

Учреждение образования
«Витебский государственный университет имени П. М. Машерова»

УДК 373.3.02(043)

на правах рукописи

Михайлова Анна Викторовна

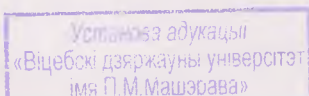
ИГРА КАК СРЕДСТВО ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ ШЕСТИЛЕТНЕГО ВОЗРАСТА

1- 08 80 06 – общая педагогика, история педагогики и образования

Диссертация на соискание академической степени
магистра педагогических наук

Научный руководитель –
кандидат педагогических наук, доцент
Зинькова Надежда Константиновна

Витебск, 2008



ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА I. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОБЛЕ- МЫ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ ШЕСТИЛЕТНЕГО ВОЗ- РАСТА	9
1.1. Особенности развития детей шестилетнего возраста	9
1.2. Сущность, структура и классификация дидактических игр ...	18
ГЛАВА II. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ В ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ	30
2.1. Формирование положительной мотивации учения в игровой деятельности детей младшего школьного возраста	30
2.2. Результаты экспериментальной работы по формированию элементарных учебных навыков у детей шестилетнего воз- раста в игровой деятельности	38
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	48
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	50
ПРИЛОЖЕНИЯ	55

ВВЕДЕНИЕ

Реформа общеобразовательной школы в Республике Беларусь направлена на формирование разносторонней и полноценной личности, гуманизацию процесса образования, предполагает развитие лучших качеств ребенка. Для реализации этих задач объективно требуется качественно новый подход к обучению и воспитанию, организации всего образовательно-воспитательного процесса. Необходим отказ от авторитарного обучения и воспитания, применение развивающих методик, направленных на обогащение детей знаниями и способами умственной деятельности, формирование познавательных интересов и способностей.

Гуманизация процесса обучения, предполагает применение демократического стиля общения учителя и ученика, способствует развитию познавательного интереса и самостоятельности учащихся, успешному усвоению знаний и свободному ориентированию в растущем потоке информации.

В данном контексте, в первую очередь, должны претерпеть изменения содержание, средства и методы обучения и воспитания учащихся. В силу этого, поиск и выявление педагогических резервов, возможностей повышения эффективности обучения представляется весьма актуальным.

Значимым и во многом неиспользованным источником организации учебной деятельности детей является игра, которая в школьном возрасте, по мнению Л. С. Выготского [20], не умирает, а проникает в отношение к действительности, пронизывает всю жизнь ребенка. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности [11].

Использование дидактических игр в учебно-воспитательном процессе школы вызвано, прежде всего, появлением нового контингента учащихся – шестилетних учеников. Игра позволяет успешно преодолевать трудности переходного периода от игровой деятельности к учебной.

Приступая к работе с первоклассниками, учитель должен четко знать отличительные особенности детей этого возраста. А это, в первую очередь, высокая познавательная активность и преобладание наглядно-действенного мышления. Находясь в поиске ответов на свои бесконечные «почему» и «как», шестилетний ребенок с большей готовностью выполняет практические действия с предметами, которые его заинтересовали. Стойкий познавательный интерес формируется у детей при сочетании эмоционального и рационального в обучении. Еще К. Д. Ушинский подчеркивал, как важно серьезное занятие сделать для детей занимательным [90].

Игра призвана стать ведущим методом обучения первоклассников. Она способна оказать большое влияние на познавательную деятельность учащихся. В результате ее систематического использования на уроке, у детей развиваются основные процессы мышления: сравнение, анализ, умозаключение. Дидактические игры и занимательные упражнения способствуют формированию такого важного качества ума, как его подвижность и гибкость, развивают внимание, формируют настойчивость. В умело построенной игре первоклассники систематизируют и закрепляют свои знания, усваивают общие понятия.

На уроке игра позволяет младшему школьнику испытать радость умственного напряжения и преодоления интеллектуальных трудностей, которые сопряжены с решением учебных задач. Использование игровых методов в обучении позволяет формировать у детей такие необходимые для учебной деятельности качества, как общее положительное отношение к школе и учебному предмету, желание постоянно расширять свои возможности и способности.

