Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Основная общеобразовательная школа № 7

имени генерал- лейтенанта Л. В. Козлова

г. Петровска Саратовской области»

**«Сюжетно – ролевые игры как средство стимулирования учебной деятельности младших школьников на уроках окружающего мира»**

Подготовила:

Лапшина Наталия Владимировна,

учитель начальных классов,

высшей квалификационной категории

2016 год

г. Петровск

**ВВЕДЕНИЕ**

Главная задача современной школы – это раскрытие способностей каждого ученика, воспитание личности, готовой к жизни в высокотехнологичном, современном мире.

Основой реализации Федерального Государственного Образовательного Стандарта начального общего образования второго поколения является системно-деятельностный подход, следовательно, задача учителя – это создать и организовать условия, инициирующие детское действие [Федеральный государственный общеобразовательный стандарт начального общего образования 2009].

Решить эту задачу средствами традиционного подхода к преподаванию, при котором ученик остаётся объектом обучения, невозможно. Необходим переход к такой стратегии, при которой ученик превращается в «субъект» образовательного процесса и приходит в школу «учиться», не только получать знания, которые передает ему учитель, но самостоятельно добывать эти знания и пользоваться ими в жизни.

Младший школьник имеет специфические возрастные особенности: неустойчивое внимание, преобладание наглядно-образного мышления, активного общения, повышенную двигательную активность, разнообразие познавательных интересов, стремление к игровой деятельности. С приходом в школу ведущей становится учебная деятельность, которая должна «вырастать» из игровой, поэтому игра должна занимать важное место в обучении.

Одним из лучших способов организации и стимулирования учебной деятельности на уроке считается сюжетно-ролевая игра. В игре воспроизводится деятельность и отношения, которые складываются в некоторых реальных жизненных ситуациях. Известный психолог Л.С. Выготский объяснял игру как «царство произвольности, свободы и воображения», где за счет оперирования чистыми значениями и смыслами создаются «мнимые ситуации» и происходит «иллюзорная реализация нереализуемых желаний» [Выготский 1966: 147]. Игра выступает как метод, с помощью которого педагог ускоряет, уплотняет и оживляет процесс практического усвоения знаний и навыков учащихся. В игре осуществляется психологическая адаптация учащихся друг к другу, что способствует улучшению психологического климата коллектива, помогает формировать одновременно дух состязательности и взаимопомощи. Суть игры состоит в том, что новые знания получаются в результате постоянного диалога, столкновения разных мнений и позиций, взаимной критики предположений, их обоснования и закрепления.

Актуальность проведения сюжетно-ролевых игр на уроках объясняется еще и тем, что участники игры с помощью проигрывания определенных ролей в свободной от риска ситуации обнаруживают свои значимые черты поведения, с помощью учителя, друг друга и самостоятельно критически анализируют их.

В настоящее время сюжетно-ролевая игра нашла свое отражение в работах Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, Л.В. Занкова, В.В. Давыдова, Г.И. Щукиной и др.

Все вышесказанное доказывает актуальность выбранной **темы** педагогической концепции **«Сюжетно-ролевые игры как средство стимулирования учебной деятельности младших школьников на уроках окружающего мира».**

В основу концепции была положена **гипотеза**, согласно которой усвоение знаний учащимися будет эффективным, если:

1. Сюжетно-ролевые игры выступают средством стимулирования учебной деятельности младших школьников.
2. Сюжетно-ролевые игры развивают творческое воображение, поддерживают интерес к изучаемому материалу, снимают утомление, делают учебный процесс увлекательным и занимательным.
3. Сюжетно-ролевые игры дают возможность учителю значительно расширить арсенал педагогических средств формирования у учащихся новых понятий, развития интереса к изучению окружающего мира.

**Цель** – показать, как использование сюжетно-ролевых игр является стимулом учебной деятельности обучающихся на уроках окружающего мира в начальной школе.

Исходя из актуальности цели и гипотезы, были сформулированы следующие **задачи** исследования:

- изучить теоретические основания использования сюжетно-ролевых игр в процессе обучения;

- выявить наиболее эффективные методы, описывающие использование сюжетно-ролевых на уроках окружающего мира;

- изучить передовой опыт работы учителей в данной области;

- экспериментально проверить влияние сюжетно-ролевых игр на эффективность освоения школьниками учебного материала,

отношение к урокам окружающего мира участников образовательного процесса – учащихся и учителей.

Для решения поставленных задач использовались следующие **методы** исследования:

– теоретический (изучение и анализ психолого-педагогической и философской литературы по исследуемой проблеме);

– эмпирический (педагогическое наблюдение, обобщение передового педагогического опыта, констатирующий и формирующий этапы экспериментальной работы);

– статистический (количественный и качественный анализ итоговых данных экспериментальной работы).

Практическая значимость работы заключается в том, чтоданные, полученные в результате исследования, используются в учебном процессе МБОУ ООШ №7 города Петровска Саратовской области.

**Основная часть**

По нашим наблюдениям у ребят стал падать интерес к урокам окружающего мира, снизилась активность на уроке, проверочные работы показывают серьезные пробелы в знаниях и навыках учащихся.

Мы предложили учащимся задания, связанные с проверкой знаний по окружающему миру.

Срез знаний проводился в 4 классе (УМК «Начальная школа 21 века», 12 обучающихся).

Цель: выявить уровень знаний обучающихся.

Задания, которые были предложены детям.

**Задание 1.** Сделай рисунок строения растения. Подпиши его части.

**Задание 2.** Сделай рисунок строения клетки живого организма. Подпиши его части.

**Задание 3.** Напиши, какое строение имеет скелет.

**Задание 4.** Составь правильные утверждения.

Сутки – это время, …

Месяц – это время, …

**Уровни выполнения задания**

3-й уровень – задание выполнено верно;

2-й уровень – задание выполнено частично;

1-й уровень – задание не выполнено.

Были получены результаты:

Таким образом, можно сделать вывод, что учащиеся допустили определенное количество ошибок, продемонстрировали недостаточное знание материала.

Мы также в ходе беседы выяснили отношение детей к урокам окружающего мира. Учащимся не нравится перечитывать и пересказывать страницы учебника, уроки они считают однообразными.

Для проведения диагностических исследований по изучению мотивации обучения у младших школьников (методика Н. Лускановой), получили следующие данные (общее число опрошенных 4 класса - 12 человек)  **(Приложение А)**.

Были получены результаты.

Как видим, уровень мотивации различный.

Необходимо было улучшить знания детей и сформировать интерес к урокам окружающего мира за счёт использования современных игровых технологий. Работа включала разработку и апробирование уроков с использованием сюжетно-ролевых игр, формирование положительной мотивации учения и повышение активности младших школьников.

Уроки с игровыми технологиями в начальной школе занимают значительное место. Это связано с возрастными особенностями младших школьников, игровой основой данных уроков, оригинальностью их проведения. При проведении уроков данная форма является всегда выигрышной, так как в ней представлены не только игровые моменты, оригинальная подача материала, занятость учащихся при подготовке уроков, но и в проведении самих уроков, через различные формы коллективной и групповой работы, «мажорный» тон, субъект – субъектные отношения.

Термин «игра» соответствует понятиям о шутке и смехе, легкости и удовольствии и указывает на связь этого процесса с положительными эмоциями. Вершиной эволюции игровой деятельности является сюжетная или ролевая игра по терминологии Л.С.Выготского «мнимая ситуация».

По М.Ф. Стронину, игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения: как поступить, что сказать? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Для них игра, прежде всего, – увлекательное занятие. В игре все равны. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает ребятам возможность преодолеть стеснительность и благотворно сказывается на результатах обучения [Стронин 1984: 38].

Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры – ситуация реальной жизни. Несмотря на четкие условия игры и ограниченность, в ней обязательно есть элемент неожиданности.

Сущность игры как ведущего вида деятельности заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности. Игра есть средство познания ребенком действительности. Д.В. Эльконин подчеркивал социальную природу игры. Он проанализировал структуру сюжетно-ролевой игры, выделил единицу игры – роль, которую берет на себя ребенок. С ролью связаны игровые действия. Это – действия со значением, они носят изобразительный характер. Другой компонент игры – правила. Благодаря им, возникает новая форма удовольствия ребенка – радость от того, что он действует так, как требуют правила [Эльконин 1995: 167].

Содержанием развитой формы ролевой игры является не предмет и его употребление, а отношение между людьми. Результатом игры – более глубокие представления о жизни и деятельности людей.

