(cc) BY

Дуракова Наталья Ивановна
учитель
МБОУ «СОШ №21»
г. Старый Оскол, Белгородская область

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ УНИВЕРСАЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ В ПЕРИОД ОБУЧЕНИЯ ГРАМОТЕ

Аннотация*: в статье говорится об эффективности применения игровых технологий, способствующих формированию познавательных учебных действий у младших школьников в период обучения грамоте.*

Ключевые слова*: младший школьник, дидактическая игра, активность, деятельность.*

Проблема формирования УУД в процессе обучения младших школьников русскому языку (равно как и других учебных дисциплин) является недостаточно разработанной. Формирование грамматико-орфографических умений связано как с развитием логических операций, так и с овладением умением моделировать и использовать различные знаково-символические средства. Данные умения относятся к группе познавательных УУД. Особенно остро проблема формирования познавательных УУД стоит в период обучения грамоте, поскольку у первоклассников преобладает наглядно-образное мышление над логическим.

Для младших школьников недостаточно создавать положительный эмоциональный фон. Необходимо включать учащихся в активную деятельность, «соединяющую ум с сердцем». Такое положение позволяют решать дидактические игры.

Игры, которые используются в начальной школе, делятся на две большие группы – ролевые (творческие) и дидактические (игры с правилами). Для ролевых игр существенным является наличие роли, сюжета и игровых взаимоотношений, в которые вступают дети, исполняющие роли. Например, ролевая игра «Встречаем гостей». В начальной школе этот вид игр в последние годы

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

становится все более популярным, так как учитель начинает понимать их значения в развитии у младших школьников воображения, творчества, навыков общения. Дидактические игры – более привычный для учителя метод обучения и вид игровой деятельности. Они делятся на наглядные (игры с предметами), а также словесные, в которых предметы не используются. Среди дидактических выделяются сюжетные игры, например, «Магазин», «Почта», где в рамках заданного сюжета дети не только решают дидактическую задачу, но и выполняют ролевые действия.

Главное значение этих игр в следующем: значительно повышается познавательный интерес младших школьников к обучению грамоте; каждый урок становиться более ярким, необычным, эмоционально насыщенным; активизируется учебно-познавательная деятельность младших школьников; развивается положительная мотивация учения, произвольное внимание, увеличивается работоспособность.

Дидактическая игра содержит три компонента: дидактическую цель, игровое правило, игровое действие. Таким образом, дидактическая игра, во-первых, выполняет обучающую задачу, которая вводиться как цель игровой деятельности и по многим свойствам совпадает с игровой задачей; во-вторых, предполагается использование учебного материала, который составляет содержание и на основе которого устанавливаются правила игры; в-третьих, такая игра создается взрослыми, ребенок получает её в готовом виде.

Среди приемов активизирующих познавательную деятельность учащихся можно выделить:

1. Речевые разминки – «Спросите друг у друга», «Минутка Почемучки», диалог-драматизация стихотворения, формулировка вопросов к рисунку, разыгрывание диалогов (диалогов реальных лиц, диалогов растений и животных, диалогов оживших предметов), разыгрывание пантомимических сцен.

2. Логические задачи – отгадывание загадок; чтение логического рассказа – загадки и ответ на вопрос; подбор загадок, решение проблемных вопросов, вопросов-тестов; решение логической задачи в виде рисунка-загадки, ребуса.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

3. Творческие задания:

– творческие рассказы – сюжетный рассказ на основе непосредственного восприятия, сюжетный и описательный рассказ на основе обобщенных знаний, описательный рассказ на основе сравнения разных явлений, рассказ-этюд, рассказ – сочинение, рассказ-диалог. Их отличительные особенности – передача собственного мнения школьника, содержание выходит за рамки изученного, тема рассказа требует размышления;

– творческие задания с использованием музыки и живописи – сопоставление музыкального произведения с настроением пейзажа, определение характера и настроения музыкального произведения, создание воображаемой картины к нему, определение характера произведения живописи и создание воображаемого музыкального произведения к нему;

– учебно-ролевые игры – создание воображаемой ситуации и её разыгрывание, игры – диалоги с использованием кукол, переделывание сказок и их разыгрывание.

4. Создание проблемных ситуаций.

Активное внедрение в учебный процесс разнообразных развивающих игр является важнейшей задачей учителя начальных классов.

Использование дидактических игр в период обучения грамоте является наиболее эффективным средством повышения не только качества знаний учащихся, но и средством формирования познавательной активности и познавательных универсальных учебных действий.

Список литературы

1. Бакулина Г.А. Интеллектуальное развитие младших школьников на уроках обучения грамоте [Текст] / Г.А. Бакулина. – М.: Владос, 2004.

2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка [Текст] / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 2006. – №6.

3. Латынин И.П. Активизация мышления учащихся в процессе обучения [Текст] / И.П. Латынин // Начальная школа. – 2001. – №2. – С.37–40.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

4. Игровые технологии как средство формирования универсальных познавательных действий в период обучения грамоте [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://knowledge.allbest.ru/pedagogics/2c0b65635a2bc79a5d53a89521206c27_0.html

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)