

ИГРА КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

КРУПОДЁРОВА С.В.

Среди методических проблем, касающихся организации игры, возникает вопрос о времени и о месте педагогической игры в системе школьной работы. Ляпина Г.А. считает, что в начальный период школьного обучения это эффективнейшее образовательно-воспитательное средство неизбежно сопровождает изучение программного материала.

Наблюдая за игровыми действиями, вводимыми в учебно-воспитательный процесс, Ляпина Г.А. установила общие особенности дидактических игр:

1. игра активизирует психические процессы деятельности ребенка и подростка (ощущение, восприятие, мышление, воображение, память, внимание, волю, речь, моторику);
2. игра строится на добровольных началах;
3. создает наиболее благоприятные условия для развития творческих способностей;
4. во время игры учащиеся получают глубокое удовлетворение, радость.

К дидактическим играм относят игры, которые входят непосредственно в состав урока, способствуют более глубокому и прочному усвоению знаний. Они служат вводом в тему, в курс, способствуют повторению ранее усвоенного материала, обобщению и закреплению его и, в некоторой степени, изучению нового материала. В термине «дидактическая игра» подчеркивается ее педагогическая направленность, отражается разнообразие применения.

А. Акишина, Т. Акишина, Т. Жарикова выделили дидактически ценные качества игры:

1. Игра способствует усвоению знаний не по необходимости, а по желанию самих учащихся и происходит не формально, а заинтересованно.

Так как учеба (особенно в детском возрасте) часто строится на принуждении, игра воспринимается особенно радостно, а радость в свою очередь стимулирует расположение к учебному предмету, повышает интерес к нему. Игра вносит разнообразие в повседневную учебную деятельность, способствуя развитию интереса не только к игре, но и к самому учебному предмету.

2. Игра дает возможность учащемуся оценить себя на фоне других учеников (рефлексия). Умение же оценить себя правильно - это важная способность человека, помогающая ему в жизни: недооценка своих способностей мешает человеку быть инициативным, решительным, энергичным.

3. Игра выдвигает как бы новый критерий оценки. Ведь победителем чаще всего бывает не тот, кто больше знает, а тот, у кого к тому же развито воображение, кто умеет наблюдать, быстрее и точнее реагировать в игровой ситуации, кто не просто располагает хорошей «кладовой памяти», но и может с умом пользоваться ее богатствами.

4. Игра характеризуется наличием двух планов. С одной стороны, играющий выполняет реальные действия, связанные с решением вполне конкретных, часто нестандартных задач; с другой стороны, ряд моментов этой деятельности носит условный характер, что позволяет отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью, наказуемостью и дать волю фантазии, сняв барьеры страха, боязнь быть смешным, получить плохую отметку и т.д.

5. Игра требует сотрудничества всего коллектива. Она создает атмосферу здорового соревнования, мобилизует творческие возможности учащихся, так как от его ответа зависит не только личная отметка, но и победа команды. Игра, следовательно, вырабатывает у учащихся чувство долга перед коллективом.

Успешность проведения игры на занятиях целиком зависит от учителя. Педагог должен уметь организовать игру, а для этого необходимо знать принципы ее использования, тщательно разрабатывать проведение игры.

Проанализировав имеющуюся литературу (Ляпина Г.А., Караковский В.А. и др., Селевко Г.К., Акишина А. и др.), я попыталась из предложенных авторами принципов использования игры выделить всеобщие:

