

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ГОРИЗОНТЫ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В КОНТЕКСТЕ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА

*Работа представлена кафедрой социально-гуманитарных дисциплин
Северо-Кавказского гуманитарно-технического института.
Научный руководитель – доктор педагогических наук, профессор А. И. Арабов*

В статье обосновываются потенциальные возможности использования дидактических игр в процессе активизации познавательной деятельности младшего школьника.

The article justifies potential possibilities of using didactic games in the process of promotion of primary school pupils' cognitive activity.

Проблема активизации познавательной деятельности младших школьников всегда являлась предметом пристального внимания ученых, педагогов и психологов. Однако с середины 70-х гг. XX в. в отечественной школе в связи с увеличением информационного потока, возрастанием количества учебных предметов, неоправданной перегрузкой учащихся, гипертрофированным использованием репродуктивных методов обучения обнаруживается тенденция к угасанию интереса школьников к учебной деятельности. Педагогическая практика отреагировала на эту проблему так называемыми нестандартными уроками, которые имели основной целью возбуждение и удержание интереса учащихся к учебе. В настоящее время в педагогической науке идет активный поиск эффективных путей развития у учащихся познавательной деятельности.

Одним из способов решения этой проблемы является применение таких активных средств, форм и методов обучения, введение которых существенно изменит структуру урока, форму деятельности учащихся, повысит эффективность учебно-воспитательного процесса. Наиболее эффективным методом, обладающим вышеперечисленными качествами, может выступать метод дидактических игр.

Использование дидактических игр в учебном процессе – это свидетельство доминирования тенденции перехода от информативных к активным формам и методам обучения с включением элементов проблемности, исследовательского поиска, использованием резервов самостоятельной работы учащихся, создания условий для творчества.

Проблема стимулирования активности учащихся средствами дидактических игр находилась в центре внимания исследователей прошлого: Аристотеля, Ф. Фенелона, Д. Лоина, Я. А. Коменского, Ж. Ж. Руссо, А. Дистервега, И. Г. Песталоцци, Н. Ф. Каптерева, К. Д. Ушинского. В их исследованиях игра – носитель новых знаний о предметах, основная часть способов обучения.

Отечественные психологи Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин рассматривали теорию игровой деятельности в общем контексте развития личности как основное средство деятельности ребенка младшего школьного возраста.

Педагогическая сущность игры как средства активизации познавательной деятельности школьников прослеживается в трудах дидактов Ш. А. Амонашвили, Ю. П. Азарова, А. Б. Анисимовой, З. П. Буслаевой, Е. М. Минкина, Б. П. Никитина,

В. В. Репкина, П. И. Пидкасистого, Е. Э. Се-
лецкой, С. А. Шмаковой, М. Г. Яновской
и др.

Игре как эффективному методу воспи-
тания, обучения и развития личности по-
священ целый ряд диссертационных ра-
бот: Н. А. Недужего, С. В. Григорьевой,
Е. И. Балакиревой, Б. В. Куприяновой,
И. А. Майданник, П. В. Пучкова, В. Г. Де-
нисовой, О. О. Жебровской, М. А. Эркено-
вой, И. А. Гуриной и др.

Монографические и диссертационные
исследования, а также передовой педагогиче-
ский опыт показывают, что в процессе
использования дидактических игр суще-
ственным образом повышаются познава-
тельная активность, интересы учащихся,
обогащается мотивация учения, успешно
решаются образовательная, воспитатель-
ная и развивающая функции обучения.

Дидактические игры направлены пре-
имущественно на развитие познавательного
процесса (внимания, памяти, мышления) и
вызывают интерес к предмету и способству-
ют осознанному и прочному усвоению
материала, расширению кругозора, акти-
визации мыслительной деятельности, яв-
ляются действенным контролем знаний.
Для учащихся начальных классов это воз-
можность раскрыть творческий потенциал,
развить инициативу, самостоятельность и
приобрести навыки общения. Без дидакти-
ческой игры трудно увлечь младшего
школьника в мир знаний и нравственных
переживаний, сделать его активным участ-
ником и творцом занятия. «Игровые мо-
менты на уроке, – пишет В. П. Теплинский, –
исполняют роль первого толчка в форми-
ровании познавательного интереса к науке
и стимула к приобретению знаний»¹.

