

ПЕДАГОГИКА ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Бойченко Анна Валерьевна

учитель

МБОУ «СОШ №6»

г. Новокузнецк, Кемеровская область

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА В ФОРМАТЕ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС

***Аннотация:** в данной статье автором подчеркивается важность развития и использования взрослыми в воспитании социальных мотивов ребенка для оказания на него положительного воздействия. Дидактические игры призваны помочь реализации указанного сценария.*

***Ключевые слова:** учебная деятельность, младшие классы, социальные мотивы.*

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В.А. Сухомлинский

Современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка, развитию его лучших качеств, формированию разносторонней и полноценной личности.

Огромная роль в развитии, воспитании и обучении ребенка принадлежит игре – важнейшему виду детской деятельности. Она является эффективным средством формирования личности младшего школьника, его морально-

волевых качеств, в игре реализуется потребность воздействия на мир, появляется мотивация обучения.

Педагогической обработкой дидактических игр, отбором и пропагандой игровых форм как средств обучения также занимались В.И. Даль, П.Ф. Лесгафт, П.Н. Бокин, Е.М. Дементьев, Л.А. Венгер, И.А. Сорокина, Ф.Н. Блехер, И.Е. Удальцова и другие. На основе исторического анализа установлено, что в отечественной педагогике интерес к проблеме дидактической игры и ее организации имеет давнюю традицию. Создателем теории игры в российской науке является К.Д. Ушинский. Он противопоставляет проповеди стихийности игровой деятельности идею использования игры в общей системе обучения, в деле подготовки ребенка через игру к трудовой деятельности.

В отечественной педагогике и психологии серьезно разрабатывали теорию игры, в том числе и дидактической М.М. Бахтин, П.П. Блонский, Л.С. Выготский, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, А.С. Макаренко, Д.Б. Эльконин. При этом основными подходами к теории возникновения игры является теория духовного развития в игре; обучение ребенка; получение новых знаний о природе и мире в целом; труд как источник появления игры; теория воздействия на мир через игру. Исследователь народной культуры В.М. Григорьев отмечает, что игра – это занятие, не по обязанности, а добровольное, по желанию, приносящее радость; эта радость непосредственна, свободна от расчета на вознаграждение; игра не похожа на учение, труд, искусство и другие серьезные стороны жизни, но способна во многом воспроизводить, моделировать абсолютно любые из них; в игре создается на время особый, условный мир, со своими законами.

В наше время игра – это своеобразная школа социализации ребенка. С одной стороны, в игре проявляется культура поведения, культура общения, культура обучения, выработанная и воспитанная детьми вне игры. С другой стороны, увлекательное содержание игр, изображение коллективного труда, благородных поступков, способствует развитию дружеских чувств, сплачивает детей.

Такое единство игровых и реальных отношений помогает создать нравственную направленность поведения детей.

Важнейшей задачей современной системы образования является формирование совокупности «универсальных учебных действий», обеспечивающих умение учиться. При этом знания, умения и навыки рассматриваются как производные от соответствующих видов целенаправленных действий, т.е. они формируются, применяются и сохраняются в тесной связи с активными действиями самих учащихся. Качество усвоения знаний определяется многообразием и характером видов универсальных действий.

Главная задача учителя заключается в том, чтобы создать условия, когда обучение ребенка заменит монотонную деятельность по запоминанию на активную самостоятельную работу. Эта деятельность устанавливается тогда, когда ребенка ставят в ситуацию выбора, когда он сам решает, как поступить: пойти на интересную прогулку или помочь взрослому; съесть конфету самому или отнести ее маме; поделиться игрушками с младшим или оставить себе. Делая выбор, преодолевая сиюминутные желания и поступаясь собственными интересами в пользу другого, чтобы порадовать его, ребенок получает удовлетворение от того, что поступил правильно.

В младшем школьном возрасте открываются новые возможности для стимулирования психического развития ребенка через регуляцию его отношений с окружающими людьми, особенно с учителями и родителями, к воздействиям которых в этом возрасте ребенок еще достаточно открыт. Это позволяет взрослым развивать и использовать в воспитании социальные мотивы ребенка для оказания на него положительного воздействия. Речь идет о таких мотивах, как признание, одобрение со стороны значимых взрослых людей, стремление получать высокую оценку и ряде других.