Диссертационные исследования по рассматриваемой проблеме позволяют сделать вывод, что многие педагоги начальной школы если и не игнорируют абсолютное право игры на присутствие в жизни младшего школьника, то относятся к ней с некоторой настороженностью, недоверием и опасением. Одна из главных и распространенных причин такой позиции – ошибочная установка на то, что школа в первую очередь призвана учить, а не развлекать ребенка (или играть с ним, что равнозначно в их представлении). Факт остается фактом – значительная часть педагогов начальной школы *не готова и не умеет играть* со своими маленькими учениками, им *проще и удобнее их обучать*.

Проблемы формирования интереса к учебной деятельности, познавательной активности младших школьников была и остается доминантной в дидактике.

Как показывают исследования, традиционная организация учебно-воспитательного процесса в начальной школе не всегда способствует становлению у младших школьников положительной мотивации учения, так как основным методом обучения чаще всего является репродуктивный метод, способствующий лишь общему накоплению ребенком предметных знаний. Продуктивное развитие их мышления и воображения становится, в данном случае, второстепенной задачей.

Обучение с помощью игры известно еще с древних времен. Однако собственно теоретическое осмысление игрового обучения в его разных направлениях определяется вкладом современных исследователей.

Психологические особенности игр рассматривались Б. Г. Ананьевым [4], Л. С. Выготским [20], М. А. Джепаридзе [27], А. Н. Леонтьевым [49], Е. Л. Мельниковой [59], С. Л. Рубинштейном [74], А. С. Спиваковской [81], Д. Б. Элькониным [98].

Применение игр для обучения исследовалось в таких аспектах: игра как школа социального развития субъекта (Л. С. Выготский [20]); игра и учение как подготовительные формы деятельности, предшествующие труду (Б. Г. Ананьев [4]); игра как средство практической познавательной деятельности, действенного освоения знаний (А. А. Люблинская [51]); связь игры с деятельностью воображения (С. Л. Рубинштейн [74]); соответствие содержания и порядка действий в игре реальным жизненным ситуациям (А. Н. Леонтьев [48]); мотивация игровой деятельности (Н. И. Бумаженко [60], Р. И. Жуковская [33], В. М. Минаева [60], А. С. Спиваковская [81]).

В исследованиях педагогов, психологов игра определяется как вид деятельности, форма активности, направленная на адаптацию к внешним условиям, а также к внутренним изменениям в онтогенезе (С. Л. Рубинштейн [74], Д. Б. Эльконин [99]); средство обучения (Б. Г. Ананьев [4], М. В. Матюхина [57]); метод воспитания (Л. А. Венгер [16], К. Д. Ушинский [90]); самостоя-

тельный тип обучения (Г. К. Жигалкина) [32]); средство, метод, форма педагогического общения (Н. И. Дрындриж [29], А. С. Спиваковская [81]).

В работах К. Д. Ушинского [90], А. С. Макаренко [52], Е. В. Карпова [41], Н. М. Максимук [54], Т. А. Марковой [55], Б. Л. Никитина [64], З. П. Шабалина [93] были предприняты результативные попытки по разработке педагогических игр для разных возрастных групп школьников.

Вопросы формирования познавательной активности школьников освещены в различных направлениях: выявлены дидактические условия, формы и методы познавательной активности в учебном процессе – М. А. Бесова [11], Л. Ф. Тихомирова [88]; раскрыты общие закономерности познавательной активности личности, психологические аспекты познавательной активности в работах Б. Г. Ананьевой [4], А. А. Люблинской [51], Г. И. Щукиной [96], П. М. Якобсона [100]; в специальных исследованиях В. М. Захарова [35], Г. И. Щукиной [96, 97] ставились и решались вопросы, связанные с формированием познавательной активности у младших школьников.

Изучение педагогических аспектов проблемы формирования познавательной активности показало, что большинство исследователей рассматривают игровые технологии как пространство для формирования учебной деятельности младших школьников [М. А. Бесова [11], Е. В. Карпова [41], Т. А. Маркова [55].

Анализ работ Ю. П. Азарова [1], И. Г. Астапенко [6], Ю. К. Бабанского [8], О. С. Газман и Н. Е. Харитоновой [21], А. К. Дусовицкого [31], С. В. Зубарь [37], Е. В. Карповой [41], Е. В. Мурановой [61], О. А. Степановой [82], Т. И. Шамоной [92], Г. И. Щукиной [97] свидетельствуют, что игра становится одной из форм педагогического процесса, позволяющей в значительной степени формировать и интенсифицировать учебную деятельность учащихся.