Исследования последних лет, в том чис-
ле автора, посвященные анализу включения
игр и игровых моментов в процесс обуче-
ния в начальной школе, выявили ряд пре-
имуществ такой методики, основными из
которых являются: активизация и стимуля-
ция мыслительной деятельности; глубин-
ное запоминание материала; обеспечение

сознательного усвоения более сложных и
абстрактных учебных задач (правил, поня-
тий, законов, закономерностей, формул и
т. д.); обучение организованности; фор-
мирование коммуникативных умений; ин-
дивидуальный подход к каждому ребенку
и применение индивидуальных средств обу-
чения; чередование релаксации умственных
и психических потенциалов обучаемых с
активизацией учебной деятельности в це-
лях преодоления более сложных противоречий
в обучении; построение субъект-
субъектных отношений и диалогического
общения в учебном процессе; наличие эле-
ментов соревновательности между учащи-
мися.

Основываясь на глубоких исследованиях
Г. И. Щукиной, Т. А. Марковой, Е. Н. Мин-
скиной, а также на собственных исследова-
ниях, хотим проследить горизонты значи-
мости игровых форм занятий для учащих-
ся начальных классов. Во-первых, успеш-
ность использования игровых форм заня-
тий продиктована логикой учебного про-
цесса, в этом случае игра является не толь-
ко средством активизации познавательной
деятельности учащихся, развития их позна-
вательного интереса, но и средством сис-
тематичности, последовательности рас-
крытия дидактического материала. Во-вто-
рых, любые игровые занятия имеют смысл
в глазах учащихся, если доминантой явля-
ется не столько увлекательность и за-
нимательность игры, сколько ее креатив-
ность. В-третьих, включаемые в учебный
процесс комплексы игровых заданий дол-
жны быть подобраны в соответствии с воз-
растными интересами и потребностями
учащихся.

Практика показала, что дидактически
игры содержат в себе большие потенци-
альные возможности для формирования
познавательного интереса младших школь-
ников. С их помощью учителю гораздо лег-
че не только вызвать познавательный ин-
терес к самому процессу учебной деятель-
ности, но и поддерживать на протяжении
всего проведения игры. Активизация

познавательной деятельности учащихся усиливается в связи с включением в игру элементов соревнования. В соревнованиях возрастает активность ученика, его воля к победе. Участие младших школьников в игре создает сильную положительную мотивацию к получению учебной информации. Происходит это потому, что для решения многих задач, возникающих в ходе игры, у учащихся недостает знаний. Появляется потребность в получении новых сведений, формируется умение обосновывать выводы, развивается логическое мышление. Кроме того, подчеркивается, что дидактическая игра, где проявляется коллективная учебная деятельность, способствует развитию ученического коллектива, товарищеских отношений, учит мыслить и действовать сообща, формирует у младших школьников такие качества, как собранность, внимательность, уважение к мнению товарищей².

С психологической точки зрения игры снимают с процесса усвоения состояния тревожности, сопутствующее традиционным методам, развивают внутренние процессы, логическую память, абстрактное мышление (Л. С. Выготский). Игровые формы воздействуют на эмоциональную и волевую сферу учащихся, способствуют формированию опыта диалогического общения.