Учебная деятельность в начальных классах, прежде всего, стимулирует развитие психологических процессов, непосредственного познания, окружающего мира – ощущений и восприятий.

Что же такое игра? По определению Российской педагогической энциклопедии, игра – «это один из видов деятельности человека». Данное определение бесспорно и общепринято. Однако в педагогике и методиках имеет место разное толкование игры как метода обучения (Н.Ф. Виноградова) или как формы обучения (Г.Н. Аквилева, З.А. Клепинина). В самом деле, источником знания является не сама по себе игра, а та деятельность ребенка, которая характеризует игру. Например, дети играют в школу. Они в игре моделируют то, что наблюдали, переживали в настоящей школьной жизни. Здесь методом и является моделирование, которое применено в форме игры.

В педагогике и психологии существует разное понимание дидактической игры. Ее рассматривают со следующих позиций:

- как деятельность, смысл и цель, которой, дать детям определенные знания и навыки; как игру, предназначенную для обучения (Гольцьюва О, Клиндова Л.);
- как игру имеющую дидактическую цель и требующую соответствующего дидактического материала (Тихеева Е.И.);
- как процесс использования дидактического материала в игровой деятельности посредством которого производится обучающее воздействие, способствующее развитию способностей и знаний (Хачапуридзе);
- как единую систему воздействий, направленных на формирование потребностей в знаниях, активного интереса к тому, что может явиться их новым источником, а также более совершенных познавательных навыков умений, сенсорных, интеллектуальных, кинетических и др. (Богуславская З.М.);
- как ряд приготовленных операций, включенных в новую задачу (Леонтьев А.Н.).

Игра в тех формах, в каких она существовала в дошкольном детстве, в младшем школьном возрасте утрачивает свое развивающее значение и постепенно заменяется учением и трудовой деятельностью, суть которых состоит в том, что данные виды деятельности в отличие от игры, доставляющие просто удовольствие, имеют определенную цель. Сами по себе игры становятся

новыми. Большой интерес для младших школьников представляют игры в процессе обучения.

Участие младших школьников в таких играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В таких играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.

Особый вариант педагогического общения представляют дидактические игры.

Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Необходимость использования дидактических игр как средства обучения детей в младшем школьном возрасте в условиях реализации ФГОС определяется рядом причин:

1. Игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения (не случайно поэтому многие дети приносят в школу игрушки). В школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношения к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и в труде. Отсюда следует, что опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы – это важный и наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу.

2. Освоение учебной деятельности, включение в нее детей идет медленно (многие дети вообще не знают, что такое «учиться»).

3. Имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления. Дидактические игры как раз и способствуют развитию у детей психических процессов.

4. Недостаточно сформирована познавательная мотивация. Основная трудность в начальный период обучения заключается в том, что мотив, с которым ребенок приходит в школу, не связан с содержанием той деятельности, которую он должен выполнить в школе. Мотив и содержание учебной деятельности не соответствуют друг другу. Побуждать же к учению должно то содержание, которому ребенка учат в школе. Существуют значительные трудности адаптации при поступлении ребенка в школу (освоение им новой роли – роли ученика, установление взаимоотношений со сверстниками и учителями).

А.В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры, подчеркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребенка». С другой стороны, некоторые педагоги склонны, наоборот неправомерно рассматривать дидактические игры лишь как средство интеллектуального развития, средство развития познавательных психических процессов.

Однако дидактические игры – это еще и игровая форма обучения, которая, как известно, достаточно активно применяется на начальных этапах обучения, т. е. в старшем дошкольном и младшем школьном возрасте.

Дидактические игры весьма сложны для руководства. Чтобы дидактическая игра не превратилась в учебное занятие, в ней должны присутствовать структурные элементы: обучающая задача, игровое действие или игровой элемент и правила игры. Иногда выделяют еще содержание игры и ее окончание (заключение).