- так как каждая игра имеет целевую направленность, то все игровые задания должны быть ей подчинены;
- игровые задания должны быть посильными, понятными, но в тоже время содержать элемент трудности. Ребенку надо приложить усилия, проявить терпение, чтобы достичь цели;
- начинать следует с простых игр, постепенно их усложняя и модифицируя;
- игровой материал должен быть красочным, интересным, доступным для использования детьми соответствующего возраста;
- учет результатов игры должен быть открытым, ясным, справедливым;
- игру нужно закончить на данном уроке и подвести итог, тогда она сыграет положительную роль;
- любая игра, предлагаемая учителем, должна быть им глубоко продумана и хорошо подготовлена;
- во время игры учитель должен создать в классе атмосферу доверия, уверенности учащихся в собственных силах и достижимости поставленных целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность преподавателя, поощрение, одобрение действий учащихся;
- учитель должен избегать менторского тона, снисходительности. Но и другая крайность - полная включенность в игру, когда он в азарте забывает, зачем эта игра проводится, - недопустима. Подчеркиваем: учитель как бы играет, стимулируя деятельность учащихся, но сам остается «за занавесом» - он режиссер, учащиеся - актеры.
- задача педагога не только развивать учащихся, но и культивировать сотрудничество (учащиеся общаются, обмениваются знаниями, фактами и т.д.). Учитель должен быть внимательным, уметь наблюдать и видеть каждого учащегося, не допуская конфликтных ситуаций;
- когда класс увлекся игрой, внимание преподавателя переключается на слабых, пассивных учащихся.

Однако надо помнить, что младшие школьники весьма впечатлительны. Очень яркие впечатления иногда могут создать такой сильный очаг возбуждения в коре головного мозга, что в результате этого затормозится всякая возможность понимать объяснения, анализировать и обобщать материал.

Игра - это вид деятельности. В силу этого ей присущи черты, характерные для всякой деятельности: наличие цели, мотивов, средств реализации, планомерных действий, результата. Поэтому, учителю, во-первых, необходимо создать внутренние и внешние условия, вызывающие активность младших школьников, то есть мотивировать учащихся. Мотив, в свою очередь, определяет направленность деятельности - определяет ее цель (осознанный образ предвосхищенного результата). Целью может быть какой-то предмет, явление или определенное действие. На достижение цели направлены определенные действия - осознанное проявление активности человека. Действия могут быть внутренними (умственными) и внешними (предметными). Переход от внешнего, материального действия к внутреннему называется интериоризацией, превращение внутреннего психического во внешнее - экстериоризация. Каждое действие может быть выполнено по-разному, то есть с помощью различных способов. Способ выполнения действия называется операцией. Главное свойство операций — это то, что они обычно мало осознаются или совсем не осознаются человеком, то есть это уровень автоматических навыков.

Говоря о том, что человек осуществляет какую-то деятельность, нельзя забывать, что человек представляет собой организм с высоко организованной нервной системой,

развитыми органами чувств, сложным опорно-двигательным аппаратом, психофизиологическими функциями, которые являются и предпосылками и средствами деятельности. Например, когда цель игры что-то запомнить, то учащиеся могут использовать различные действия и приемы запоминания, но эта деятельность опирается на имеющуюся мнемическую психофизиологическую функцию: ни одно из действий заучивания не привело бы к желаемому результату, если бы человек не обладал мнемической функцией. Психофизиологические функции составляют органический фундамент процессов деятельности.

Таким образом, успешность любой деятельности обеспечивают психофизиологические функции. Но можно проследить и обратную связь. Игра, ставя учащихся в нестандартные ситуации, опираясь на их самостоятельность и активность, предлагает задания, которые несут в себе определенный элемент трудности, что, в свою очередь, приводит к развитию психофизиологических функций и, как следствие, психофизиологических показателей. Учитель должен учитывать это при введении игры в ход урока, чтобы добиться ее эффективного результата.

Селевко Г.К. отмечал, что каждый учитель должен разрабатывать этапы проведения игры. Он предложил такую схему:

1. Этап подготовки. Подготовка игры начинается с разработки сценария - условного отображения ситуации и объекта. В содержании сценария входит учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план, общее описание процедуры игры.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников. Определен режим работы, сообщается инструкция, правила. При необходимости ученики могут обратиться к учителю за разъяснением. Правила запрещают выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать этику поведения.

2. Этап проведения - процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только учитель может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

3. Этап оценки результатов. Учитель констатирует достигнутые результаты, идет обсуждение хода игры с учащимися. Он отмечает как успехи, так и недостатки игры в целом и отдельных участников.