Таким образом, игра – это деятельность по ориентации в смыслах человеческой жизни. В целом игра рассматривается как:

* особое отношение личности к окружающему миру;
* особая деятельность ребенка, которая изменяется и развертывается как его субъективная деятельность;
* социально заданный ребенку и усвоенный им вид деятельности (или отношение к миру);
* особое содержание усвоения;
* деятельность, в которой происходит развитие психики ребенка;
* социально-педагогическая форма организации детской жизни «детского общества».

Сюжетно-ролевая игра имеет следующие структурные компоненты: сюжет, содержание, роль.

Главным компонентом является сюжет, без которого нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет игры – это та сфера действительности, которая воспроизводится детьми. Сюжет представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. При этом его игровые действия – одно из основных средств реализации сюжета.

Содержание игры, отмечает Д.Б. Эльконин, – это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности.

Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он на себя берет.

Роль – средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры.

Для ребенка роль – это его игровая позиция: она отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже. Всякая роль содержит свои правила поведения, взятые ребенком из окружающей жизни, заимствованные из отношений в мире взрослых. Подчинение ребенка правилам ролевого поведения является важнейшим элементом сюжетно-ролевой игры. Отступление кого-либо и играющих не по правилам, вызывает протесты у партнеров по игре. Роль – это образец того, как надо действовать. Исходя из этого образца, ребенок оценивает поведение участников игры, а затем и свое собственное.

Роли, которые выполняют учащиеся на уроке, могут быть социальными и межличностными. Первые обусловлены местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-демографические), вторые определяются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.) Подбор ролей должен осуществляться таким образом, чтобы формировать у школьников активную жизненную позицию, лучшие человеческие качества личности: чувство коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки и т. п.

Исходная ситуация выступает как способ организации игры. При всем разнообразии определения понятия ситуации мы исходим из того, что при создании ситуации необходимо учитывать и обстоятельства реальной действительности, и взаимоотношения коммуникантов.

В обучении младших школьников используются речевые ситуации, т. е. такие, которые вызывают речевую реакцию учащихся. Следует исходить также из различения естественных речевых ситуаций, которые возникают сами, и учебно-речевых ситуаций, которые создаются искусственно.

Третий компонент ролевой игры – ролевые действия, которые выполняют учащиеся, играя определенную роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью – главным

компонентом ролевых игр – и составляют основную, далее неразложимую единицу развитой формы игры [Эльконин 1995: 98]. Они включают вербальные и невербальные действия, использование бутафории.

Таким образом, главными структурными компонентами творческой сюжетно-ролевой игры являются

* сюжет, который представляет собой отражение ребенком окружающей его действительности;
* содержание – это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности;
* роль – средство реализации сюжета.

Сюжетно-ролевая игра имеет образовательное значение. Поощряется всякая выдумка, для изобретательности открываются большие просторы. Само же перевоплощение способствует расширению психологического диапазона, пониманию других людей.

Таким образом, ролевая игра обладает большими возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях.

Необходимо выполнять основные требования к ролевым играм. Назовем их.

Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание; ее следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.  
 Ролевую игру нужно хорошо подготовить с точки зрения, как содержания, так и формы, четко организовывать. Важно, чтобы учащиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль. Только при этом условии их речь будет естественной и убедительной.  
 Ролевая игра должна быть принята всей группой.  
 Она непременно проводится в доброжелательной творческой атмосфере, вызывает у школьников чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя ученик в ролевой игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах, в том, что он может исполнять разные роли.

Игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном общении с максимальной эффективностью использовать отрабатываемый учебный материал.

Учитель непременно сам верит в ролевую игру, в ее эффективность. Только при этом условии он может добиться хороших результатов.  
 Большую значимость приобретает умение учителя установить контакт с ребятами. Создание благоприятной, доброжелательной атмосферы на занятии – очень важный фактор. В процессе игры учитель иногда может взять себе какую-либо роль, однако не главную, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работы под руководством. Желательно, чтобы социальный статус этой роли помог бы ему ненавязчиво направлять общение в группе.

Обычно учитель берет себе роль лишь вначале, когда школьники еще не освоили данный вид работы. В дальнейшем необходимость в этом отпадает. В процессе игры сильные учащиеся помогают слабым. Учитель же управляет процессом игры.

В ходе игры учитель не исправляет ошибки, а лишь фиксирует их для себя, чтобы в дальнейшем ликвидировать наиболее типичные [Богомолова 1977: 74].

Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом позволяет представить спектр ее назначений для развития и самореализации детей.

Итак, игра воспроизводит стабильное и инновационное в жизненной практике и, значит, является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры – в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает тренинговую основу развития ребенка. Инновационное же идет от установки игры, которая способствует тому, чтобы ребенок верил или не верил во все, что происходит в сюжете игры. Во многих играх «функция реального» присутствует то ли в виде срезовых условий, то ли в виде предметов - аксессуаров, то ли в самой интриге игры.

Игра – путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию.

Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способности учиться, но, безусловно, развивает и стимулирует познавательную активность школьников.

«Окружающий мир» – курс интегрированный, обеспечивающий целостное восприятие природы, общества и человека и влияющий положительно на психическое и социальное развитие ребенка.

Ученики приобщаются к общественному опыту и культуре, усваивают систему ценностных отношений к среде обитания, устанавливается более тесная связь между познанием природы и ознакомлением с социальной жизнью; у ребёнка начинает формироваться его новый социальный статус и новые социальные роли; обеспечивается успешное развитие всех психических процессов, прежде всего восприятия, мышления, воображения, речи, от которых непосредственно зависит успешность дальнейшего обучения; создаются условия для более плавного и целесообразного формирования нравственно-эстетических норм и установок с учётом их психологических предпосылок.

Ведущие цели предмета «Окружающий мир»:

1. ***Цели, обусловленные природоведческим содержанием предмета:***

* формирование систематизированных знаний о многообразии природы и условиях ее жизни;
* развитие положительного отношения к природе, элементов экологической культуры;
* формирование навыков бережного, созидательного отношения к природе.

1. ***Цели, обусловленные обществоведческим содержанием предмета:***

* воспитание начал высших нравственных чувств (отношения к Родине, ее культуре и истории), толерантности, и др.;
* воспитание культуры поведения и взаимоотношений;
* развитие умения сопереживать, проявлять внимание, оказывать помощь и др.

1. ***Цели, обусловленные интегрированным характером содержания курса:***

* формирование общей культуры и эрудиции школьников;
* развитие ценностных отношений к окружающему миру, нравственных и эстетических чувств;
* осознание себя как части природы и члена общества.

Основными компонентами готовности младшего школьника к взаимодействию с окружающим миром являются: интеллектуальная, коммуникативная, рефлексивная, деловая, креативная.

Формируются природоведческие и экологические представления: географические, экономические, социальные и исторические.

В настоящее время осуществляется современный подход к ознакомлению младших школьников с окружающим миром по УМК

***«Начальная школа XXI века». Автор: Н. Ф. Виноградова.***

Основная цель – формирование социального опыта школьника, воспитание правильного отношения к среде обитания и поведения в ней; понимание своей индивидуальности.

Уроки окружающего мира делятся по типу и структуре:

* уроки овладения новыми знаниями, накопления фактического материала, его осмысления;
* уроки формирования и усвоения умений и навыков;
* уроки обобщения и систематизации знаний;
* уроки повторения и закрепления;
* контрольно-проверочные уроки;
* комбинированные уроки.

Типы уроков окружающего мира:

**Урок-наблюдение**

Основной метод обучения:

восприятие объекта (явления, события) окружающей действительности с целью получения информации об объектах, накопления первоначальных представлений и фактов о них

Основной структурный элемент:

целенаправленное рассматривание объекта по плану учителя или по плану, составленному учащимся (учащимися)

Дополнительные структурные элементы:

предъявление или составление плана;

инструкция к работе;

поиск дополнительной информации, ее анализ;

коллективное обсуждение полученных результатов (учебный диалог)

**Урок-поиск**

Основной метод обучения:

исследование – целенаправленное наблюдение

за действиями (поведением, динамикой) объекта (явления) для обнаружения доказательств истинности или ложности намеченной гипотезы

Основной структурный элемент:

постановка проблемы и поиск путей ее решения

Дополнительные структурные элементы:

выдвижение гипотез (предположений), их проверка;

анализ выдвинутых доказательств;

наблюдение.