Большинство авторов, исследовавших эту проблему, приходят к мысли о том, что в отличие от других дидактических средств использование игр на занятиях имеет свои особенности, стимулирующие активизацию познавательной деятельности младших школьников:

- учитель, возглавляющий игру, не имеет авторитарной роли, он выполняет только функцию организации игры;
- в игре взаимодействием участников создается обучающая ситуация;
- происходит персонализация игрового обучения;
- обстановка игры создает наибольшие возможности для активности обучаемого:

она поощряет обучаемого в поиске сначала вопроса, а затем ответа;

- в игре проявляется находчивость, смекалка, сообразительность ее участников;
- каждая игра имеет не только свои особенности, но и индивидуальна в каждом отдельном варианте.

По мнению Д. Н. Кавтарадзе, познавательные (дидактические) игры – интерактивный метод, где процесс образования погружен в процесс общения, а активность обучаемых сравнима или даже превосходит активность преподавателя³. Игры, организуя ситуации общения, обеспечивают произвольное запоминание учебного материала, помогают закрепить и расширить знания, умения и навыки.

В игровых ситуациях обучаемый находится в таких условиях, когда он не может не быть активным. Имеет место принудительная активизация мышления и поведения обучаемого, т. е. это вынужденная активность. Благодаря активной форме участия в играх достигается высокий уровень усвоения изучаемого материала. Это соответствует данным психологии, согласно которым у человека остается в памяти приблизительно 10% из того, что он слышит, 50% из того, что он видит, и 90% из того, что он делает.

Существенный признак дидактической игры – наличие четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Достижение запланированной педагогом цели дидактической игры сопровождается побочными результатами, например: знакомство с правилами, изменение эмоционального состояния участников, приобретение конкретного опыта, навыков и умений игровой деятельности. Достижение дидактической цели проходит через решение игровых задач. Учитель должен специально уделять внимание самому процессу развертывания игровой деятельности, не ограничиваясь ее чисто учебным результатом⁴.

Познавательная (дидактическая) игра, где на первый план выступает наличие знаний, учебных навыков, должна соответствовать знаниям, которыми располагают учащиеся. В этом отношении особой осторожности требуют развивающие игры. Трудные непосильные задачи могут спугнуть ученика. Здесь особенно необходимо соблюдать принцип от простого к сложному. Но когда учащемуся удастся осилить задание, преодолеть трудности, он испытывает большую радость и готов перейти к более сложным заданиям. У него появляется вера в свои силы, развивается «умственный аппетит», а это значит, что цель таких игр достигнута⁵.

Экспериментальная работа показала, что использование дидактических игр связано с правилами их конструирования, в результате соблюдения которых учащиеся не получают готовые знания, а идут к ним вместе с учителем, причем процесс познания отличается единством усвоения знаний и умений.

При игровой организации познавательной деятельности младшего школьника ведущим компонентом выступает процессуальный блок (практические способы деятельности), в результате чего формирование знаний актуализирует формирование умений. В итоге источником творческого развития в игровых технологиях является познавательный интерес, взаимодействующий с устойчивыми практическими способами деятельности.

Игры способствуют активизации познавательной деятельности учащихся и ведут к более осмысленному усвоению учебного материала, если отбираются и конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами уроков; используются в сочетании с другими формами, методами и приемами учения; четко организуются; соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся.

В игре детям следует предоставлять большую самостоятельность, но не возлагать большую ответственность. Важно,

чтобы ребята сами следили за выполнением правил, чтобы каждый участник игры чувствовал ответственность перед коллективом. Дидактические игры кратковременны (10–20 мин.), и важно, чтобы все это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче. Особенно важно следить за этим в коллективных играх. Нельзя допустить, чтобы решением задачи был занят один ребенок, а другие бездействовали. Обычно при таком проведении игры дети быстро утомляются от пассивного ожидания. Другая картина наблюдается, если все играющие включены в решение задачи.

Б. И. Никитиным в работе «Ступеньки творчества и развивающие игры» приведен перечень рекомендаций, соблюдение которых позволит сделать игровое занятие увлекательным: игра должна приносить радость; необходимо заинтересовать учащихся игрой; развивающие игры – игры творческие, поэтому все задания в процессе подготовки к игре нужно выполнять самостоятельно; успех в самом начале – обязательное условие; нельзя переоценивать уровень развития учащихся; игра должна проходить в непринужденной обстановке; участников игры нужно побуждать к соревнованию⁶.