Педагог в игровой деятельности выступает и как организатор, и как руководитель, и как активный участник. По результатам психологических исследований можно выделить следующие профессионально важные качества педагога в отношении игры детей:

- умение наблюдать игру, анализировать ее, оценивать уровень развития игровой деятельности; планировать приемы, направленные на ее развитие;
- обогащать впечатления детей с целью развития их игр;
- обогащать внимание детей на такие впечатления их жизни, которые могут послужить сюжетом хорошей игры;
- уметь организовывать начало игры;
- широко использовать косвенные методы руководства игрой, активизирующие психофизиологические показатели младшего школьника, его опыт, проблемные игровые ситуации (вопросы, советы, напоминания) и др.;
- создавать благоприятные условия для перехода игры на более высокий уровень;
- уметь самому включаться в игру на главных или второстепенных ролях; устанавливать игровые отношения с детьми;
- уметь обучать игре прямыми способами (показ, объяснения);
- предлагать с целью развития игры новые роли, игровые ситуации, игровые действия;
- регулировать взаимоотношения, разрешать конфликты, возникающие в процессе игры, давать яркие игровые роли детям с низким социометрическим статусом, включать в игровую деятельность застенчивых, неуверенных, малоактивных детей;

- учить детей обсуждать и оценивать ее.

Караковский В.А полагает, что, обобщая игровой опыт школьных воспитательных систем, можно выделить три подхода.

1. Игру используют формально (как элемент массовых воспитательных форм, как элемент или форму обучения, как стихийно определяемый набор традиционно игровых форм и т.п.). В таком случае целенаправленное создание игрового пространства, распространение игровой культуры - трудно разрешимая задача. Наиболее распространенным видом «творчества» при этом выступает переложение (адаптация) многочисленных телевизионных игровых передач.

2. Игры пользуются в системе, с созданием игровых комплексов, сквозных игровых сюжетов. Достоинства данного подхода очевидны: длительное время в школе присутствует игровое настроение, активно применяется моделирование игровых форм и средств, активизируется творческий потенциал участников игры, закономерным и оправданным становится обращение к специальным занятиям по освоению новых игр и игровых традиций, выстраивается игровая перспектива, порождающая ожидание, волнение и объединяющая на достаточно длительный срок тех, кто играет, и тех, кто хотел бы включиться в игру.

3. Высший уровень проникновения игры в жизнедеятельность образовательной и воспитательной системы сопровождается следующим не столь частым явлением: старшеклассники и взрослые осмысливают (рефлексируют) и сознательно используют, а младшие школьники интуитивно активизируют и совершенствуют игры.

В этом случае предусматривается многообразие и разнообразие вариантов, в основе которых - различные ролевые взаимодействия. Так «учитель-ученик» на уроке, «режиссер-актер» при постановке школьного спектакля, «мудрец-мудрец» в споре или дискуссии и т.п. - все это грани общения одной-единственной пары «взрослый-ребенок» в течение дня.

Возможно ли для достижения данного уровня в практике обычной обучающей системы? Полагаю, что да. С этой целью, прежде всего, стоит переставить традиционные акценты и заглянуть в существо игрового действия. Как следствие, нужно отказаться от бездумного количественного приращивания игровой практики, перестать злоупотреблять техникой игры в ущерб качественному освоению, погружению в специфическое игровое настроение, созданию игрового пространства и обогащению игровой культуры.

Литература:

1. Акишина А. и др. Игры на уроках русского языка: Учебное наглядное пособие. М.: «Русский язык», 1990
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Книга для учителя. - М.: Просвещение, 1987.
3. Каникулы: игра, воспитание: О пед. руководстве игр. деятельностью школьников: Книга для учителя / Под ред. О.С.Газмана. - М.: Просвещение, 1988.
4. Ляпина Г.А. Игра как средство активизации учебно-познавательного процесса. - Алма-Ата: Изд-во «Мектеп», 1978.
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. - М.: Народное образование, 1999
6. Управление воспитательной системы школы: проблемы и решения / Под ред. В.А. Караковского, Л.И. Новиковой, Н.Л. Селивановой, Е.И. Соколовой. - М.: Пед. общество России, 1999
7. Эльконин Д.Б. Психология игры. - Изд. центр «Академия», 1998