

Игра как ведущий метод обучения в начальной школе. Место и роль игровой технологии в учебном процессе. Уровни познавательной активности учащихся.

Виситова З.М.  
КГУ «Средняя школа № 26»

## ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

В последнее время в педагогике, так же как и во многих других областях науки, происходит перестройка практики и методов работы, в частности все более широкое распространение получают различного рода игры.

Внедрение в практику игровых методик напрямую связано с рядом общих социокультурных процессов, направленных на поиск новых форм социальной организованности и культуры взаимоотношений между учителем и учащимися.

Необходимость повышения уровня культуры общения учащихся в дидактическом процессе диктуется необходимостью повышения познавательной активности школьников, стимулирования их интереса к изучаемым предметам.

Такой подход, естественно, не способствует успешному усвоению программного материала и повышению уровня количества знаний. Наоборот, материал, плохо усвоенный учащимися, не может являться надежной опорой для усвоения новых знаний.

Решение этой проблемы кроется в использовании методов обучения младших школьников, базирующихся на передовых представлениях детской психологии. И здесь на помощь учителям должна прийти игра – один из древнейших, и, тем не менее, актуальных методов обучения.

В самых различных системах обучения игре отводится особое место. Игра для ребенка - не просто интересное времяпрепровождение, но способ моделирования внешнего, взрослого мира, способ моделирования его взаимоотношений, в процессе которого, ребенок вырабатывает схему взаимоотношений со сверстниками. Дети с удовольствием сами придумывают игры, с помощью которых самые банальные, бытовые вещи переносятся в особый интересный мир приключений.

Для ребят дошкольного и младшего школьного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них - серьезная форма воспитания.

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке - игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста и поэтому упор на игру (игровую деятельность, игровые формы, приемы) - это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальных условий жизнедеятельности. В последние годы вопросы теории и практики дидактической игры разрабатывались и разрабатываются многими исследователями: А.П.Усовой, Е.И.Радиной, Ф.Н.Блехер, Б.И.Хачапуридзе, З.М.Богуславской, Е.Ф.Иваницкой, А.И.Сорокиной, Е.И.Удальцовой, В.Н.Аванесовой, А.К.Бондаренко, Л.А.Венгером. Во всех

исследованиях утвердилась взаимосвязь обучения и игры, определилась структура игрового процесса, основные формы и методы руководства дидактическими играми.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависит от понимания учителем функций и классификации педагогических игр

В игре ребенок делает открытия того, что давно известно взрослому. Потребность в игре и желание играть у школьников необходимо использовать и направлять в целях решения определенных образовательных задач. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

Игра имеет социальную и историческую природу, а среда выступает как источник развития. Характер игры, её виды и структура определяется обществом.

Дидактические игры широко используются на различных уроках в начальной школе

Эффективность применения дидактических игр на уроках в начальной школе была доказана опытом многих педагогов и психологов.

Особый вариант педагогического общения представляют дидактические игры, в ходе которых цели обучения достигаются при помощи и посредством решения игровых задач. Управляя процессом игры, преподаватель одновременно и руководит учебно-познавательной деятельностью, и связывает ее с положительным мотивационным и эмоциональным фоном игры, с увлеченностью соревнования.

Остановимся подробнее на рассмотрении так называемых дидактических, или обучающих, игр.

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

В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следующие типы игр:



Рис.1 Классификация игр

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

Дидактическая игра — явление сложное, но в ней отчетливо обнаруживается структура, т.е. основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Один из основных элементов игры — дидактическая задача, которая определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Познавательное содержание черпается из школьной программы. Наличие дидактической задачи или нескольких задач подчеркивает обучающий характер игры, направленность обучающего содержания на процессы познавательной деятельности детей. Дидактическая задача определяется воспитателем и отражает его обучающую деятельность.

Структурным элементом игры является игровая задача, осуществляемая детьми в игровой деятельности. Две задачи — дидактическая и игровая — отражают взаимосвязь обучения и игры

Дидактические игры позволяют вовлечь в работу большое количество учащихся, вызвать активность детей и наглядно показать результат соревнования. Как показывает практика, игровые задания дети выполняют с большим интересом при максимальной активности и позволяют сделать работу более эффективной по усвоению материала по русскому языку.

Дидактические игры могут применяться на уроках различного характера, но лучше их использовать на уроках закрепления изученного материала, а также на уроках обобщающего повторения и работы над ошибками. Лучше всего использовать игры в конце урока, когда работоспособность учащихся падает, внимание начинает рассеиваться, и нужен более эффективный метод, способный мобилизовать умственные способности детей. А также дидактические игры, возможно использовать в начале урока (организационный момент), при проверке домашнего задания, орфографической пятиминутки, как своеобразную форму словарной работы.

Положительный результат возможен лишь при систематическом использовании комплексов игр.

Для развития таких психических операций, как анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация и установление причинно-следственных связей у детей младшего возраста рекомендуется использовать загадки, ребусы и шарады.

Педагогу школы важно учитывать, что прочность запоминания материала ребенком зависит от количества повторений. Знание объема памяти учеников очень важно для организации процесса заучивания, а также для определения величины материала, который может воспринять ребенок младшего школьного возраста.

