Игровая деятельность младших школьников

Учебная деятельность как ведущая в младшем школьном возрасте тесно связана с игровой деятельностью, актуальность которой сохраняется. С началом школьного обучения в характере, содержании и направленности игровой деятельности происходят изменения, заключающиеся прежде всего в возрастании подчиненности игры учебной деятельности, в интериоризации игровых действий (в постепенном переходе от игр в плане внешних действий к играм во внутреннем плане воображения), в увеличении значения игр с достижением определенного результата (спортивные, интеллектуальные игры), в возрастании роли игр с правилами дидактических и компьютерных игр.

Для младшего школьника игровая деятельность хотя и имеет вспомогательное значение, но остается очень важной и существенной, поскольку позволяет сделать смысл объектов и явлений более явным. С помощью игры ребенок глубже познает смысл этих вещей, овладевает высокими общественными мотивами поведения, учится подчинять свое поведение правилам. Игровая деятельность способствует развитию всех познавательных процессов ребенка. Т.Ф. Пожидаева обосновала синергетическую функцию игры младших школьников, которая представлена как назначение игры для самоорганизации, реализуемой в самоутверждении, самоопределении и самореализации личности младшего школьника. Синергетическая функция игры вытекает из функции самореализации ребенка в игре, на основе теории самоорганизации помогающей объяснить, как в игровой ситуации изменяются модели поведения ребенка. Она определяет развитие игрового сознания и его личностных структур: критичности, мотивирования, рефлексии, коллизийности (т. е. способности выявлять, идентифицировать и анализировать скрытые причины событий, определять их основы, устанавливать приоритеты неявных противоречий по отношению к общественным и личностным ценностям).

Игра и учеба – это две разные деятельности, имеющие значительные качественные различия. Переход от игры к серьезным занятиям происходит не резко, а постепенно и имеет определенные переходные формы, в качестве которых могут выступать дидактические игры. Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогом с целью обучения и воспитания, направленных на решение конкретных задач обучения, но в то же время оказывающих воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Специфика дидактической игры заключается в том, что дидактическая задача в ней скрыта от учеников. Внимание детей направлено в первую очередь на выполнение игровых действий, а задача обучения ими может не выделяться и не осознаваться. Это и делает дидактическую игру особой формой игрового обучения, когда дети чаще всего непроизвольно усваивают определенные знания, умения, навыки. Взаимоотношения между учениками и учителем обусловлены не учебной ситуацией, а игровой деятельностью, которая является игрой только для ребенка, а для взрослого она – способ обучения. Основной целью дидактических игр и игровых приемов обучения является облегчение и ускорение постепенного перехода к учебным задачам.

Практический пример: При обучении младших школьников грамоте могут использоваться дидактические игры, развивающие фонематическое восприятие. «Звуковые» игры («Кто внимательнее?» – на выделение и определение звука, «Кто больше?» – на составление слова с изученным звуком, «Перекличка» – в которой предлагают вставать только тем детям, в имени или фамилии которых есть изучаемый звук, и др.) развивают фонематический слух ребенка, формируют умение сознательно выполнять звуковой анализ слова, развивают память, внимание, наблюдательность.

Функции дидактической игры:

обучающая;

развивающая;

формирующая;

ориентационная;

мотивацонно-побудительная.

Основными функциями дидактических игр являются (рис. 1.5):

1. Формирование устойчивого интереса к учению и снятия психоэмоционального напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному обучению.

2. Мотивация и стимуляция познавательной деятельности учеников.

3. Обучение способам ориентации в конкретной учебно-игровой ситуации.

4. Развитие основных психических новообразований.

5. Формирование компонентов учебной деятельности.

6. Развитие общеучебных умений, навыков учебной и самостоятельной работы, умения учиться.

7. Формирование навыков самоконтроля и оценки своих действий.

8. Формирование адекватных взаимоотношений в коллективе одноклассников и механизмов освоения социальных ролей.

Необходимость использования дидактических игр как средства обучения детей в младшем школьном возрасте обусловлена рядом причин.

1. Игровая деятельность хотя перестала быть ведущей, но сохранила свое развивающее значение. Игровая деятельность не исчезла, а проникла в новые отношения к действительности, она имеет свое внутреннее продолжение в учебной и трудовой деятельности. Поэтому опора на игровую деятельность, на игровые формы и приемы – это наиболее адекватный путь включения детей в школьное обучение.

2. Сравнительно медленный темп освоения учебной деятельности и умения учиться.

3. Среди возрастных особенностей детей младшего школьного возраста выделяют недостаточную устойчивость и произвольность внимания, доминирование непроизвольных видов памяти, преобладание наглядно-образного типа мышления. Дидактические игры способствуют развитию у детей психических познавательных процессов.