Особая ценность игры состоит в том, что игра означает для нас трансформацию окружающего мира согласно нашему желанию, тогда как учение изменяет нас самих для лучшей адаптации к внешним условиям.

Я.А. Коменский очень высоко оценивал роль игры в обучении. Он писал в «Автобиографии»: «Весь метод направлен на то, чтобы школьная подневольщина превратилась в игру и забаву».

Отбор познавательных задач для дидактических игр осуществляется в соответствии с разделами программы обучения и воспитания, с учетом возрастных особенностей детей.

Существенный признак дидактической игры – устойчивая структура, которая отличает её от всякой другой деятельности. Структурные компоненты дидактической игры: игровой замысел, игровые действия и правила.

По структуре дидактические игры делятся на сюжетно-ролевые и игры-упражнения, включающие только отдельные элементы игры. В сюжетно-ролевых играх дидактическая задача скрыта сюжетом, ролью, действием, правилом. В играх-упражнениях она выражена явно. В дидактической игре ее замысел, правило, действие и включенная в них умственная задача представляют собой единую систему формирующих воздействий.

При подборе игр важно учитывать наглядно-действенный характер мышления младшего школьника. Необходимо также помнить и о том, что игры должны содействовать полноценному всестороннему развитию психики детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослыми, прививать интерес к учебным занятиям, формировать умения и навыки учебной деятельности, помогать ребенку овладевать умением анализировать, сравнивать, абстрагировать, обобщать. В процессе проведения игр интеллектуальная деятельность ребенка должна быть связана с его действиями по отношению к окружающим предметам.

Игры можно проводить как на уроке, так и во внеклассной работе. Цель их: оживить скучное, увлечь творчеством, заинтересовать обыденным, так как интерес – это катализатор всей учебной деятельности. Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся:

– игры-путешествия (Имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами, игра-путешествие отражает реальные факты или события, обычное раскрывает через не-обычное, простое – через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через интересное. Все это происходит в игре, в игровых

действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия – усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.);

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

– игры-предположения («Что было бы..?» или «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия.);

– игры-загадки;

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

В настоящее время особенно бурно развивается направление компьютерных дидактических игр. Компьютерные игры имеют преимущество перед другими формами игр: они наглядно демонстрируют ролевые способы решения игровых задач. В них дети приобретают опыт нравственного поведения в самых

разнообразных условиях жизни. Такие игры помогают избежать штампов и стандартов в оценке поведения разных персонажей в разных ситуациях.

Подводя итог, можно сказать, что в развитии познавательной активности младших школьников особое место занимают дидактические игры. Это творческая целенаправленная деятельность, в процессе которой дети в занимательной форме глубже и легче познают явления окружающей действительности, расширяют представления о количественных и пространственных отношениях, приобретают навыки сравнения, анализа, синтеза. Игра служит как бы переходным мостиком к учению, той средой, в которой легче, интереснее проходит познавательная деятельность.

Список литературы

1. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2010.
2. Ермолаева М.В. Психолого-педагогическая практика в системе образования / М.В. Ермолаева, А.Е. Захарова, Л.И. Калинина, С.И. Наумова. – М.: Просвещение, 1998.
3. Коменский Я.А. Избранные педагогические сочинения: в 2-х т. – М.: Педагогика, 1982. – Т. 1.
4. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России / А.Я. Данилюк, А.М. Кондаков, В.А. Тишков. – М.: Просвещение, 2009.
5. Педагогика / под ред. Сластенина В.А. – М.: Академия, 2008.
6. Педагогика / под ред. Пидкасистого П.И. – М.: Педагогическое общество России, 2006.
7. Подласый И.П. Педагогика начальной школы. – М.: Владос, 2008. – 474 с.
8. Ситаров В.А. Дидактика. – М.: Академия, 2004.
9. Филимонова Н.И. Через занимательность – к развитию личности. – Мн.: Белор. наука, 2000.

10. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Просвещение, 1979.

11. Развитие познавательной деятельности младших школьников средствами игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=699938>