**Урок-дискуссия (учебный диалог/полилог)**

Основной метод обучения:

обсуждение с целью обобщения, систематизации, закрепления полученной учебной информации.

Основной структурный элемент:

диалог/полилог.

Дополнительные структурные элементы:

обмен информацией и ее коллективный анализ;

обмен репликами;

наблюдение;

формулирование выводов.

**Урок-практикум**

Основной метод обучения:

практическая деятельность с целью установления (проверки) существенных свойств предметов (объектов, явлений).

Основной структурный элемент:

опыт (эксперимент) и анализ его результатов.

Дополнительные структурные элементы:

постановка цели;

обсуждение плана работы и алгоритма действий;

описание оборудования.

**Урок-игра**

Основной метод обучения:

дидактическая (ролевая) игра с целью применения, закрепления полученных знаний и выявления неусвоенного учебного материала.

Основной структурный элемент:

процесс разыгрывания игровой ситуации.

Дополнительные структурные элементы:

предъявление (постановка) игровой задачи; характеристика структурных компонентов игры;

оценка результатов игры.

Опишем современные требования к урокам окружающего мира:

1. Обеспечение возможности чувственного познания объектов окружающего мира.
2. Учет целесообразного сочетания репродуктивных, продуктивных и творческих методов познания.
3. Опора на актуальные для этого возраста виды деятельности.
4. Возможность развития познавательной инициативы и творчества школьника.
5. Обеспечение возможности чувственного познания объектов окружающего мира.
6. Учет целесообразного сочетания репродуктивных, продуктивных и творческих методов познания.
7. Опора на актуальные для этого возраста виды деятельности.
8. Возможность развития познавательной инициативы и творчества школьника.

Использование различных форм организации обучения  
на уроках окружающего мира стимулирует процесс обучения.

Фронтальная форма обучения: характерной особенностью этой формы обучения является ведущая роль учителя и полная зависимость ученика от инструкций и указаний учителя.

Коллективная работа – этотакая организация деятельности учащихся, которая объединяет всех для решения конкретной учебной задачи, а результат этой деятельности складывается из результата, полученного каждым учеником.

Парная работа характеризуется активным взаимодействием двух учеников. Распределение на пары может быть как ситуативным, так и преднамеренным.

Групповая форма обучения в наибольшей степени способствует развитию у младшего школьника умения проявлять инициативу, творчество, самостоятельность в учении.

Групповая работа имеет следующие типы взаимодействия.

Групповая работа с лидерным типом взаимодействия - эторезультат труда - совокупность достижений каждого участника. Распределение ролей, руководство работой осуществляется лидером. Задание считается выполненным, даже если не все участники проявляли самостоятельность.

Групповая работа с взаимодействием паритетного типа   
требует от учеников умение распределять роли в команде и следовать им. В процессе работы внутри группы не предполагается обмен заданиями и результатами работы. В итоге получится работа, в которую каждый участник команды вложил свой труд.

Групповая работа с демократическим типом взаимодействия:   
в роли лидера может выступить любой представитель команды. Задание и распределение ролей предполагается таким, чтобы ребята могли помогать друг другу. Учитель может назначить ученика, который расскажет о результатах работы команды. Роль учителя сведена к минимуму – он только предлагает общую инструкцию.

Предлагаем примерную структуру групповой работы.

1. Подготовительный этап (определение задач групповой работы, формулирование общих требований к выполнению учебной задачи, распределение по группам).

2. Формулировка задания и общий инструктаж по его выполнению.  
3. Распределение поручений и заданий в группе.

4. Индивидуально ориентированная формулировка общего задания каждым учеником.

5. Выполнение поисковой (реконструктивной, исследовательской) части учебного задания. Решение учебной задачи.

6. Подготовка к предъявлению решения (составление, выработка коллективного решения).

7. Предъявление решения. Комментирование решения

8. Самооценка индивидуального и общего решения. Анализ трудностей и ошибок в организации работы и решении учебной задачи.  
9. Итоги работы: выводы об основных предметных знаниях, умениях и навыках; выводы об умениях и навыках выполнения роли, об участии в совместном труде.

Предмет «Окружающий мир» способствует осмыслению личностных универсальных действий, в результате которых у выпускника начальной школы формируются:

– мотивы, выражающие его потребность в социально значимой и социально оцениваемой деятельности;

– ценностно–смысловая ориентация (осознание ценности природы и необходимости нести за нее ответственность; понимание необходимости соблюдать правила экологического поведения в быту и на природе; стремление к сохранению и укреплению своего здоровья);

– базовые историко–культурные представления и гражданская идентичность (осознание себя гражданином России, жителем своего края; желание ориентироваться в важнейших для страны событиях и видеть свое место в них);

– любовь к Родине, выраженная в интересе к ее природе, культуре, истории, вероисповеданиям, в желании участвовать в делах и событиях по охране природных и культурных памятников;

– базовые нравственно–этические ценности (уважение к чувствам верующих людей, пиетет к культовым сооружениям; учет нравственных позиций других людей);

– учебно-познавательный интерес к учебному предмету, информационным источникам, способам постановки опытов, наблюдений;

– устойчивый учебно-познавательный интерес к новым знаниям, выраженный в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтения социального способа оценки успешности учения.

Основные содержательные линии предмета «Окружающий мир» определены стандартами начального общего образования второго поколения и представлены в программе тремя содержательными блоками: «Человек и природа», «Человек и общество», «Правила безопасной жизни».

Программными предметными результатами изучения курса «Окружающий мир», необходимыми для дальнейшего образования в области естественнонаучных и социальных дисциплин, являются:

– усвоение первоначальных сведений о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений, характерных для природной и социальной действительности (доступных для осознания младшими школьниками);

– сформированность умения наблюдать, исследовать явления и объекты окружающего мира, выделять характерные особенности природных объектов и характеризовать факты и события культуры, истории общества, религии;

– сформированность умения работать с информацией, представленной в разных формах (текст, рисунок, таблица, диаграмма, определитель, схема, Интернет);

– сформированность умения осуществлять информативный поиск в словарях, справочниках, картах, определителях (в том числе на электронных носителях), в Интернете для выполнения учебного задания или для практических целей;

– способность использовать готовые модели (глобус, карта, план, план–карта, схемы маршрутов) и их условные обозначения для поиска необходимой информации и объяснения социальных и природных явлений;

– способность использовать готовые модели и другие источники информации (расписания поездов, самолетов, пассажирских автобусов, схемы экскурсионных маршрутов) для поиска и использования необходимой информации в быту;

– умение составлять список используемой литературы и Интернет-адресов;

– способность сотрудничать и проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве*,* учитывая позицию партнера (сверстника, взрослого) при общении и взаимодействии, допуская возможность существования у партнера другой точки зрения, в том числе не совпадающей с его собственной точкой зрения;

– способность выступать то в роли обучаемого, то в роли обучающего (консультант, экспериментатор, докладчик, председатель заседания школьного клуба «Мы и окружающий мир»).

**Оценка достижений планируемых результатов.**

**З*адания базового уровня сложности*** проверяют сформированность знаний, умений и способов учебных действий по данному предмету, которые необходимы дляуспешного продолжения обучения на следующей ступени. Какправило, это стандартные учебно-познавательные или учебно-практические задания, в которых очевиден способ учебныхдействий. Способность успешно справляться с такого рода заданиями целенаправленно формировалась и отрабатывалась в ходе учебного процесса со всеми учащимися.

Успешное выполнение учащимися заданий базового уровня служит единственным основанием для положительного решения вопроса о возможности перехода на следующую ступень обучения.

***Задания повышенного уровня сложности***проверяют способность выпускника выполнять такие учебные или учебно-практические задания, в которых нет явного указания на способ их выполнения. Учащийся сам должен выбрать этот способ из набора известных, освоенных в процессе изучения данного предмета. В некоторых случаях учащийся сам должен сконструировать способ решения, комбинируя известные ему способы, привлекая знания из других предметов или опираясь на имеющийся жизненный опыт.  
Невыполнение учащимися заданий, с помощью которых ведется оценка достижения планируемых результатов этой группы, не является препятствием для перехода на следующую ступень обучения. В начальной школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность младших школьников за результаты учебного труда.

Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности.

Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Творческие сюжетно-ролевые игры в обучении – не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом, она разводит то, что по «видимости едино», и сближает то, что в учении и в жизни сопротивляется сопоставлению и уравновешиванию. Научное предвидение, угадывание будущего можно объяснить «способностью игрового воображения представить в качестве систем целостности, которые, с точки зрения науки или здравого смысла системами не являются».

