

Игра в учебной деятельности. Разработка интеллектуальных игр

«Пятью пять двадцать пять» для 1 класса

Обществознание

Казанцева А.В.

МБОУ “Черлакская гимназия ”, Омская область

Научный руководитель: Радюк Л.П., педагог – психолог, МБОУ “Черлакская гимназия ”, Омская область

Каждый из нас может сказать, что играл в детстве в разные игры. Игра – это основной вид деятельности ребёнка. Это свободная и самостоятельная деятельность, возникающая по инициативе ребёнка. Игра готовит ребенка к взрослой жизни. Для ребёнка игра - средство самореализации и самовыражения. Она позволяет ему выйти за пределы детского мира и построить собственный мир.

Игра обеспечивает ребёнку эмоциональное благополучие, позволяет реализовать самые разные стремления и желания и, прежде всего, желание действовать, как взрослые, желание управлять предметами. Если ребёнку не хочется заниматься каким-то трудом, если ему не интересно учиться в школе, то и тут игра может прийти на помощь, потому что это - мощное стимулирующее средство. Мне кажется, что для младшего школьника, на мой взгляд, справедлива позиция: учеба – это игра, а игра – это учеба.

Актуальность нашего исследовательского проекта заключается в том, что игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, должна быть наиболее естественным и доступным путём к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками. К сожалению, замечу, что в настоящее время все меньше для игры оставлено места в учебном процессе. Сложные программы, учебники, отучают современного школьника от игры. В своем исследовании мне хотелось выяснить, как относятся первоклассники к интеллектуальной игре.

Гипотеза исследования: мы выразили предположение, что у первоклассников сформировано позитивное отношение к игре.

Цель: изучить эмоциональное отношение первоклассников гимназии к игровой деятельности.

Задачи исследования:

- изучить научные подходы по проблеме игра и игровые технологии, как средство повышения эффективности учебного процесса;
- изучить разные виды игр для организации эффективности учебного процесса;
- провести социологический опрос среди первоклассников с целью изучения эмоционального отношения к игровой деятельности.
- Разработать групповые интеллектуальные игры для 1 класса «Пятью пять двадцать пять»

Объект исследования: эмоционально – волевая сфера младших школьников;

Предмет исследования: особенности мотивации и адаптации первоклассников, отношение к различным видам деятельности

Тип проекта: по доминирующей деятельности - исследовательский

по содержанию: межпредметный

по продолжительности: средней продолжительности

по количеству участников: индивидуальный

1 Психологические особенности детей 6 – 7 лет

Особенности возраста 6-7 лет таковы, что дети быстро взрослеют. Психическое и личностное развитие проходит быстрее – они учатся, общаются, быстро запоминают все новое. Теперь у детей появляется ощущение, что они уже достаточно взрослые. Школьник хочет участвовать в жизни семьи, принятии решений (куда ехать отдыхать, что покупать, как проводить праздники и т.д.), ему хочется самостоятельно принимать решения (малыш борется за возможность выбора). Он стремится скорее стать взрослым, избавиться от своего детства (часто смеется над прошлыми увлечениями, одеждой, интересами).

Старается больше походить на взрослого: выбирает более взрослую одежду, например, девочкам хочется носить сумочку, туфли с каблукочком.

Ребёнок пытается позиционировать себя в коллективе, стремится стать популярным. Ищет похвалу взрослых. Ему необходимо знать, что он нужный, ценный, что поступает правильно. Такие особенности характерны для взрослеющих девочек и мальчиков. Сейчас у них разные интересы, потребности, но в целом возрастные особенности одинаковы для всех.

Кризис семи лет

В 7 лет (или чуть позже) происходит кризис взросления: у детей наступает пора, когда хочется скорее повзрослеть. Они очень гордятся своим новым статусом школьника, и им необходимо чувствовать себя более самостоятельными, взрослыми. Сильно меняется поведение детей в этот период. Они ищут себя, стараются понравиться коллективу, влиться в новое общество (школа, класс). Некоторые дети меняют свой характер, становятся более агрессивными или, наоборот, тихонями. В этом возрасте для них важно следовать общему настроению в коллективе.

Кризис семи лет совпадает с началом школьного обучения – внутренние изменения психики сопровождаются сменой социальной ситуации развития. Ребенок испытывает потребность осваивать социальные роли, значимую в обществе деятельность (учебу). Вторая особенность кризисного периода – необходимость принять правила, запреты, права, обязанности ученика. Исследование границ дозволенного выполняется «методом проб» – ребенок игнорирует, отрицает, противостоит требованиям взрослых. Выраженность симптомов кризиса зависит от психологических особенностей членов семьи, методов воспитания. Кризис остро переживается возбудимыми детьми, при гиперопеке и авторитаризме матери, отца. Третья особенность – освоение новой роли сопровождается отвержением прежней. Став учеником, ребенок отказывается выполнять привычные дела – играть с младшей сестрой, рано укладываться спать. Разрешение кризиса происходит вместе с освоением содержания (смысла) учебной деятельности, взрослости.

