

Барова Зарема Хазретовна

учитель

МБОУ «СОШ №2» им. Ю.К. Шхачемукова

а. Хатукай, Республика Адыгея

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО
РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ
МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ
В УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

***Аннотация:** в статье представлен опыт применения дидактических игр на различных уроках в начальной школе, показана роль игр в формировании и развитии компонентов коммуникативной компетентности учащихся и активизации познавательной деятельности.*

***Ключевые слова:** дидактическая игра, коммуникативная компетентность, компоненты коммуникативной компетентности, начальная школа.*

Формирование и развитие коммуникативной компетентности учащихся – одна из важнейших задач учебно-воспитательного процесса в школе. Этот процесс должен начинаться на самых ранних ступенях, так как младший школьный возраст представляется наиболее благоприятным для овладения коммуникативными навыками.

Исследование проблемы коммуникативных умений детей младшего школьного возраста получило отражение в целом ряде работ (А.Е. Дмитриев, Л.Р. Мунирова, А.А. Панферова, В.П. Понутриева, А.П. Александренко).

Коммуникативная компетентность, согласно психолого-педагогическим исследованиям, включает следующие компоненты:

- 1) эмоциональный (содержит эмоциональную чуткость, эмпатию и т. д.);
- 2) когнитивный (связан с познанием другого человека, содержит способность предвидеть поведение другого человека);

3) поведенческий (отображает способность ребенка к сотрудничеству, совместной деятельности, предприимчивость, адекватность в общении, организаторские способности и т. п.).

По мнению ученых-исследователей (Ш.А. Амонашвили, Ю.К. Бабанский, И. Болдырев, Крутецкий, З.И. Леонтьева, А.В. Мудрик, В.С. Мухина, Л.И. Новикова, Б.Ф. Паламарчук, Р.И. Пассов, А.М. Пышкало, Л.М. Рубанова, М.Н. Скаткин, Г.И. Щукина, М.Г. Яновская) одним из эффективных средств формирования и развития коммуникативной компетентности младших школьников является игра.

Цель игр, проводимых на уроках – пробудить интерес к познанию, науке, книге, учению; является одним из действенных средств, способных вызвать интерес к каждому предмету. Игра – вечный спутник детства. Досадно, что она порой становится редкой гостьей в домах, становится падчерицей в школе – на уроках, даже на переменах. Как ни странно, взрослые, забывшие свое детство, в том числе и многие родители и педагоги, стараясь, как можно скорее обогатить ребенка, стремятся рывками перевести путевые стрелки детства в мир взрослости. Даже сам переход от тонкого и нежного бытия дошкольника к строгому, обязательному дисциплинированному бытию школьника часто идет без промежуточного моста в виде игры – учения.

Практически каждый учитель начальных классов использует дидактические игры. Мы решили выяснить, как и какие игры способствуют развитию компонентов коммуникативной компетентности. Наш многолетний опыт работы, а также специальные наблюдения последних лет показали, что формированию эмоциональной составляющей способствуют дидактические игры на уроках по дисциплине «Окружающий мир». Так во втором классе по теме «В гости к осени» мы проводим игры «Какое это растение?» и «Какое это животное?».

«Какое это растение?». На доске осенний пейзаж из различных деревьев или могут быть рисунки отдельных деревьев с подписанными названиями. Учитель предлагает прикрепить листья или семена, или шишки к изображен-

ным деревьям. В ходе игры могут обсуждаться вопросы о произрастании этих деревьев в данном регионе, о бережном отношении к ним, их пользе и т. п.

«Какое это животное?». На доске представлены слайды с фрагментами изображений различных животных. Детям предлагается определить это животное. Если они сразу не определяют его, то учитель коротко характеризует его, то ли с помощью загадок, то ли обычным рассказом. Например: «Осенью у него забот немало. Надо позаботиться о надежном убежище, где можно спокойно проспать до весны. Но чтобы спокойно спать, им нужно накопить запас жира за лето и осень. Жир это запас на всю зиму (медведь)». Если же дети сразу отгадали животное, то предлагается охарактеризовать его.

Формированию когнитивному компоненту наиболее соответствуют игры на уроках математики и русского языка. При этом дидактический материал может вводиться как элемент в игровую деятельность, которая является как по форме, так и по содержанию основной. Например, на уроках математики в 1-м и 2-м классах мы проводим следующие игры: «Незадачливый математик», «Точно по курсу», «В какой дом отнести телеграмму?» и др.

