

ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Стрекаловская М.Е., учителя начальных классов

Одним из базовых ориентиров современной системы образования является проектирование вариативных психолого-педагогических технологий формирования универсальных учебных действий, обеспечивающих развитие личности и построение картины мира на разных ступенях образования. (Асмолов)

Педагогическая технология — специальный набор форм, методов, способов, приемов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе на основе декларируемых психолого-педагогических установок.

Этот педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Особенно важно это в младших классах школы, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, при которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и пр.).

В момент поступления детей в школу и в период перехода учащихся из начальной школы в основную наиболее остро встает проблема преемственности.

Причинами являются:

- 1) изменение методов и содержания обучения;
- 2) обучение на предшествующей ступени не обеспечивает достаточной готовности учащихся к успешному включению в учебную деятельность нового, более сложного уровня.

Первый год обучения в школе является стартовым и крайне важным для формирования универсальных учебных действий, т.к. именно в этот год у детей происходит переход от игровой деятельности к учебной. Этот период имеет статус адаптационного, и его организация должна опираться на основные элементы ведущей деятельности дошкольного возраста — игры.

Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

А.В. Запорожец сформулировал концепцию амплификации детского развития. Данная концепция основывается не на принудительном подстегивании детского развития, а на его обогащении за счет максимально полного проживания возраста. Каждая стадия возрастного развития ребенка имеет огромный потенциал, и вместо того, чтобы сокращать эти возрастные стадии, нужно максимально раскрывать резервы ребенка на каждой стадии.

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, в зарубежной — М.Монтессори, Ж. Пиаже и другие. В их трудах исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, наконец, в процессах социализации — в усвоении и использовании человеком общественного опыта.

За частными неудачами детей стоит несформированность самостоятельной учебной деятельности школьников. Достижение умения учиться предполагает полноценное освоение школьниками всех компонентов учебной деятельности, включая:

- 1) познавательные и учебные мотивы;
- 2) учебную цель;
- 3) учебную задачу;
- 4) учебные действия и операции (ориентировка, преобразование материала, контроль и оценка).

В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы;
- как элементы более обширной технологии. (Селевко)

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

В структуру игры как деятельности органично входит:

- целеполагание;
- планирование;
- реализация цели;
- анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Рассмотрим на примере всем известной игры «Атомы и молекулы».

По правилам игры в начале все игроки (кроме ведущего) – «атомы». Дети беспорядочно перемещаются по залу. По команде ведущего дети должны объединиться «в молекулы».

По команде: «Молекулы по два!» объединиться в пары; «Молекулы по три!» – в тройки и т.д. В «молекулу» могут объединяться и пять-шесть «атомов». Те дети, которым не хватило места в «молекулах», временно выбывают из игры. Они могут опять присоединиться к играющим, когда ведущий подаст команду: «Атомы!» По этой команде все «молекулы» распадаются, и все выбывшие игроки снова могут вступить в игру.

Как видим, она направлена на развитие, прежде всего, коммуникативных навыков. Буквально за несколько секунд детям надо договориться и создать группы. Эту игру можно использовать в первом классе при знакомстве детей. Обязательно надо обратить внимание на тех детей, которые слишком часто не могут встроиться в «молекулы».

В этой игре дети организуют свою деятельность: ставят цель - объединиться в «молекулы», планируют - с кем из детей будут объединяться, контролируют — получилось ли создать «молекулу», корректируют — если в «молекуле» собралось больше «атомов», то выбывает лишний игрок, а если не хватает «атомов», то дети зовут к себе других игроков, оценивают — получилось ли собрать «молекулу», саморегулируются, таким образом формируются регулятивные универсальные учебные действия. Задача учителя — закрепить эти действия на этапе анализа игры наводящими вопросами «Получилось ли собрать «молекулу?», «Что в этом вам помогло?» и т.д.

При изучении раздела «Табличное умножение и деление» во 2 классе на примере этой игры можно объяснить действия деления и умножения. Молекулы состоят из одинакового количества атомов, а умножение есть сложение равных слагаемых. Так как деление — действие, обратное умножению, также можно показать связь компонентов действий умножения и деления. На примере этой игры дети хорошо понимают, что делить на 0 нельзя, при умножении числа на 0 получаем ноль.

При изучении раздела «Внетабличное умножение и деление» в 3 классе можно объяснить деление с остатком. На примере атомов наглядно дети видят, что остаток всегда должен быть меньше делителя — если «атомов» останется больше, из них можно собрать еще «молекулу».

Эту игру можно применить и на разных этапах урока. Например, в виде упражнений при изучении таблицы умножения и деления. Если дать задание подумать, сколько молекул будет при делении, назвав при этом числа из еще не изученной таблицы, мы даем установку на формирование познавательных учебных действий.

Если дети не знают, ничего об атомах, молекулах, то перед началом игры стоит им

рассказать о них. Например, сказать, что все в мире состоит из атомов, они незаметны. Атомы объединяются в молекулы. В разных молекулах атомов бывает разное число. Например, в молекуле воды их три, а в молекуле кислорода – два.

По УМК «Школа России» в начальной школе с понятиями молекулы и атомы учащиеся знакомятся при изучении темы «Тела и вещества» на уроках окружающего мира в 3 классе. На примере игры «Молекулы и атомы» можно также показать твердые, жидкие и газообразные вещества.

Следует отметить, что распространена упрощенная форма игры, когда дети собираются по команде в «молекулы». С самого начала игры необходимо акцентировать внимание детей на понятия атома и молекулы.

Как видим, игра может стать средством преемственности между начальной и средним звеньями школы. Если в начальной школе дети оперируют с предметами окружающего мира, которые они могут видеть, потрогать, понимать, то в старших классах они «заглядывают внутрь» этих предметов. Меняется содержание образования, детям сложно рассуждать о предметах, которые они не видят. Ведь не каждый взрослый сразу может дать правильный ответ, молекулы состоят из атомов, то ли атомы состоят из молекул. Играя, дети запоминают, что молекулы состоят из атомов.

Таким образом, все следующие за дошкольным возрастными периодами со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний-общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.

Ценность игр заключается в том, что дети в значительной мере самостоятельно учатся, активно помогая друг другу.

Можно с уверенностью сказать, что включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрою, не заметно для себя приобретают определенные знания, умения, навыки.

Игры дают возможность выбора и содержат элементы соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Задача учителя — выбрать игры, с помощью которых мы создаем условия для усвоения программного материала, а также для формирования универсальных учебных действий.

Литература

1. Примерная основная образовательная программа начального общего образования. Одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15)
2. Выготский Л.С. Психология развития ребенка — М.: Издательство Смысл, 2004.
3. Запорожец А.В. Психология восприятия ребенком-дошкольником литературного произведения: Тезисы докладов. — М.: 1948.
4. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе. Под ред. А.Г. Асмолова. - М.: «Просвещение», 2011.
5. Макаренко А.С. «Некоторые выводы из педагогического опыта» - М., 1958.
6. Маркова А.К. Формирование мотивации учения. М.: 1984.
7. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996.
8. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998.
9. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: 1979.
10. <http://www.karakyli.ru/>. Атомы и молекулы – современная подвижная игра