Для того, чтобы младшие школьники равнодушно не смотрели по сторонам и не скучали, не находя для себя ничего интересного, необходимо стимулировать процесс обучения, чтобы не только природоведческая информация была интересна для учащихся, но и сам процесс ее изучения.

Мы считаем, что один из способов достижения этой цели – использование коммуникативных технологий, в частности – методики проведения сюжетно-ролевых игр.

Перед традиционными формами и приемами обучения коммуникативные технологии имеют ряд преимуществ:

|  |  |
| --- | --- |
| * активизируют процесс обучения; * развивают творческие способности учащихся: умение мыслить, рассуждать и отстаивать свою точку зрения и принимать мнение собеседника; * организуют групповую деятельность, коллективный поиск решений,  |  | | --- | | * учат пользоваться информацией периодической печати, радио, телевидения; * способствуют наиболее успешному внедрению в практику педагогики сотрудничества.   Учебные сюжетно-ролевые игры можно распределить на группы:  самые простые – ***имитационные***, направленные на имитацию вполне определенного профессионального действия;  более сложные – ***ситуационные*** решение какой-либо узкой конкретной проблемно-игровой ситуации [Рубенштейн 1998: 187].  Современные формы уроков, на которых может применяться коммуникативный подход можно классифицировать так:   1. Уроки в форме соревнований и игр: конкурс, турнир, эстафета, дуэль, КВН, деловая игра, ролевая игра, кроссворд, викторина, урок-конкурс рассказов о стихийных бедствиях. 2. Уроки, опирающиеся на фантазию: урок-сказка, урок-сюрприз, урок-подарок от Хоттабыча. 3. Уроки, основанные на нетрадиционной организации учебного материала: урок мудрости, откровения, урок «дублер начинает действовать». 4. Уроки, напоминающие публичные формы общения: пресс-конференция, аукцион, бенефис, митинг, дискуссия, панорама, телемост, диалог, «живая газета», устный журнал. 5. Уроки, основанные на имитации деятельности учреждений и организаций: суд, следствие, ученый совет. 6. Уроки, основанные на имитации деятельности при проведении общественно-культурных мероприятий: заочная экскурсия, экскурсия в прошлое, литературная гостиная, интервью, урок – путешествие с путешественниками. 7. Перенесение в рамках урока традиционных форм внеклассной работы: КВН, «Следствие ведут знатоки», утренник, спектакль, концерт, инсценировка художественных произведений, диспут, клуб знатоков. 8. Уроки, основанные на формах, жанрах и методах работы, известных в общественной практике: исследование, изобретательство, комментарий, мозговая атака, рецензия. 9. Трансформация традиционных способов организации урока: лекция-парадокс, парный опрос, экспресс-опрос, урок-зачет (защита оценки), урок-консультация, урок-практикум, урок-семинар, защита читательского формуляра, телеурок без телевидения [Селевко 1998: 24].   Для учащихся начальных классов наиболее интересными являются сюжетно-ролевые игры, игры-драматизации. Учащиеся предпочитают играть в ситуационные игры по созданию моделей и проектов.  **Методика проведения сюжетно-ролевой игры**  **I. Этап – подготовительный (организационный)**  (длительность от месяца до 2 недель)  а) определение темы и целей игры; б) разработка правил игры (сценарий); в) распределение ролей (деление на группы); г) ознакомление с правилами игры и обязанностями; д.) ознакомление со списком литературы; е) сбор материала и подготовка сообщений, изготовление наглядностей; ж) консультации.  **II. этап – игровой**  а) заслушивание рефератов (по установленному регламенту); б) отражение материла в тетрадях, подготовка вопросов выступающим; в) обсуждение рефератов, может быть дискуссия в группе и обсуждение групповых решений.  **III. этап – заключительный**  а) подведение итогов игры; б) выступление экспертной группы.  **IV. этап – анализ игровой деятельности, рекомендации по совершенствованию игры**  **Требования к учащимся при проведении игры:**  1.      Проявлять активность во время подготовки и проведения игры;  2.      Иметь выдержку, не перебивать товарища во время выступления;  3.      Проявлять самостоятельность в изучении темы;  4.      Соблюдать обязанности и правила игры, регламент выступления;  5.      Облекайте вопрос в корректную форму;  6.      Решите для себя какой вопрос и ответ были наиболее интересными и почему.  **При формировании групп необходимо:**  1.      Определить количество учащихся, образующих одну группу (оптимальное количество – 5 человек).  2.      Учитывать личностные качества, уровень знаний и интерес учащихся.  3.      Правильно распределить роли. С этой целью, можно провести предварительное анкетирование с ответами на такие вопросы: какую роль хотел бы исполнить в игре? Кого хотел бы видеть в роли руководителя? и т.д.  Задания на игру должны быть посильными для учащихся в смысле научной подготовки и затрат времени. Желательно, чтобы они включали еще не решенные проблемы. Это повышает интерес и активизирует творческую деятельность на уроке.  При составлении задания необходимо помнить правило: чем оно короче, конкретнее, тем быстрее усваивается. Оно может содержать также и указания, что надо изучить, подготовить, исполнить и т.п.  Консультации – обязательный элемент игры. Их может быть несколько. На начальном этапе необходима направляющая консультация. На ней сообщают тему, определяют цель, знакомят с правилами, обязанностями, получают задания. За три дня до игры проводят консультацию, на которой рассматривают содержание отдельных вопросов, конкретизируют ход игры, уточняют средства наглядности. Если игра не предусматривает подготовительного периода, то консультацию можно заменить подробным инструктажем в начале урока.  У руководителя игры существует несколько обязанностей. Он должен выбрать тему, определить объем и вид конкретного материала, смоделировать механизм взаимодействия участников, разработать правила проведения игры, подготовить игровую документацию, ознакомить игроков с функциями той или иной роли, с обязанностями и правилами игры и т.д.  Обязанности экспертной группы заключены в оценке качества вопросов и ответов (оригинальность, четкость постановки и пр.) и умения изготавливать и применять наглядность при рассмотрении отдельных игровых ситуаций. Ее выводы доводят до сведения всех игроков.  По продолжительности игра не должна быть утомительной, поэтому желательно моделировать ее на один урок. В исключительных случаях можно планировать ее проведение в течение двух уроков, но без перерыва, перенеся время игры на неаудиторную занятость.  В заключении необходимо проанализировать результаты игры. По ним можно определить заинтересованность учащихся, уровень запоминания материала, степень воздействия обучения на личность учащихся и т.п. Сюжетно-ролевая игра может быть проведена как предварительная (перед изучением нового материала), так и заключительная (на уроках обобщения знаний). Подобных занятий не должно быть много. Для них подбираются такие темы, с содержанием которых учащиеся могут быть знакомы на уровне бытовых знаний, сообщений средств массовой информации и т.д. | |

Игры путешествия. Все они совершаются школьниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями. Учащиеся пишут дневники, пишут письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. Отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие. В результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий. Происходит сосуществование игровой, учебной и трудовой деятельности. Учащиеся много и упорно трудятся, изучая по теме книги, карты, справочники и т.д.

Предмет «Окружающий мир» в начальной школе – сложный, но очень интересный и познавательный. Для того чтобы интерес к предмету не угас, необходимо сделать урок занимательным. Здесь на помощь и приходят информационно-коммуникационные технологии. Использование ИКТ на уроках окружающего мира позволяет формировать и развивать у учащихся такие ключевые компетенции, как учебно-познавательные, информационные, коммуникативные, общекультурные.

Применение компьютерных технологий в учебном процессе позволяет совместить игровую и учебную деятельность.

Одна из форм – использование детских презентаций на уроке, которые многократно повышают мотивацию детей к обучению, помогают учащимся не только освоить материал урока, но и научиться разрабатывать простейшие мультимедийные продукты.

При изучении курса «Окружающий мир» особую роль играют проекты, созданные с использованием ИКТ.

В процессе изучения курса «Окружающий мир» учащиеся неоднократно выполняли проекты различной направленности: «Почему снег белый?», «Как мы изучаем погоду», «Солнечная система» и т.п.

При помощи ИКТ совершаются виртуальные путешествия «Звёздное небо», «Про кошек и собак», «Как изобрели велосипед», «Путешествие по Москве», «Природные зоны нашей страны», «На что похожа наша планета», «Дикие и домашние животные», «Животные живого уголка», «Охрана животных», «Лес и человек».

