджує про обов’язкову зупинку. (Стоп).

**ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА – ЗАСІБ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ**

**Подорож до Країни Казок**

**Інтелектуальна гра**

**Мета.** Розвивати читацький інтерес школярів, викликати бажання читати, спілкуватися з книжкою. Розвивати навички правильного усного мовлення, збагачувати словник учнів, коригувати процеси мислення, пам’яті.

**Хід гри**

У грі беруть участь дві команди по 5-6 учнів, які готувались до гри, вивчали казки.

( На початку гри звучить музика на вірші Пляцковського «Ярмарка чудес». Виходять діти, одягнені в гномів).

1-й гном.

Існує книг багато на землі,

Вони цікаві , мудрі і повчальні,

Та кожен з нас, дорослий чи малий,

Казки читає – дуже вони гарні.

2 –й гном.

Казка – це світ чарівний та незвичайний,

Казка – це диво, сповнене краси.

Порину у казку – це ж бо так цікаво,

Це справді свято, радість для душі.

3-й гном.

У казці звірі мову свою мають,

Дерева розмовляють, мов живі.

Добро і правда завжди зло долають,

Тому і люблять казку діти всі.

4-й гном.

Мудра казко, казко – чарівнице,

Ти даруєш ласку, вчиш ростить пшеницю.

Поведи нас за собою в світ

Прекрасний і чудовий.

( Звучить вступ до пісні «Ярмарка чудес», виходить дівчинка в костюмі книжки – казки).

Казка.

Вітаю вас, дорослі і малі,

Від всіх казок низенький вам уклін.

Я – Казка мудра, хочу вам сказати,

Що кожен з вас повинен мене знати.

Бо, кажуть, казка вчить на світі жити,

Та правду й волю завжди боронити.

Я, друзі, Казка добра і чарівна.

Мене ви знаєте і любите мабуть.

І, мабуть, немає у світі людини,

Яка б не любила казки.

**Ведучий.** Як ви вже здогадалися, тема нашої гри – «Казки». І сьогодні всі наші завдання будуть присвячені тільки казкам та їхнім героям.

І так , ми вирушаємо з вами до Країни Казок. Шлях до цієї країни далекий. Багато зупинок треба нам здійснити по дорозі.

**Перша зупинка «Загадкова».**

( Команди одна одній загадують загадки. Треба не тільки відгадати героя казки, а й знати автора. Оцінка за правильну відповідь – 1 бал).

Старенька бабуся у лісі жила.

Гостинці для неї онука несла.

Хто дівчинку цю по дорозі зустрів?

Як казка ця зветься? Хто б відгадав?

( Шарль Перро «Червона Шапочка»)

До школи прямує хлопчик дерев’яний,

Чомусь потрапляє у цирк полотняний.

Відома ця книжка тобі, чи не так?

В пригодах яких побував цей хлопчак?

( О. Толстой «пригоди Буратіно»)

На 8городі виросла,

Сили набирала,

Непомітно, дуже швидко,

Великою стала.

Став тут дід усіх гукати

Та красуню рвати.

А цю казку, діти, ви

Встигли відгадати?

( Українська народна казка «Ріпка»)

Він веселий і незлобний,

Цей хороший дивачок.

З ним господар хлопчик Робін

І товариш П’ятачок.

До прогулянок він ласий,

Є на мед чутливий нюх,

Зветься плюшевий ведмедик,

Всім відомо… ( Вінні- Пух).

( Олександр Мілн «Вінні- Пух»)

Підробив він голосок,

Став малим співати.

Здогадалися вони:

Ні, не наша мама.

( Українська народна казка «Вовк і семеро козенят»)

Сидить дівчина в корзині

На ведмежій дужій спині.

А чому ж вона сховалась

До ведмедя? Не призналась.

( Російська народна казка «Маша та ведмідь»)

Хто моторчик свій заводить?

З даху в гості хто приходить?

І на свято він дібрався.

Скажем дружно:

«Здрастуй,… (Карлсон)».

(Астрід Ліндгрен «Карлсон»)

Вигнав дід козу із хати –

Та й пішла вона блукати:

В зайця хатку відібрала,

Всі козу ту виганяли,

Рак козуню ущипнув,

Зайцю хатку повернув.

( Українська народна казка «Коза - дереза»)

Ой, набридло на віконці

Все на сонечку сидіть.

Я візьму і покочуся,

Щоб побачити весь світ.

( Українська народна казка «Колобок»)

Танцювала я у хатці,

Танцювала у палаці,

Є така у мене звичка –

Десь губити черевички.

( Шарль Перро «Попелюшка»)

Вчитель підбиває підсумки зупинки «Загадкова».

**Ведучий .** Наступна зупинка “Пісенна».

( Виноситься нотний стан, на якому ноти, а зі зворотної сторони нот – завдання, яке треба проспівати).

ДО – проспівати слова Колобка.

( Я – Колобок, Колобок, по коморі метений, по засіку зшкрябаний, на сметані мішаний, на маслі пряжений, на віконці стужений. Я від діда втік, я від баби втік, а від тебе, Вовка, втечу і погоді)

РЕ – проспівати слова Півника, коли того викрала Лисиця.

( Несе мене Лисиця за темні ліси та за бистрії ріки, за високі гори, Котику – Братику, порятуй мене).

МІ – Яку пісеньку співав Котик під вікном У Лисички?

( Ой, у Лисички, Лисички новий двір та чотири дочки на вибір, п’ятий синко, ще й Пилипко. Вийди, Лисе, подивися, чи хороше граю).

ФА – яку пісню співала мати Телесику?