По мнению исследователя Р. И. Жуковской [33], игра заставляет думать, развивает способности детей, совершенствует логику и приемы мышления, формирует и развивает умения и навыки в учебной деятельности.

Анализ современной научной литературы позволяет выделить несколько точек зрения во взглядах психологов на проблему игры:

- игра как средство способствующее повышению эмоциональности обучения (В. А. Сухомлинский [86], М. Н. Скаткин [78], Ш. А. Амонашвили [3]);
- игра как метод стимулирования интереса к учению (Ю. К. Бабанский [8]);
- игра как эффективное средство обучения (Л. М. Плевкова [71]);
- игра как способ активизации познавательной деятельности учащихся (Г. И. Щукина [96, 97]);
- игра как средство эффективности усвоения знаний (Р. И. Жуковская [33]).

Необходимо отметить, что в научном осмыслении и интерпретации детских игр не прослеживается единства и необходимой последовательности. Наличие большого количества исследований, раскрывающих отдельные стороны данной проблемы, свидетельствует об актуальности вопроса, однако, не вносит необходимой для его понимания ясности из-за разнообразия, а порой, противоречивости исходных теоретических положений авторов.

До сих пор остается актуальной проблема создания классификации игр, отсутствует терминологическое единство и необходимая справочная литература, что создает затруднения для подбора и включения игр в учебно-воспитательный процесс.

В современной психолого-педагогической литературе мы находим лишь эпизодические исследования данной темы (В. М. Минаева, Н. И. Бумаженко (1998), Н. Г. Капустина (2004), Г. А. Семенова (2007)). Основные работы по изучению игры как средства формирования учебных навыков, мотивации датируются 60-80-ми годами прошлого столетия (Т. А. Маркова, Е. И. Удальцова, Г. И. Щукина). Но ведь сегодняшний ученик первого класса глобально отличается от первоклассника 60 – 80-ых годов XX века.

В первую очередь это шестилетний ребенок. Он более открыт и восприимчив, подвижен и инициативен. Ранняя компьютеризация, поток СМИ привели к тому, что современные школьники – это «дети экрана», виртуальные дети. Ранняя социализация детей и как следствие – более прагматичное отношение к действительности. Большая самостоятельность и «ранняя детская взрослость» проявляются в умении выносить свой «приговор» на основе жизненного опыта. Влияние улицы, телевидения, семейно-бытовые проблемы во многом поясняют причины детской жестокости, неумения сопереживать, нежелание вникать в сущность проблемы, стремление быстро выполнить задание не затрачивая много сил, действуя по схеме. Отсутствие у многих первоклассников желания учиться.

Значимость проблемы формирования учебной мотивации, организации учебной деятельности первоклассников, отсутствие в современной литературе ясности, единства мнения, полного и всестороннего освящения вопросов использования игры в учебном процессе обусловили актуальность темы диссертационного исследования «Игра – как средство организации учебной деятельности детей шестилетнего возраста».

Объект исследования – игра как средство обучения.

Предмет исследования – процесс организации учебной деятельности детей шестилетнего возраста через игру.

Цель исследования – разработка игр и экспериментальная проверка их роли в организации учебной деятельности детей шестилетнего возраста.

Задачи исследования:

1. Проанализировать особенности развития детей шестилетнего возраста.
2. На основе изученной психолого-педагогической литературы раскрыть сущность и структурные компоненты игры, уточнить их классификацию.
3. Рассмотреть условия формирования положительной мотивации учения детей шестилетнего возраста в игровой деятельности.
4. Выявить роль и влияние игры на организацию учебной деятельности детей шестилетнего возраста.
5. Определить научно-методические основы организации учебной деятельности детей шестилетнего возраста в играх и проверить эффективность использованной методики.

Состояние проблемы, объект и предмет исследования позволяют сформулировать в качестве гипотезы следующее: организация учебной деятельности

детей шестилетнего возраста посредством игры будет эффективной при соблюдении следующих условий:

- игры включаются в процесс преподавания с учетом дидактических требований и психолого-педагогических особенностей современных первоклассников;
- при оптимальном сочетании в играх обучающих и игровых задач, решение которых предполагает умственное напряжение шестилетнего ребенка и развитие его познавательных интересов;
- создании в играх условий для самовыражения и самоутверждения детей шестилетнего возраста, способствующих дальнейшему развитию их личностных качеств, адекватной оценке своих игровых и учебных действий;
- овладении учителями методикой игрового обучения шестилетних детей и системное использование игр.