Уроки с использованием информационных технологий не только расширяют и закрепляют полученные знания, но и в значительной степени повышают творческий и интеллектуальный потенциал учащихся. Таким образом, ИКТ в образовательном процессе позволяет решать одну из важнейших задач обучения – повышение уровня знаний и стимулирование учебной деятельности учащихся.

Сюжетно-ролевой проект. Разработка и реализация такого проекта наиболее сложна. Участвуя в нем, проектанты берут на себя роли литературных или исторических персонажей, выдуманных героев и т.п.

Метод проектов [Полат 2010: 37] никак не противоречит нашим способам обучения, он помогает активизировать учеников, у большинства детей появляется интерес к новым знаниям, желание добыть их, чтобы применить тут же для решения поставленных в проекте задач. Такая мотивация – стремление успешно разработать тему проекта – оказывается часто более сильной, чем требования родителей и учителей хорошо учиться для получения отличных и хороших оценок. Самым же главным результатом проектных игр, является формирование у детей умения вести себя в условиях, когда требуется в короткое, ограниченное время сделать много разнохарактерных дел, большинство из которых встретились впервые, и надо не растеряться, не испугаться неизвестности, а быстро понять, каких знаний не хватает, решить, где и как эти знания можно получить, а получив их, сейчас же применить и увидеть результат своих действий. Пройдя такую цепочку, ребёнок становится гораздо более уверенным в своих силах, у него исчезает страх перед неизвестными ранее делами, страх перед недостатком знаний – он учится учиться.

Учитель на таком уроке не говорит: «Делай, как я», а говорит: «Я рядом с тобой, иди вперед». Проект — это мечта, творческое дело, цель, к которой мы будем стремиться, претворять мечту в жизнь. Мы становимся творцами в таком виде деятельности.

Над формированием своих научных убеждений учащиеся лучше работают в группе. Групповая работа позволяет не бояться сделать неверный вывод, создает условия для более широких контактов, положительно сказывается на улучшении психологического микроклимата, тем самым закладывая основы демократических начал в воспитании личности.

Проект выходит за пределы урока, класса, предмета, входит в дома учащихся, в наш собственный дом. Учащиеся видят, что родителям и учителю интересно все, что они делают. В одном лице мы становимся и вдохновителями, и руководителями, и экспертами, и специалистами в разных областях знаний. А самая главная роль — создатель условий для развития творческих способностей и познавательных. Проектная деятельность стимулирует творчество и самостоятельность, потребность в самореализации самовыражении. Выводит процесс обучения и воспитания из стен школы в окружающий мир. Реализует принцип сотрудничества учащихся и взрослых, сочетая коллективное и индивидуальное. Ведет учащихся по ступенькам роста личности от проекта к проекту.

Метод проекта – это одна из личностно-ориентированных технологий, в основе, которой лежит развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.

Проектная деятельность позволяет учащимся выйти за рамки объема школьных предметов, провести межпредметные связи, соединить имеющийся жизненный опыт с новыми знаниями, выработать активную жизненную позицию, максимально реализовать имеющиеся творческие возможности. Особенно актуальна проектная деятельность для детей с пониженной мотивацией к обучению.

Работа над проектами в начальной школе – трудная задача. Дети должны определённым образом «дозреть» до такого вида работы. Поэтому с 1 класса учитель должен формировать у детей умения и навыки проектирования и исследовательской деятельности, привитию интереса к познавательной деятельности, расширению детского кругозора, ведь для продуктивной проектно-учебной деятельности младшим школьникам необходима особая готовность, «зрелость».

Дети должны обладать некоторым запасом коммуникативных компетенций:

* умение спрашивать (выяснять точки зрения других учеников,   
  умение управлять голосом (говорить четко, регулируя громкость голоса в зависимости от ситуации, чтобы все слышали);
* умение выражать свою точку зрения (понятно для всех формулировать свое мнение, аргументировано его доказывать);
* умение договариваться (выбирать в доброжелательной атмосфере самое верное, рациональное, оригинальное решение, рассуждение).

С первого класса необходимо вводить такие формы работы, как работа в парах, в группах (с лидером и без лидера), стремиться проводить уроки так, чтобы дети чувствовали себя маленькими исследователями. Такой подход к обучению позволяет активизировать мыслительные процессы детей, материал вызывает у них интерес и легко запоминается.

Предмет «Окружающий мир» полностью реализует подготовительный и основной этапы к организации проектной деятельности. Начиная с 1 класса, методический аппарат предлагает ученикам проектные задания. В 1 классе они очень просты и понятны детям: проект «Школа», «Одежда человека», «Профессиональная одежда», «Комнатные растения в нашей жизни», «Растения в жизни животных», «Охрана растений».

Задача учителя на данном этапе увлечь ребят, показать перспективы этой деятельности пробудить любознательность и желание участвовать в этой работе.

В 3 и 4 классах темы для проектов предлагаются более серьёзные, требующие более тщательной подготовки, более кропотливой работы, поиск разнообразного информационного материала. Авторы предлагают следующие темы для работы, а также последовательность её проведения:  
«Фестиваль русских народных спортивных игр», «Комплекс специальных физических упражнений», «Фестиваль народной одежды и национальной кухни», «Макет жилья: как жили наши предки», «Освоение воздушного пространства человеком», «Сохраним мир живой природы».

Таким образом, исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод, что игровые технологии стимулируют процесс обучения, развивают творческие коммуникативные способности учащихся: умение мыслить, рассуждать и отстаивать свою точку зрения; организуют групповую деятельность, коллективный поиск решений, учат пользоваться информацией периодической печати, радио, телевидения, развивают и совершенствуют компетентностные навыки и умения, учат применять полученные знания в новых условиях, использовать полученные знания и умения в новых ситуациях, способствуют наиболее успешному внедрению в практику педагогики сотрудничестваи являются универсальной методикой для большинства учебных дисциплин.

Нами были разработаны и проведены уроки сюжетно-ролевых игр на уроках окружающего мира с использованием инновационных технологий, нетрадиционных форм проведения (приложение).

**Заключение**

Мы предложили обучающимся задания, аналогичные тем, которые были на констатирующем этапе, но сложнее, чтобы проверить эффективность нашей работы.

В основном учащиеся справились с заданиями. Изменилось и отношение учащихся к урокам окружающего мира: теперь учащиеся называют эти уроки интересными, нужными. Запомнилось много уроков, в частности, необычное оформление, непосредственное участие в уроке, сказочные герои, групповая работа, подготовительная работа дома совместно с родителями.

Задания были предложены 4 классу (УМК «Начальная школа 21 века», 12 обучающихся).

**Задание 1.**

- Назови известные тебе горные породы, подчеркни, какие из названных тобой горных пород образовались в результате деятельности живых организмов (животных, растений, бактерий).

**Задание 2.**

- С помощью, каких органов чувств человек познает окружающий мир? Коротко напиши, каково значение каждого органа чувств.

**Задание 3.**

**-**К каждой системе выпиши относящиеся к ней органы, допиши недостающие органы, относящиеся к этим системам.

- пищеварительная система:

- кровеносная система:

- дыхательная система:

***Кожа, желудок, вены, пищевод, нос, артерии, кишечник, трахея.***

**Задание 4.**

**-** Запиши номера событий русской истории в том порядке, в каком они произошли.

1. Победа над фашизмом.
2. Октябрьская социалистическая революция.
3. Начало строительства Санкт-Петербурга.
4. Открытие Антарктиды.
5. Первый полет человека в космос.
6. Отмена крепостного права.
7. **Уровни выполнения задания**

3-й уровень – задание выполнено верно;

2-й уровень – задание выполнено частично;

1-й уровень – задание не выполнено.

Были получены результаты:

**Сравним результаты констатирующего и контрольного этапов.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этап** | **Класс** | **Качество знаний** |
| Констатирующий | **4** | 70% |
| Контрольный | **91%** |

Сопоставляя результаты качества знаний по предмету, зафиксированные в таблице, мы увидели, что результаты выполнения контрольной работы в 4 значительно улучшились

* Уменьшилось количество обучающихся1 уровня;
* повысился уровень развития мышления, о чем свидетельствует грамотно проведенный анализ заданий;
* правильно спланирован ход рассуждений, формулировка ответов;
* произошел переход учащихся из одного уровня в другой.