( Телесику, приплинь, приплинь до бережка! Дам я тобі їсти, пити).

**Ведучий.** Рухаємося далі. Наступна “Помилкова».

Жителі цієї зупинки сплутали Казку. Нам цю Казку потрібно врятувати.

( Дістати із конверта казку). Ваше завдання плескати у долоні, якщо помітите помилку.

**Казка**

Жила собі дівчинка, і був у неї зелений беретик. Якось мама напекла піци і звеліла дівчинці віднести їх дідусю, який жив у п’ятиповерхівці. Дівчинка поклала піци у пакет і пішла полем до дідуся. У полі їй лисиця, яка обожнювала піцу. Вона викрала у дівчинки пакет і попрямувала до дідуся дівчинки, щоб йому дати одну, адже дівчинка і так з’їла дорогою три піци, тож вона б їх дідусеві не принесла. Лисиця дала дідусеві піцу, але йому було мало, тож він з’їв ще й лисицю. От і казочці кінець.

( Учитель підбиває підсумки).

**Ведучий .** Довго ми з вами в путі, втомились. Тож наступна зупинка «Фізкультхвилинка».

Ну що ж, є час для відпочинку,

Тож проведемо фізкультхвилинку.

Буратіно потягнувся,

Раз нагнувся, два нагнувся.

Мабуть ключик загубив.

А щоб ключик той дістати,

Треба нам навшпиньки стати.

Ведучий. Ви мабуть вже зголодніли. Наступна зупинка “Склади гринки».

Що таке грінки, ви знаєте – це коли на хліб чи булку щось накладається. Але ми сьогодні не будемо мати справу з продуктами, ми будемо складати «літературні грінки». Завдання: за 2 хвилини треба буде скласти якомога більше «грінок» - тобто на «грінку», на якій прізвище автора, накласти правильно назву його твору.

Андерсен Дюймовочка

Михалков Колобок

Укр.нар. казка Дядя Стьопа

Чуковський Муха – Цокотуха

Маршак Дванадцять Місяців

Рос. Нар. Казка Снігуронька

Мамін – Сибіряк Сіра Шийка

Франко Лис Микита

Одоєвський Мороз Іванович

Нестайко В Країні Сонячних Зайчиків

**Ведучий.** Остання наша зупинка “Телеграма». Герої, які до нас не змогли сьогодні прийти, прислали телеграми. Зараз я вам їх зачитаю, а ви вгадайте, хто їх прислав.

**Телеграми:**

« Приїхати не зможу, бо тато не зробив мені човник і весельце». ( Івасик – Телесик)

«Дуже хотілося б потрапити до вас, та соромлюся своєї гидкої зовнішності».

( Гидке каченя)

«Не приїду, бо ніяк не знайду свого золотого ключика». (Буратіно)

«Терміново викликали лікувати звірів у Африку. Не встигну повернутися». (Айболить)

**Ведучий.** Ось і закінчилася наша гра. Поки підраховуються бали, ми всі разом заспіваємо пісню «Улыбка».

**ВИСНОВКИ**

Усе викладене вище дає підстави зробити висновок, що серед різноманіття педагогічних технологій особливе місце посідають ігрові. Важливим є включення ігрових технологій у навчально-виховний процес початкової школи, коли відбувається складний перехід від дошкільного віку до молодшого шкільного шляхом поступової зміни провідної діяльності – ігрової на навчальну.

Головною метою педагога є формування у цей період у дітей в доступних видах роботи перших вмінь планувати свої дії, передбачати їх результат. Вчитель повинен привчити дитину до здійснення задуманого. Вчити самостійно дотримуватись певних правил поведінки в суспільстві. Збагачувати уяву дітей про оточуюче середовище: вчити спостерігати, розвивати, вміння виділяти характерні ознаки в предметах і явищах, порівнювати їх за цими ознаками, об’єднувати предмети за групою ознак, встановлювати причинно-наслідкові зв’язки між явищами. Взаємодія дітей з дорослими й іншими дітьми ускладнюється, збагачується зміст і форми дитячої діяльності. Це, а також різні випадки суспільного життя знаходять відображення в сюжетно-рольових іграх дітей.

Вчителю слід пам’ятати, що гра – одна з найважливіших сфер у життєдіяльності дитини, разом з працею, навчанням, мистецтвом, спортом вона забезпечує необхідні емоційні умови для всебічного, гармонійного розвитку особистості. Для педагога вона стає інструментом виховання, що дає змогу повністю враховувати вікові особливості дітей і підлітків, розвивати ініціативу, створювати атмосферу розкутості, самостійності, творчості та умови для саморозвитку. Видатний педагог Василь Олександрович Сухомлинський промовив фразу, яка стала основою всього того, що містить у собі гра. Він ніби закликав: “Навчайте граючись, а граючи навчайте” [4, 110]. Ось такий простий вираз, а містить у собі неабияку таємницю, яку Сухомлинський пропонує розкрити перед дітьми.

**Література**

1. Власенко А. Роль гри у навчанні і вихованні молодших школярів // Початкова школа. – 1997. – №6. – С. 40 – 45.

2. Єфімова Н.Г. Методика проведення рухливих ігор. – Київ: «Радянська школа», 1969 – 105с.

3. Кацинська Л., Ситник Г. Розважальні програми. Методичний посібник. – Рівне -2001.- С.57-61.

4. Сухомлинський . В.О. Сто порад вчителю. – М., 1979. – С. 110 – 111.

5. Хоменко Л.М. Свято казки // Розкажи онуку. – 2008. – № 2.- С.57 – 59.