Методологической основой исследования явились: теоретические положения философских работ о взаимосвязи человека и общества; социальной обусловленности отношений человека и общества; ведущие идеи, выдвинутые в трудах философов, педагогов и психологов о роли деятельности в формировании личности; о взаимосвязи теории и практики как двух сторон человеческого познания; современные концепции развивающего обучения, разработанные в психолого-педагогических исследованиях и определяющие основные направления использования игры при обучении детей младшего школьного возраста.

В соответствии с поставленными задачами широко использовались следующие методы исследования: теоретические (включающие изучение философских, психолого-педагогических источников по исследуемой проблеме, обобщение массового и передового педагогического опыта), диагностические (позволившие изучить и проанализировать учебные программы, учебники, методические пособия для учителей, продукты учебной деятельности школьников), эмпирические (наблюдение за работой младших школьников в учебной деятельности, степенью их активности, беседы с учащимися, учителями младших классов) и экспериментальные (предполагавшие проведение констатирующего эксперимента с целью разработки и проверки выдвинутых в рамках исследования положений и последующего анализа результатов).

Экспериментальная часть исследования проводилась на базе учреждения образования «Государственная гимназия № 3 г. Витебска им. А. С. Пушкина».

Научная новизна полученных результатов заключается в том, что:

- предложена усовершенствованная структура дидактических игр (структурные элементы дидактической игры, выделены исходя из определения ее как деятельности, состоящей из мотивов, действий и итога);
- на основе изученной литературы разработана классификация дидактических игр применительно к детям шестилетнего возраста;
- разработаны игры и определена их роль в организации учебной деятельности детей младшего школьного возраста;
- выявлены особенности процесса формирования навыков учебной деятельности детей шестилетнего возраста через игру.

Практическая значимость исследования определяется тесной связью полученных данных с решением актуальных задач школьного образования. Полу-

ченные результаты позволили сформулировать конкретные рекомендации, которые могут быть применены в практике работы учителей начальной школы.

Есть основание полагать, что внедрение материалов исследования поможет привить шестилетним ученикам любовь и интерес к учению, эффективно формировать их учебную деятельность.

Основные положения диссертации, выносимые на защиту:

- игровая деятельность является необходимым компонентом в работе учителей с шестилетними учащимися, поскольку именно в ней создаются коммуникативные связи, воздействующие на эмоционально-чувственную сферу ребенка и формирующие положительную, социально-значимую мотивацию учения;
- положительной мотивации обучения детей шестилетнего возраста способствует различный спектр дидактических игр (интеллектуальные, эмоциональные, регулятивные, творческие, социальные; деловые, ролевые, игры-практикумы, симуляционные, ситуативные, основанные на методе генерации идей);
- эффективность использования учителем игр для формирования навыков учебной деятельности у первоклассников предполагает: знание психолого-педагогических особенностей детей шестилетнего возраста; знание структуры и классификации дидактических игр; системность использования игр на уроках; мониторинг результатов формирования учебных навыков учащихся.

Личный вклад соискателя выразился в определении структуры и разработке классификации дидактических игр; формировании положительной мотивации учения в игровой деятельности младших школьников; разработке и практической реализации игр, направленных на обучение детей шестилетнего возраста; в выявлении педагогических условий и разработке методических рекомендаций по ее эффективному использованию.

Апробация результатов. Результаты исследования освещались и обсуждались на методическом объединении (31.10.06 г., 28.03.07 г. и 10.07 г.) и кафедре учителей начальных классов (04.04.07 г. и 26.12.07 г.) учреждения образования «Государственная гимназия №3 г. Витебска им. А.С. Пушкина», на Региональной научно-практической конференции «II Машеровские чтения» (24.04.07 г.), в институте повышения квалификации (26.12.06 г.),

Опубликованность результатов. Исследования нашли отражение в публикациях автора в сборниках Региональной научно-практической конференции «II Машеровские чтения» и Республиканской научной конференции «Роль молодежных организаций и объединений в гражданском становлении личности».

Структура диссертации. Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложения.

Полный объем диссертации составляет – 58 страниц, включая 11 таблиц, 2 схемы, 1 рисунок. Список использованных источников включает в себя 100 наименований и занимает 5 страниц.