4. Недостаточно сформирована познавательная мотивация у большинства младших школьников, отсутствие связи мотива, с которым ребенок приходит в школу с содержанием той деятельности, которую ему необходимо выполнять в школе. Игровая мотивация в определенной степени позволяет привести в соответствие мотивы и содержание учебной деятельности в начальный период обучения.

5. Существуют значительные трудности адаптации при поступлении ребенка в школу. Дидактическая игра во многом способствует преодолению адаптационных трудностей и проблем первоклассника.

Различают следующие виды дидактических игр: игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы.

• Игры-путешествия – это игры, которые проводятся в форме образовательного воображаемого путешествия по определенному маршруту, раскрывающему познавательное содержание в сочетании с игровой деятельностью: постановка задачи, пояснение способов ее решения, поэтапное решение задач («Путешествие в Средние века», «Прогулка по Всемирной паутине» и т. д.);

• игры-поручения – это игры, в основе которых – выполнение определенных действий с предметами по словесным поручениям педагога, где игровая задача и игровые действия основаны на предложении что-то сделать, построить какой-либо алгоритм и т. д.;

• игры-предположения – это игры, в которых перед школьниками ставится задача и создается ситуация, которая требует определения и осмысления целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами («Что было бы…?», «Что бы я сделал…», «Кем бы хотел быть и почему?» и т. д.);

• игры-загадки – это игры, основной признак которых заключается в замысловатом описании, логической задаче, оформленной в виде вопроса или заканчивающейся им, необходимой для расшифровки, отгадывания или доказательства;

• игры-беседы – это игры, в основе которых лежит игровое общение педагога с детьми и детей друг с другом, основным средством которой является словесный образ, вступительный рассказ о чем-либо.

Практический пример

На уроках математики для закрепления знаний таблицы сложения и вычитания в пределах 10 и таблицы умножения можно использовать дидактическую игру-поручение «Самый быстрый почтальон». Учитель раздает 5 ученикам по одинаковому числу карточек («писем»), на обратной стороне которых записаны выражения на сложение и вычитание (умножение или деление). Дети, сидящие за партами, изображают дома с номерами (они держат в руке цифры от 1 до 10, или ответы таблицы умножения). Почтальоны должны быстро определить на конверте № дома (найти значение выражения) и разнести письма в соответствующие дома (отдать детям, у которых карточки с цифрами, обозначающие ответы выражений, записанных на конвертах). Кто быстро и правильно разнесет письма по назначению, тот самый быстрый почтальон.

Дидактическая игра имеет определенную структуру – основные структурные составляющие элементы, характеризующие игру одновременно как форму обучения и игровую деятельность (табл. 1.5):

1. Дидактическая задача обусловлена целью обучающего и воспитательного воздействия, является замаскированной и предстает перед детьми в виде игрового замысла, формулируется учителем и отражает его обучающую деятельность.

2. Игровая задача, осуществляемая учениками, реализует дидактическую задачу, определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка.

3. Игровые действия являются основой игры. Игровые действия в разных играх отличаются по их направленности и по отношению к играющим.

4. Правила игры – совокупность нравственных требований к взаимоотношениям детей, к выполнению ими норм поведения, которые задаются учителем, влияют на решение дидактической задачи и управление игрой, процессами познавательной деятельности, действиями учеников.

5. Результат, подведение итогов проводится сразу по окончании игры и может быть представлен в виде подсчета очков, выявления учеников, которые лучше выполнили игровое задание, определения победившей команды и т. д.

Структура дидактической игры

Структурный компонент игры: Дидактическая задача

Характеристика компонента: Обучающая задача – основной элемент дидактической игры, которому подчинены все остальные

Структурный компонент игры: Игровые действия

Характеристика компонента: Способы проявления активности ребенка в игровых целях

Структурный компонент игры: Игровая задача

Характеристика компонента: Задача, осуществляемая детьми в игровой деятельности

Структурный компонент игры: Игровые правила

Характеристика компонента: Требования к реализации игрового содержания, определяющие характер и условия выполнения игровых действий

Структурный компонент игры: Результат игры

Характеристика компонента: Показатель уровня достижения детей в результате выполнения ими игровых действий

При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы, поскольку они направлены на решение основных дидактических задач. В составе игр имеется общее и особенное: общее – это организация опыта переживаний детьми эмоционально-ценностного отношения к миру, опыта творческой деятельности; особенное заключается в специфике учебно-методического комплекса. Основными компонентами технологии игры в системе обучения являются:

целевой (определяется способами учебной деятельности);

диагностический (направлен на осознание учеником собственных знаний, умений, навыков и известных способов учебных действий);

процессуальный (обеспечивает выявление учащимися способа учебной деятельности);

результативный (способствует осознанию учащимися знаний, способов учебных действий, желания учиться, умений самоконтроля и самооценки).