При повторном проведении диагностических исследований по изучению мотивации обучения у младших школьников (методика Н. Лускановой), получили следующие данные (общее число опрошенных 4 класс, 12 опрошенных).

*Рисунок 15*

Как видим, уровень мотивации в 4 классе повысился.

Таким образом, можно сделать окончательный вывод: благодаря долгой и трудоёмкой работе с детьмимы добились положительных сдвигов в области знаний учащихся. При использовании сюжетно-ролевых игр на уроках окружающего мира уровень знаний детей повысился. Положительные результаты подтверждают необходимость использования данных форм. Такие уроки вызывают у учащихся интерес, учат общаться друг с другом. Кроме того, они способствуют формированию мотивации учения и стимулируют познавательную деятельность, повышают активность обучающихся.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! / Ш.А. Амонашвили. М.: 1988.

Андреев С.А., Прохорова С. Ю. Организация проектной деятельности младших школьников // Начальная школа плюс до и после. – 2011. - №7. – С. 14-19.

Баталова С.А. Описание опыта работы по теме «Социализация личности ребенка в процессе развития сюжетно-ролевой игры» // Педагог. – 2010. – № 11. – С.36-38.

Боровская.Л.А. Тестирование как способ проверки естественно-научных знаний // Начальная школа . – 2003. – №11. – С. 57-60.

Вахрушев А.А. Специфика работы учителя с примерными программами в рамках нового Федерального государственного стандарта. // Начальная школа плюс до и после. – 2009. – №12. – С. 3-9.

Вегера Е.Ю. Формирование гуманных чувств и отношений у детей старшего и младшего дошкольного возраста // Открытый урок. – 2013. - № 14. – с.17-18.

Венгер Л.А., Мухина В.С. Психология - М.: Просвещение, 1988. – С. 336.

«Возрастная и педагогическая психология» // Под ред. М.В. Гамезо. М.: Просвещение, 1984.

Выготский Л.С. «Воображение и творчество в детском возрасте» / Л.С. Выготский. М.: Просвещение, 1991.

Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – №6. – С.46.

Миронов А.В. «Окружающий мир» в новом образовательном Стандарте и Примерных программах // Начальная школа плюс До и После. – 2010. – №6. – С.26-30.

Обухова Л.Ф. Возрастная психология. Учебное пособие / М.: Л.Ф. Обухова Педагогическое общество России, 2000. 312-336 с.

Пидкасистый П.И. «Технология игры в обучении» / П.И. Пидкасистый. М.: Просвещение, 1992.

Подласый И.П. Педагогика начальной школы. Учебное пособие / И.П. Подласый. М.: ВЛАДОС, 2001. 71 с.

Потанина В.Я. Введение проектной деятельности в начальной школе // Начальная школа плюс До и После. – 2010. – №10. – С.62-65.

Савченко Е.Л. Значение сюжетно-ролевых игр // Педагог. – 2012. – № 7. – С.25.

Савинова С.В. Нестандартные уроки в начальной школе / С.В. Савинова. М. : 2000.

Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. / Г.К. Селевко. М.: Народное образование, 1998. 26 с.

Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры / А.А. Смоленцева М.:  Просвещение, 1999.

Стратегия модернизации содержания общего образования. Материалы для разработки документов по обновлению общего образования. – М.: 2001.

Сухомлинский В.А. О воспитании / В.А. Сухомлинский. М.: 1985.

Федеральный государственный общеобразовательный стандарт начального общего образования, 2009.

Цветкова И.В. Экология для начальной школы: игры и проекты / И.В. Цветкова. М.: Учитель, 2007.

Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды./ Д.Б. Эльконин. М.: 1989.

Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин М.: Просвещение, 1995. 245 с.

**Приложение А «Тестовый бланк»**

**Тестовый бланк**

*для проведения диагностических исследований по изучению мотивации обучения у младших школьников (методика Н. Лускановой)*

*Дата\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Ф.И.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Класс\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

**Инструкция для учащегося:**

Дорогой друг! Внимательно прочитай каждый вопрос и предложенные варианты ответов к нему. Выбери один вариант (обведи в кружок) из предлагаемых ответов. На выполнение теста тебе дается 15 минут.

Спасибо за сотрудничество!

1. Тебе нравится в школе?
   1. не очень
   2. нравится
   3. не нравится
2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?
   1. чаще хочется остаться дома
   2. бывает по-разному
   3. иду с радостью
3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, что желающие могут остаться дома, ты пошел бы в школу или остался дома?
   1. не знаю
   2. остался бы дома
   3. пошел бы в школу
4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?
   1. не нравится
   2. бывает по-разному
   3. нравится
5. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?
   1. хотел бы
   2. не хотел бы
   3. не знаю
6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?
   1. не знаю
   2. не хотел бы
   3. хотел бы
7. Ты часто рассказываешь о школе родителям?
   1. часто
   2. редко
   3. не рассказываю
8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?
   1. точно не знаю
   2. хотел бы
   3. не хотел бы
9. У тебя в классе много друзей?
   1. мало
   2. много
   3. нет друзей
10. Тебе нравятся твои одноклассники?
    1. нравятся
    2. не очень
    3. не нравятся

**Первый уровень**.

**25-30 баллов** – высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.

У таких детей есть познавательный мотив, стремление наиболее успешно выполнять все предъявляемые школой требования. Ученики четко следуют всем указаниям учителя, добросовестны и ответственны, сильно переживают, если получают неудовлетворительные оценки. В рисунках на школьную тему они изображают учителя у доски, процесс урока, учебный материал и т.п.

**Второй уровень**.

**20-24 балла** – хорошая школьная мотивация.

Подобные показатели имеют большинство учащихся начальных классов, успешно справляющихся с учебной деятельностью. В рисунках на школьную тему они также изображают учебные ситуации, а при ответах на вопросы проявляют меньшую зависимость от жестких требований и норм. Подобный уровень мотивации является средней нормой.

**Третий уровень**.

**15-19 баллов** – положительное отношение к школе, но школа привлекает таких детей внеучебной деятельностью.

Такие дети достаточно благополучно чувствуют себя в школе, однако чаще ходят в школу, чтобы общаться с друзьями, с учителем. Им нравится ощущать себя учениками, иметь красивый портфель, ручки, тетради. Познавательные мотивы у таких детей сформированы в меньшей степени, и учебный процесс их мало привлекает. В рисунках на школьную тему такие ученики изображают, как правило, школьные, но не учебные ситуации.

**Четвертый уровень**.

**10-14 баллов** – низкая школьная мотивация.

Эти дети посещают школу неохотно, предпочитают пропускать занятия. На уроках часто занимаются посторонними делами, играми. Испытывают серьезные затруднения в учебной деятельности. Находятся в состоянии неустойчивой адаптации к школе. В рисунках на школьную тему такие дети изображают игровые сюжеты, хотя косвенно они связаны со школой.

**Пятый уровень**.

**Ниже 10 баллов** – негативное отношение к школе,школьнаядезадаптация.

Такие дети испытывают серьезные трудности в обучении: они не справляются с учебной деятельностью, испытывают проблемы в общении с одноклассниками, во взаимоотношениях с учителем. Школа нередко воспринимается ими как враждебная среда, пребывание в которой для них невыносимо. Маленькие дети (5-6 лет) часто плачут, просятся домой. В других случаях ученики могут проявлять агрессию, отказываться выполнять задания, следовать тем или иным нормам и правилам. Часто у подобных школьников отмечаются нервно-психические нарушения. Рисунки таких детей, как правило, не соответствуют предложенной школьной теме, а отражают индивидуальные пристрастия ребенка.

**Оценочная таблица**

**диагностических мониторинговых исследований**

**«Оценки уровня школьной мотивации» (по методике Н.Лускановой)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Уровни школьной мотивации** | **Сумма баллов** |
| **Первый** – высокий уровень школьной мотивации, школьной активности | 25 – 30 б |
| **Второй –** хорошая школьная мотивация | 20 -24 б |
| **Третий** – положительное отношение к школе, но школа привлекает внеучебной деятельностью | 15 – 19 б |
| **Четвёртый** – низкая школьная мотивация | 10 - 14 б |
| **Пятый** – негативное отношение к школе, школьнаядезадаптация | ниже 10 б |

**Приложение Б «Урок окружающего мира»**

**Окружающий мир (4 класс)**

**Тема: «Познайте тайны собственного Я»  
(в рамках урока «Нравственные нормы жизни»)**

***Цель:*** *способствовать раскрытию внутреннего мира ребенка, его*

*индивидуальных качеств; формировать у учащихся нравственные*

*нормы жизни.*

***Оборудование:*** страницы устного журнала; визитная карточка;

раздаточный материал.