«Незадачливый математик». Для закрепления приёмов сложения и вычитания в пределах 10. На доске записываются числовые выражения с пропущенными цифрами и знаками:

$$2 + 6 = \square$$

$$\square - 2 = 8$$

$$9 \square 3 = 6$$

$$1 \square 8 = 9$$

$$7 - \square = 5$$

$$8 + 1 = \square$$

В стороне прикалываются вырезанные из цветной бумаги кленовые листики с записанными на них цифрами и знаками (2, 8, 10, 9, +, –) и фигурка медвежонок. Предлагается следующая ситуация: медвежонок выполнял задания, и ответы записывал на кленовых листьях. Подул ветер – и листья разлетелись. Очень расстроился медвежонок: как же теперь ему быть? Надо помочь ему вернуть листики, с ответами на свои места. Дети выходят к доске, ищут листья с правильными ответами и заполняют ими пропуски.

«Точно по курсу». На доске записываются числовые выражения без ответов:

$$5 - 3 =$$

$$7 + 2 =$$

$$1 + 5 =$$

$$10 - 2 =$$

$$4 + 3 =$$

$$6 - 3 =$$

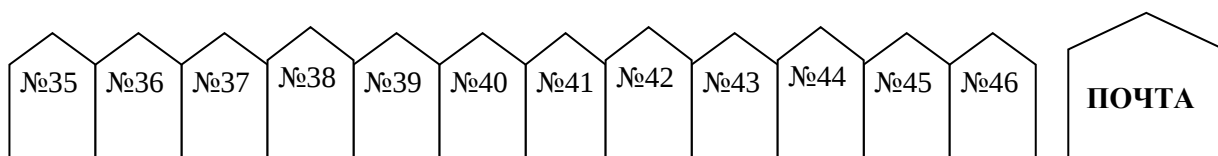
$$6 + 4 =$$

$$9 - 5 =$$

$$10 - 5 =$$

Внизу на доске под числовыми выражениями выставляются кораблики. На парусе каждого из них записаны цифры (8, 2, 10, 9, 7, 3, 4, 6, 5), которые являются значениями данных выражений. Вызванные учащиеся выходят, берут любой кораблик, приставляют к тому выражению, значение которого соответствует ответу, записанному на парусе корабля.

«В какой дом отнести телеграмму?». Необычные телеграммы стали приходить на в одном сказочном городке. Адресат зашифрован либо числовым выражением, либо двумя числами, между которыми нужно поставить знаки «+» или «-». Нужно помочь почтальонам разнести телеграммы, разгадав шифровку (поставить знак), чтобы получилось верное равенство с ответом, равный номеру одного из домов.



27...12	49...14	27...14	50...5	51...14	27...19	17+18
50...12	83...39	19...17	94...50	28...15	70...28	19+17

Весело проходит игра «Грамматическая арифметика». Череп – п + муха = черемуха. Часть – ь + ушко – о + а = частушка. Черный – ый + о + слива-а = чернослив. Или предлагается какое-либо слово и нужно составить как можно больше слов из букв, входящих в данное слово. Например, из слова «пилка» можно составить слова: пила, капли, клип, лак, лапки, пика, пачки, липка и др.

Поведенческий компонент коммуникативной компетентности может быть сформирован в ходе применения игр, при которых класс разбивается на команды. Каждой команде предлагается какое-либо задание, для решения которого нужно активизировать способность к сотрудничеству, совместной деятельности.

сти. эти игры могут быть представлены в виде квестов, при организации исследовательских проектов и т. д.

Еще А.С. Макаренко говорил, что «...между игрой и работой нет такой большой разницы, как многие думают. Хорошая игра похожа на хорошую работу, плохая игра похожа на плохую работу. Это сходство очень велико, можно прямо сказать: плохая работа больше похожа на плохую игру, чем на хорошую работу» [1]. Поэтому каждому учителю необходимо научиться, умело использовать игру на уроке. В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке – игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом обучения и воспитания. А учитывая и наш век скоростей, в играх появляется ещё один участник – компьютер. В Интернете представлено большое число разнообразных площадок с образовательными и развивающими онлайн-играми.

Дидактические игры благотворно влияют на усвоение знаний и умений, развивают познавательный интерес, вносят разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу, развивают память и сообразительность. При этом они снимают утомляемость, поддерживают внимание. Дидактические игры увлекает, заставляет задуматься и проявить инициативу, помогают сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, являются определяющим фактором активизации познавательной деятельности и способствуют развитию компонентов коммуникативной компетентности.

Список литературы

1. Макаренко А.С. Игра // О воспитании молодежи. – М.: Государственное учебно-педагогическое издательство Трудрезервиздат, 1951. – 396 с. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.hrono.ru/libris/lib_m/makarnk_igra.php