Таким образом, игровая деятельность помогает сделать учебный материал увлекательным и интересным, создать эмоционально позитивное рабочее настроение, облегчить процесс познания. Умелое и адекватное использование дидактических игр предполагает четкое поэтапное распределение игровых моментов на уроке. На начальном этапе урока используются игры, основная цель которых – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность и мобилизовать на предстоящую учебную работу. В середине урока дидактическая игра должна быть направлена на усвоение темы занятия, в конце урока дидактическая игра может носить поисковый характер. Следовательно, игровая деятельность может быть включена в проведение уроков любого типа и любого этапа урока. При этом она должна соответствовать общим требованиям: быть интересной, доступной, содержательной, включать разные виды деятельности детей.

Современные младшие школьники, выбирая между традиционными и компьютерными играми, все большее предпочтение отдают последним. По содержанию компьютерные игры во многом похожи на традиционные, но имеют и некоторые отличия, заключающиеся в построении по принципу постепенного усложнения игровой и дидактических задач, в наличии элементов случайности в виде возникновения новых персонажей, ситуаций и неожиданных явлений, в поэтапности игровой программы, часто не позволяющей ребенку перейти на следующий этап без выполнения задания предыдущего уровня. В настоящее время выделяют следующие виды компьютерных игр:

адвентурные (приключенческие) игры – игры, оформленные в виде мультфильма с интерактивными свойствами – возможностью управления ходом событий;

игры-стратегии – игры, целью которых является завоевание вражеских территорий, заключение необходимого союза, набор определенного количества очков, управление ресурсами, войсками, энергией и т. д.;

аркадные игры – игры, для которых характерно поэтапное разделение хода действий, когда наградой и целью является право перехода к следующему эпизоду или уровню;

ролевые игры – игры, основанные на использовании необходимого персонажа в нужном месте и в нужное время;

игры-симуляторы – это игры, имитирующие различные механизмы и процессы (авто-, авиа-, спортивные и т. п.);

логические игры – это игры, содержащие различные головоломки, задачи на перестановку фигур, составление рисунка, обучающие чтению, письму и т. п.

При правильном руководстве компьютерные игры создают основу для интенсификации образовательного процесса и оказывают положительное влияние на развитие ребенка младшего школьного возраста: помогают расслабиться, самореализоваться, моделировать различные реальные и предполагаемые жизненные ситуации, создают положительный эмоциональный настрой, способствуют освоению различных форм общения, развитию познавательных процессов, умений анализировать и интерпретировать информацию; создавать гипотезы и делать выводы; корректировать свои дальнейшие действия.

При неправильном подборе игровых компьютерных программ возможно такое нежелательное психологическое явление, как компьютерная игровая зависимость, которая проявляется в вытеснении интересов, нежелании ребенка общаться с друзьями, учиться, в «уходе» в виртуальный мир компьютера. Признаками компьютерной зависимости у ребенка являются следующие:

ребенок ест, пьет чай, готовит уроки у компьютера;

проводит за компьютером большую часть свободного времени (6—10 ч в день);

провел хотя бы одну ночь у компьютера;

прогулял школу – сидел за компьютером;

приходит домой и сразу садится за компьютер;

стал хуже учиться, потерял интерес к учебным предметам;

у ребенка практически нет реальных друзей, зато много виртуальных;

во время игры ребенок начинает разговаривать сам с собой или с героями игры так, как будто они реальны;

забыл поесть, почистить зубы (раньше такого не наблюдалось);

пребывает в плохом, раздраженном настроении, не может ничем заняться, если компьютер сломался;

трудно встает по утрам, просыпается в подавленном состоянии;

конфликтует, угрожает, шантажирует в ответ на запрет сидеть за компьютером.

Для профилактики негативного влияния компьютерных игр и формирования компьютерной игровой зависимости необходимо контролировать длительность игры (согласно санитарно-эпидемиологическим требованиям непрерывная продолжительность работы с компьютером в форме развивающих игр для детей младшего школьного возраста не должна превышать 15 мин.), выбор жанра игры, содержание, систему управления, оптимальный уровень сложности, учитывая при этом состояние, темперамент, характер и интересы ребенка. Наиболее целесообразными для младших школьников считаются логические игры, игры-симуляторы, так как они, как правило, непродолжительны по времени, направлены на развитие мышления, внимания, памяти, скорости реакции у детей (при условии, что ребенок не играет в компьютерные игры в ущерб другим занятиям).

Игровая деятельность в различных своих видах и формах в младшем школьном возрасте при умелом руководстве органично входит в целостный учебный процесс, сочетается и взаимосвязана с другими формами и методами обучения и воспитания и оказывает большое влияние на психическое развитие детей.