

Игровые и учебные ситуации на основе системно-деятельного урока

Игровые приемы и ситуации на уроках создают соответствующую раскрепощающую среду для учеников младших классов и в игровой форме стимулируют учеников к учебной деятельности.

Для каждого предмета специфика игровой технологии определяется игровой средой (игры с предметами и без, комнатные или уличные, настольные или на местности и т.д.). Однако, не стоит забывать, что игровая технология все же строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

Игровые ситуации способны стать тем незаменимым инструментом, который сможет сформировать деятельностную личность ученика, а также комплексно обеспечить следующие параметры системного обучения:

- успешную адаптацию младших школьников в рамках новых ситуаций развития;
- возможность сохранения и совершенствования на протяжении всего начального образования всех тех достижений, которых добились воспитатели детских садов и родители в дошкольный период;
- последовательное развитие ребенка как субъекта собственной деятельности поведения и его постепенную социализацию;
- возможность сохранения и укрепления психо-физического и морально-нравственного здоровья и т.д.[2]

Любую системную деятельность на уроке можно запланировать и развить при помощи сочетания учебной ситуации с игровыми методами, что позволит усилить умственную активность учеников. На основании учебно-воспитательных целей урока выбираются те или иные игровые и учебные ситуации, доступные для понимания и соответствующие интересам и потребностям учеников.

Исходя из этого, целью применения игровых и учебных ситуаций будет развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразные игровые формы обучения.

Как любой процесс, игру можно разложить по своей структуре на несколько последовательных логичных этапов:

- определить цель игры;
- спланировать какие необходимы будут действия в ходе игры;
- непосредственное выполнение этих действий для достижения цели;
- анализ результатов игры (выиграли или проиграли и почему).[1]

С точки зрения аспекта действия, игра представляет собой некую придуманную ситуацию с сюжетом конфликтности игроков. По ходу действия игры эта ситуация обыгрывается в нескольких вариантах с упором на то, как бы игрок поступил в реальной жизни. В игре всегда присутствуют элементы неожиданности, которые заставляют детей думать, принимать решения и предпринимать какие-то действия или высказывать свои мысли, а также придумывать диалоги выдуманных героев, в роли которых они находятся, что приводит к эффективному развитию и построению логики речи.[3] Иными словами, благодаря увлекательной игре обостряется мыслительная деятельность ребенка.

Однако помимо развития развлекательно-рекреативных возможностей, воссоздания и усвоения общественного опыта, совершенствования самоуправления собственным поведением ребенка феноменальность игры заключается в том, что из отдыха и развлечения игра перерастает в процесс обучения.

Например, подвижные игры имеют достаточно большой вес в воспитании сознательной дисциплины у детей, являющейся важным условием и умением участия в коллективной игре и коллективных учебных ситуациях.

Учебные же ситуации больше упор делают на средства постановки учебных задач:

- Использование знаний, которые ученикам уже известны;
- Использование знакомых способов работы;
- Применение разнообразных форм организации учебной работы школьников, включая игровые;
- Возможность создания условий для учащихся, когда они могут выступить в активной или пассивной позиции по отношению к учебной ситуации;
- Создание условий для разного позиционирования роли учителя в задании;
- Возможность рефлексивного контроля и оценки учеников во время и по окончании учебной ситуации;
- Возможность создания дифференцированного подхода к знаниям учеников.[3]

Касаемо последнего пункта - сочетая возможности учебных ситуаций с игровыми элементами, в процесс обучения можно включить и заинтересовать детей с различным уровнем знаний и личностных особенностей. Стоит заметить, что при ощущении себя играющим, стеснительные дети начинают проявлять активность и некоторую смелость в выражении своих мыслей и действий, чего не сделали бы при ответе у доски.

Также следует отметить, что последовательный системно-деятельностный подход в комбинировании учебных и игровых заданий в ходе урока позволяет педагогам удерживать внимание учеников, поскольку переход от более серьезной учебной ситуации к заданиям с игровым элементом позволяет моделировать различные ситуации с различным уровнем напряженности, различными требованиями и действиями. Это позволяет соблюдать дисциплину на уроке, осваивать универсальность мышления в различных ситуациях и развивать способность ученика быстрого переключения внимания в процессе обучения не на посторонние отвлекающие предметы, а на сами учебные задания.

Использованные источники литературы:

- 1 Анцибор М.М. Активные формы и методы обучения. – Тула: ТГУ, 2002
- 2 Занько С.Ф., Тюников Ю.С., Тюнникова С.М. Игра и учение. Теория.- М.: Просвещение, 2009.
- 3 Методические наработки практикующих педагогов. // Электронный ресурс: URL: <http://www.vsetreningi.ru>
- 4 Уварина Н.В. Развитие творческих способностей у младших школьников. Дис.: канд.пед.наук.- Челябинск, 1999.