***Форма проведения:*** устный журнал***.***

***Ход занятия.***

1. **Сообщение темы и цели занятия.**

– У каждого из нас есть внутренний мир. И этот мир неповторим и уникален: со своими особенностями, странностями, причудами. Но так ли часто мы имеем возможность встретиться со своим внутренним миром? Сегодня у нас будет такая возможность.

Тема нашего занятия ***«Познайте тайны собственного Я».***

– Самопознание – двигатель самосовершенствования. «Я» всегда интересует человека. «Я» хорошо тогда, когда «мы» подтверждаем его значимость, а «Я» – это ощущает и осознает.

**II. Игра «Имя и эпитет» (психолог школы).**

– Ребята, мы знакомы с вами слишком короткое время и для меня вы одна большая загадка. Я уже приоткрыла занавес вашей души, прочитав ваши анкеты *«Что я могу сказать о себе».* Из них я узнала, что …

Постараюсь разгадывать дальше: какой каждый из вас, и какие вы все вместе.

– Каждый из вас, ребята, подбирает по отношению к себе какой-нибудь эпитет. Это прилагательное должно начинаться с той же буквы, что и имя, и характеризовать человека, например: «Любознательная Людмила, гениальный Геннадий». При затруднении вы можете воспользоваться памяткой «Черты характера» (см. в приложении). Если вам не нравится качество характера, начинающегося с буквы имени, или трудно подобрать подходящее, можно использовать начальные буквы фамилии или отчества.

Пожалуйста, на визитке, рядом со своим именем, напишите качество характера, которое начиналось бы с той же буквы, что и ваше имя.

Спасибо! Итак, сделан второй шаг, чтобы загадка «Какой Я? И какие мы вместе?» была разгадана.

**III. *«Посеешь поступок – получишь привычку, посеешь привычку –получишь характер, посеешь характер – получишь судьбу» – так гласит народная мудрость.***

– В процессе роста и развития у каждого человека формируется множество различных привычек – полезных и вредных. Все полезные и вредные привычки человек «выращивает» сам в себе. Только «выращивание» полезных привычек – дело долгое и кропотливое изо дня в день нужно трудиться, чтобы получить плоды. Вредные же привычки, как сорняки, очень легко пускают корни, стоит лишь дать им небольшую поблажку. Один раз чуть-чуть обмануть, чуть-чуть опоздать, чуть-чуть пожалеть себя. Человек и сам не замечает, как быстро он становится их покорным рабом. Ведь привычка врать превращает своего подчиненного во вруна, привычка перекладывать все на плечи других – в эгоиста и лентяя, а привычка отступать перед трудностями и опасностями – в труса. И наоборот, полезные привычки награждают своего хозяина замечательными качествами: трудолюбием, смелостью, милосердием. А есть привычки очень опасные. Даже одна единственная встреча с ними грозит большой бедой.

– Приведите примеры полезных, вредных и опасных привычек.

– Как же можно «вырастить» привычку?

– Послушайте отрывок из повести Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц».

**На планете Маленького принца, как на любой другой планете, растут травы полезные и вредные. А значит, есть там хорошие семена хороших, полезных трав и вредные семена дурной, сорной травы. Но ведь семена невидимы. Они спят глубоко под землёй, пока одно из них не вздумает проснуться. Тогда оно пускает росток; он расправляется и тянется к солнцу, сперва такой милый, безобидный. Если это будущий редис или розовый куст, пусть его растёт на здоровье. Но если это какая-нибудь дурная трава, надо вырвать её с корнем, как только её узнаешь. И вот на планете Маленького принца есть ужасные, зловредные семена… это семена баобабов. Почва планеты вся заражена ими. А если баобаб не распознать вовремя, потом от него уже не избавишься. Он завладеет всей планетой. Он пронижет её насквозь своими корнями. И если планета очень маленькая, а баобабов много, они разорвут её на клочки.**

**– Есть такое твёрдое правило, – сказал мне после Маленький принц. – Встал поутру, умылся, привёл себя в порядок – и сразу же приведи в порядок свою планету. Непременно надо каждый день выпалывать баобабы, как только их уже можно отличить от розовых кустов: молодые ростки у них почти одинаковые. Это очень скучная работа, но совсем не трудная.**

**Однажды он посоветовал мне постараться и нарисовать такую картинку, чтобы и у нас дети это хорошо поняли.**

**– Если им когда-нибудь придётся путешествовать, – сказал он, – это им пригодится. Иная работа может и подождать немного, вреда не будет. Но если дашь волю баобабам, беды не миновать. Я знал одну планету, на ней жил лентяй. Он не выполол вовремя три кустика…**

**Маленький принц подробно мне всё описал, и я нарисовал эту планету. Терпеть не могу читать людям нравоучения. Но мало кто знает, чем грозят баобабы, а опасность, которой подвергается всякий, кто попадёт на астероид, очень велика – вот почему на сей раз я решаюсь изменить своей обычной сдержанности. «Дети! – говорю я. – Берегитесь баобабов!» Я хочу предупредить моих друзей об опасности, которая давно уже их подстерегает, а они даже не подозревают о ней, как не подозревал прежде и я. Вот почему я так трудился над этим рисунком, и мне не жаль потраченного труда.**

– Расскажите о замечательной привычке, которую Маленький принц «вырастил» в себе.

– Почему Маленькому принцу нужно было бороться с баобабами каждый день?

– Можно ли эти баобабы сравнить с плохими привычками, которые человек побеждает каждый день в самом себе? Почему?

– Какие «баобабы» приходится вычеркивать каждый день вам?

– Почему человека называют хозяином полезных привычек и рабом вредных?

– Ребята, назовите свою одну вредную привычку, от которой с сегодняшнего дня вы будете стараться избавиться.

– Представьте себе, что у вашего друга есть какие-то особенности, которые вам не нравятся: когда он волнуется, то начинает вертеть пуговицей на одежде; он курит, встречаясь со своими друзьями; он обычно опаздывает на встречу; он грызет ногти. Имеете ли вы право настаивать на том, чтобы он изменил какие-то из этих привычек и какие именно?

**IV. Физкульминутка.**

**V.** Один итальянский писатель говорил: ***«Природа, создав людей такими, каковы они есть, даровала их великое утешение от многих зол, наделив их семьей и родиной».***

– **Семья.** Как греет душу это слово! Оно напоминает о ласковом голосе мамы, о заботливой строгости отца. В семье ты желанный ребенок. Здесь тебя любят и уважают, ценят и понимают. Именно в семье ты получаешь воспитание, формируешь свое «Я». Вы написали письмо-обращение к самым близким и дорогим людям, родителям, где вы открыто заявляете о своем «Я», обращаетесь к ним с просьбой. Эти письма адресованы родителям. Я – – **Нравственность** – это внутреннее свойство человека, позволяющее добро отличить от зла, справедливость от несправедливости, вежливость от грубости, законность от беззакония и многое другое. Это то, что проявляется при общении людей и чего, при всем желании не пропишешь в законе.

**– Ответьте себе, а не классу.**

* Можете ли вы взять чужую ценную вещь, которую вам очень хочется иметь, при условии, что об этом никто не узнает?
* Вы идете по лесу и едите из целлофанового пакета жареный картофель. Пакет опустел. Куда вы его денете?
* В жаркий день вы стоите на балконе десятого этажа своего дома и едите мороженое. Куда вы денете обертку, когда мороженое будет съедено?
* Вы проходите мимо дома, когда вам на голову с чьей-то лоджии падает пластиковая бутылка. Как вы к этому отнесетесь?

– Сопоставьте ответ на последний вопрос с вашими ответами на предыдущие вопросы. Сделайте для себя соответствующие выводы.

**VI. Работа в парах.**

– Постарайтесь определить достоинства и недостатки человека. Вычеркните те качества, которые, на ваш взгляд, мешают человеку жить в обществе и ладить со всеми людьми (задание на листах).

Справедливость, эгоизм, праздность, милосердие, болтливость, простота, правдивость, бестактность, искренность, уважительность, хвастливость, честь, жадность, сдержанность, выдержка, честность, стыдливость, жестокость, мужество, скромность, хитрость, тактичность, застенчивость, малодушие, зависть, трусость, совесть.