Исследования проводилось во 1-м классе «А» в средней школе – № 26 г. Усть-Каменогорске. В эксперименте участвовали 27 детей. Цель эксперимента явилась разработка и апробация методики применения дидактических игр способствующих активизации познавательных деятельности в процессе обучения учащихся младшего школьного возраста

На основании поставленной цели были выделены задачи:

1. Провести диагностику развития познавательной активности учащихся 1-го класса «А»
2. Разработать и апробировать методику применения дидактических игр в процессе обучения для активизации познавательных процессов у учащихся.
3. Провести сравнительный анализ полученных результатов.

На первом этапе экспериментального исследования учащимся было предложено выполнить проверочную работу, с целью определения уровня познавательной активности школьников в 1 «А» классе.

Результаты оценивались по критериям А.К.Марковой, А.Г.Лидерс, Е.А.Яковлевой, которые определяют уровень познавательной активности следующим образом:

Таблица – 1.  
Уровень познавательной активности учащихся

Уровни	Критерии оценки уровня		
Высокий	Самостоятельное выделение ключевых понятий	Понимание и принятие учебной задачи, выбор способов работы;	Владение мыслительными операциями, активность, инициатива, нахождение нестандартных решений
Средний	Самостоятельное выделение ключевых понятий;	Малое приложение личных усилий в учебной работе;	Слабая активность, отсутствие инициативы, стремления
Низкий	Учебные действия и операции не связаны друг с другом в целостную учебную деятельность;	Отсутствие понимания смысла учебной задачи;	Малое приложение личных усилий в учебной работе; Слабая активность, отсутствие инициативы, стремления искать новые решения.

Обработав данные, полученные при проведении проверочной работы в 1 классе «А» получили следующие результаты: из 27 учащихся: 7 имеют высокий уровень активности, 13 – средний, 7 – низкий. Проанализировав работы детей, мы провели формирующий эксперимент. Цель формирующего эксперимента: создать условия для активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках

русского языка. Для достижения этой цели в 1 классе “а” были созданы условия, соответствующие теоретическим положениям: использование большого количества дидактических игр наряду с групповыми формами работ на уроках; проведение нестандартных уроков; применение заданий нешаблонного характера; включение в уроки заданий с элементами игры. Мы предлагаем описание некоторых дидактических игр, которые были использованы на данном этапе. Формирующий эксперимент продолжался три недели.

Таким образом, интерес школьников к учебному процессу возрастает.

Игровой метод обучения мы использовали на всех предметах, изучаемых в данном классе, но для сравнения результатов эксперимента, срезы знаний мы проводили по предмету математика.

На третьем этапе нашего исследования был проведён второй констатирующий эксперимент.

Цель эксперимента: выявление уровня качества знаний, после эффективного использования в процессе обучения дидактических игр.

Эксперимент проводился по методикам, аналогичным первому констатирующему эксперименту, результаты оценивались по тем же критериям. Задания для контрольного среза соответствовали тем умениям, которыми должны обладать учащиеся 1-го класса на данный период времени.

Обработав данные, полученные при проведении анкеты, наблюдения, проверочной работы, получили следующие результаты: В 1 классе “А” из 26 учащихся 10 имеют высокий уровень, 15 – средний, 2 – низкий.

По результатам данного исследования мы можем сделать вывод, что качество знаний учащихся с высоким уровнем увеличилось на 30%, со средним – на 15 %, с низким уровнем познавательной активности уменьшилось на 71%.

Указанная динамика подтверждает необходимость использования дидактических игр на уроках для повышения качества знаний. Использование дидактических игр позволило сделать обучение детей интересным, увлекательным. На уроке наблюдается повышенное внимание учащихся, активизируются все виды памяти.

Активизация познавательной деятельности учащихся – одна из актуальных проблем на современном этапе развития педагогической теории и практики обучения детей с задержкой психического развития.

Развитие активности, самостоятельности, инициативности, творческого подхода к делу – это требования самой жизни, определяющие во многом то направление, в котором следует совершенствовать учебно-воспитательный процесс. Поиски путей развития активизации познавательной деятельности у младших школьников развитие их познавательных способностей и самостоятельности – задача, которую призваны решать многие педагоги, психологи, методисты.

Главная цель нашего исследования была достигнута в ходе экспериментальной работы. Мы изучили и апробировали на практике влияние дидактической игры на формирование познавательной активности.

Анализ полученных результатов показал, что при использовании игрового метода обучения позволяет увеличить активность познавательной деятельности

учащихся младших классов на уроке. Это подтверждает нашу гипотезу исследования.

В игре ребенок делает открытия того, что давно известно взрослому. Потребность в игре и желание играть у школьников необходимо использовать и направлять в целях решения определенных образовательных задач. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении.
2. Учебное пособие по ред. Г.И. Щукиной; М.1984
3. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети!; М., 1983.
4. Бёрн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры.; Лениздат, 1992.
5. Бую Т.А. Игра в эстетическом воспитании младшего школьника.
6. Начальная школа, 1997, №2
7. Гобова Е.С. Зачем ходить в школу?; М.,1997,.
8. Губанова О.В., Левкина И.С. Использование игровых приемов на уроках. Начальная школа, 1997, №6