Дидактическая игра – средство организации продуктивно-творческой деятельности учащихся, направленное на вовлечение каждого ученика как субъекта деятельности в творческий коммуникативно-познавательный процесс, в котором происходит его интеллектуально-эмоциональное развитие и реализация индивидуальных возможностей и способностей. При этом элемент творческой активности может дополнять деятельность как подражательную, так и продуктивную.

Игровые технологии позволяют подходить к каждому ученику как к индивиду с особыми возможностями: интерес к условиям обучения порождает добровольное движение обучаемого к заинтересованному познанию содержания, к процессу выполнения учебных действий.

Дидактическая игра обеспечивает процесс творческого взаимодействия учителя и ученика, отличительными чертами которого выступают сотрудничество и сотворчество. Ученик становится активным субъектом творческой деятельности, идущим вместе с творческим учителем к знаниям, формируемым одновременно с умениями.

Применение дидактических игр обеспечивает большую плотность общения, коллегиальность, контактность, аргументированность (для некоторых игр), большую рефлексивность (ученик оценивает самого себя и свою роль в решении общей задачи), мотивированность (желание победить). В игре может самореализоваться ученик даже со слабой подготовкой. Использование различных режимов (ученик – ученик, ученик – группа, группа учащихся – группа учащихся) и их чередование способствуют оптимизации занятий. Дидактические игры формируют адекватную самооценку умений и навыков; способствуют становлению учащихся субъектами деятельности; творческому взаимодействию учителя и учащихся; ведут к качественно новым положительным изменениям в деятельности учителя на уроках, что заключается в постановке им проблемных учебных задач, в выборе и применении нетрадиционных средств воздействия на учащихся; в контроле и оценке учителем своих собственных педагогических воздействий.

Опытная работа еще раз подтвердила наличие следующих функциональных особенностей познавательно-игровой деятельности на уроках: обеспечивает доступность изложения программного материала; активизирует мыслительную деятельность учащихся, внимание детей, творческие силы и познавательную деятельность младшего школьника; развивает смекалку, самостоятельность мышления, интеллект каждого ребенка; помогает серьезный, напряженный труд сделать занимательным и интересным для каждого ученика. Игре свойственна также активизация эмоциональной струи в организации познавательной деятельности.

На уроках, где находится место игре, всегда царит хорошее настроение, а это залог продуктивной работы. Игра позволяет ворваться на урок юмору, фантазии, творчеству, а самое главное – учит детей быть добрыми и справедливыми. В игре раскрывается перед детьми мир знаний, развиваются творческие способности личности. Без игры нет и не может быть полноценного развития личности.

В рамках данной статьи мы смогли затронуть лишь небольшой круг вопросов, связанных с включением игровых элементов в учебный процесс, а в целом результаты исследования подтверждают более широкие возможности дидактических игр в активизации познавательной деятельности младших школьников.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Теплинский В. П. О роли элементов занимательности и игры в учебном процессе в формировании познавательных интересов подростков // Оптимизация учебно-воспитательного процесса в средней школе. Ростов-на-Дону, 1977. С. 125.

² Минский Е. М. От игры к знаниям. М.: Просвещение, 1987. С. 12.

³ Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. М.: Флинта, 1998. С. 32.

⁴ Кларин М. В. Игра в учебном процессе // Советская педагогика. 1985. № 6. С. 57–59.

⁵ Гурина И. А. Формирование познавательной самостоятельности студентов технического вуза средствами дидактических игр: Дис. на соис. учен. степени канд. пед. наук. Карачаевск, 2002. С. 58.

⁶ Никитин Б. И. Ступеньки творчества и развивающие игры. М.: Просвещение, 1989. С. 43.