Гнев – враг человеку, а разум его друг.

Зависть – это худший из людских пороков.

Пчела жалит жалом, а человек – словом.

Кто не отвечает гневом на гнев, спасает обоих – и себя и другого.

Человек – хозяин своих настроений.

От сабельной раны поправишься, а от раны, нанесенной клеветой, – никогда.

Недоброе слово больней огня жжет.

Клевета, что уголь: не обожжет, так замарает.

Сочувствовать – значит чувствовать вместе с другими.

– Какие качества человека отнесли к недостаткам? Ответьте пословицами.

– Какие качества вы оставили? Запишите их на «лучик солнца» и прикрепите.

– Какие чувства вы испытываете к окружающим вас людям, классу, своим делам. Заполните гамму чувств. (Дети прикрепляют «ладошки»).

**VII. Работа в группах.**

**«10 моих я» (психолог школы)**

– Дома вам было предложено нарисовать свой портрет и написать на себя характеристику из десяти пунктов, отвечая на поставленный вопрос «Кто Я?»

– Сейчас мы попробуем поделиться своими впечатлениями друг о друге. Вы получите карточку своего одноклассника, где есть вопрос «Кто Я?», ваша задача – написать десять пунктов, отвечая на этот вопрос за человека, чье имя у вас на карточке. И еще одно условие: никто не должен знать, кто о ком пишет. По окончании работы листочки раскладываем рабочей стороной вверх. Затем, когда все будет разложено, каждый подойдет и выберет тот листок, на котором, как ему кажется, написано от его имени. (Этот этап работы вызывает интерес и легкое волнение у членов группы). В процессе поиска своего «портрета» им приходится прочитать не один, а несколько листочков, «поспорить» с кем-то из претендентов за одну и ту же характеристику, суметь отстоять свое право на нее. При обсуждении предлагаются вопросы:

* Удовлетворены ли вы тем, что написано на полученном листочке?
* Что вызвало удивление, произошли ли открытия?
* Что вызвало наибольший интерес в процессе работы?
* Какие трудности испытывали при выполнении задания?

Если ребенок не сразу находит характеристику на себя, получив же ее, удивляется тому, что его увидели не таким, каким он сам себе казался. В этом случае можно предложить тому, кто писал на него характеристику, поделиться своими впечатлениями.

**VIII. Итог занятия.**

– У каждой группы написано начало фраз, с которых они должны начать свой ответ.

Мне понравилось…

Меня удивило…

Меня поразило…

Меня расстроило…

Я восхищена…

Мне все равно…

Мне интересно…

Мне не удалось…

– Познание собственного «Я» требует борьбы с недостатками, неправильным мнением или поведением, прежде всего в самом себе. Человек должен управлять своими чувствами и эмоциями, уметь сдерживать себя, чтобы быть успешным среди людей. Через отношение к другим людям и проявляется ваше «Я».

В человеческом организме

девяносто процентов воды,

как, наверное, в Паганини

девяносто процентов любви!

Даже если – как исключение –

вас растаптывает толпа,

в человеческом назначении

девяносто процентов добра.

Девяносто процентов музыки,

даже если она беда,

так во мне, несмотря на мусор,

девяносто процентов тебя.

*Андрей Вознесенский*

Фамилия \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ЧТО Я МОГУ СКАЗАТЬ О СЕБЕ**

Мой любимый предмет в школе \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Мой нелюбимый предмет в школе \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Что мне нравится в школе: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Что мне не нравится в школе: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Лучше всего я умею: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Я не очень хорошо умею: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Больше всего на свете я хочу научиться \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Для этого мне нужно \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ЧТО Я ЛЮБЛЮ БОЛЬШЕ ВСЕГО**

Моё любимое время года \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Мой любимый вид спорта \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Моя любимая книга \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Моё любимое занятие \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Моя любимая песенка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Мой любимый цвет \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Моё любимое блюдо \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**КОГО Я ЛЮБЛЮ**

Мои любимые герои \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

С кем я люблю быть больше всего на свете \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Человек, которым я восхищаюсь больше всего на свете \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Я восхищаюсь им (ею), потому что \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Письмо-обращение к самым близким и дорогим людям,**

**моим родителям**

* Не портите меня. Я прекрасно знаю, что я не должен получать всего, о чём прошу. Я просто проверяю вас.
* Не бойтесь проявлять твёрдость по отношению ко мне. Я предпочитаю это. Это позволяет мне знать меру и место.
* Не применяйте силу в отношениях со мной. Иначе это научит меня думать, что сила – это всё, что имеет значение. С большей готовностью я восприму ваше руководство мной.
* Не будьте непоследовательными. Это сбивает меня с толку и заставляет пытаться «выйти сухим из воды» во всех возможных случаях.
* Не давайте пустых обещаний. Это подорвёт моё доверие к вам.
* Не поддавайтесь на мои провокации, когда я говорю и делаю вещи, которые огорчают вас. В противном случае я снова буду пытаться добиться такой «победы».
* Не огорчайтесь, если я говорю, что ненавижу вас. Просто я хочу, чтобы вы пожалели о том, что вы сделали по отношению ко мне.
* Не заставляйте меня чувствовать себя малышом. Я компенсирую это тем, что буду себя вести так, как будто я – «центр Вселенной».
* Не делайте для меня и за меня то, что я могу сделать для себя и за себя сам. Если это произойдёт, я буду требовать, чтобы вы обслуживали меня всегда.
* Не обращайте внимания на мои глупые выходки. Ваше повышенное внимание поможет их закрепить.
* Не делайте мне замечание в присутствии других людей. На замечания я буду реагировать лишь наедине, без посторонних.
* Не пытайтесь меня поучать в конфликтной ситуации. Я всё равно ничего не услышу, а если услышу, то не стану реагировать. Поговорите со мной тогда, когда ваш гнев уступит место здравому смыслу.
* Не пытайтесь меня всё время поучать. Вы удивились бы, узнав, как хорошо я знаю, что такое «хорошо» и что такое «плохо».
* Не заставляйте меня считать, что ошибки, сделанные мною, это – преступление. Я должен научиться делать ошибки, не думая при этом, что я ни на что не годен.
* Не придирайтесь ко мне и не ворчите. Иначе мне придётся притвориться глухим, чтобы как-то защититься.
* Не требуйте от меня объяснений по поводу моего плохого поведения. Я действительно не смогу это объяснить. Я попытаюсь сам себе и вам это объяснить, но на это надо время.
* Не испытывайте слишком сильно мою честность. Меня легко испугать, при этом я начинаю врать.
* Не забудьте, что я развиваюсь, а значит – экспериментирую. Таким образом я учусь. Примиритесь, пожалуйста, с этим.
* Не оберегайте меня от последствий моей деятельности. Мне необходимо учиться на собственном опыте.
* Не обращайте внимания на мои маленькие недомогания. Я могу научиться получать удовольствие от своего плохого здоровья, если благодаря ему я буду в центре вашего внимания.
* Не отмахивайтесь от меня, если я задаю вам честные и прямые вопросы. В противном случае вы обнаружите, что я перестал вас спрашивать и ищу интересующую меня информацию там, где мне её предлагают.
* Не отвечайте на мои глупые и бессмысленные вопросы. Я просто хочу обратить на себя ваше внимание.
* Никогда не считайте, что извиниться передо мной – ниже Вашего достоинства. Ваше честное извинение и признание своих ошибок вызывает у меня по отношению к вам удивительно тёплые чувства.
* Никогда не утверждайте, что вы совершенны и непогрешимы. Иначе мне придётся быть достойным слишком многого, а так не хочется утверждаться в обратном.
* Не беспокойтесь о том, что мы проводим слишком мало времени вместе. Стоит побеспокоиться о том, как мы с вами его проводим.
* Не позволяйте моим страхам возбуждать в вас тревогу. В противном случае я действительно испугаюсь. Демонстрируйте мне ваше мужество и собственную храбрость.
* Не забывайте, что мне нужно ваше понимание и поддержка. Я думаю, что вы и без меня это знаете.
* Относитесь ко мне так, как вы относитесь к своим друзьям. Я тоже хочу быть вашим лучшим другом.
* Не забывайте, ваши добрые мысли и тёплые пожелания, которые вы дарите мне щедро каждый день, если не сейчас, то через годы, вернуться вам сторицей.
* Помните, что у вас есть самое великое чудо на свете. Это чудо

***Я – ВАШ РЕБЁНОК!***