Успешное завершение кризиса семи лет формирует у ребенка позицию ученика, ответственность, умение принимать правила и следовать им, способствует школьной адаптации. Профилактика осложнений и затяжного течения кризиса основана на изменении отношения родителей к детям. Необходимо, демонстрировать уважение, равноправие, предоставлять ребенку больше свободы. В воспитании рекомендуется проявить гибкость, придерживаться системы принятых правил, но оставлять пространство для самостоятельности, выбора, изменения роли. Не следует идти на открытый конфликт с ребенком, это обостряет негативные симптомы.

Что такое игра?

Игра - наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений [2].

В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении.

Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и он может решить более трудную задачу, чем на занятии. Но это не значит, что занятия должны проводиться только в форме игры. Игра - это только один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими: наблюдениями, беседами, чтением и другими.

Попытку систематического изучения игры первым предпринял в конце XIX в. немецкий ученый К. Гросс. Немецкий психолог К. Бюлер определял игру как деятельность, совершаемую ради получения «функционального удовольствия» [4].

Теорию игры, исходящую из ее социальной природы, разрабатывали Е. А. Аркин, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев. Связывая игру с ориентировочной деятельностью, Д. Б. Эльконин определяет игру как деятельность, в которой складывается и совершенствуется управление поведением. Единицей игры и в то же время центральным моментом, объединяющим все ее аспекты, является роль. Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра - это самостоятельная деятельность, в которой дети

вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания [4].

В игре происходит формирование произвольного поведения ребенка, его социализация. Характерной особенностью игры является ее двуплановость, присущая и драматическому искусству, элементы которого сохраняются в любой коллективной игре. С одной стороны, играющий выполняет реальную деятельность, осуществление которой требует действий, связанных с решением вполне конкретных, часто нестандартных задач, с другой — ряд моментов этой деятельности носит условный характер, позволяющий отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью и многочисленными привходящими обстоятельствами. Двупланность обуславливает развивающий эффект игры [2].

Функции игры

Все функции игры тесно взаимосвязаны. Их объединяет главная цель - развлечение плюс развитие основных качеств, способностей, заложенных в человеке. Д.Б. Эльконин, считает, что к основным функциям игры относятся:

коммуникативная - обладающая экспансивным влиянием. Игра охватывает всех присутствующих (участников, зрителей, организаторов), т. е. устанавливает эмоциональные контакты; деятельностная - выявляющая взаимодействие людей друг с другом и окружающим миром; компенсаторная - восстанавливающая энергию, жизненное равновесие, тонизирующая психологические нагрузки;

воспитательная - организующая деятельность человека. Релаксационная - снимающая эмоциональное напряжение, положительно воздействующая на нервную систему; психотехническая - перестраивающая психику игрока для усвоения больших объемов информации; развивающая - корректирующая проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций [9].

Виды игр

Существуют разные подходы к классификации игр. Ж. Пиаже в основу своей классификации положил: физические и психологические игры и тренинги: двигательные (спортивные, подвижные, моторные); экстатические, экспромтные

игры и развлечения; освобождающие игры и забавы; лечебные игры (игротерапия).

П.В. Пидкасистый выделяет интеллектуально-творческие игры: предметные забавы; сюжетно-интеллектуальные игры; дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные). Строительные, трудовые, технические, конструкторские; электронные, компьютерные игры, игры-автоматы (кнопочные игры).

Социальные игры: творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грёзы);

Деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные);

Комплексные игры (коллективно-творческая, досуговая деятельность) [7].

Практическая часть

Практическая часть нашего исследования проходила в МБОУ «Черлакская гимназия» в январе 2022 года, всего в нашем исследовании приняли участие 19 человек это обучающиеся 1 класса. Мы использовали следующие методы: беседа и анкетирование.

Целью анкетирования было выяснения эмоционального отношения и мотивации к игровой деятельности школьников. Мы предложили первоклассникам ответить на четыре вопроса: Тебе нравится играть?

Во что ты любишь играть? Назови три своих любимых игры Ты бы хотел, чтобы на уроках проводили игры? Играешь ли ты дома с родными?

Обработав результаты опроса, мы узнали, что всем ученикам без исключения нравится играть 100 % .

Далее в нашем исследовании был поставлен вопрос: «Во что ты любишь играть? Назови три своих любимых игр». Нами было выяснено, что более половины первоклассников (13 человек) 57% предпочитают проводить своё свободное время на свежем воздухе, играя в «Салочки», «Догонялки», «Жмурки» со своими сверстниками. Остальные же ребята, это составило 26%(6 человек), отдают свое предпочтение настольным играм: «Шашки», «Пазлы», «Мафия» и

др. Нас порадовало, что оставшиеся 17% ребят (4 человека) голосуют за различные компьютерные игры, так как стоит помнить и о высоком риске зависимости компьютерных игр и необходимости контроля времени, проводимого за увлекательным занятием.

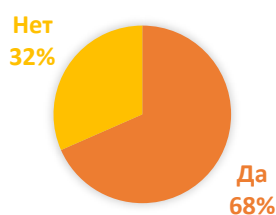


Узнав о предпочтениях младших школьников, мы задались вопросом «Хотели бы дети, чтобы на уроках проводили интеллектуальные игры?». Ведь в большинстве случаев, игровые формы обучения являются эффективным методом для укрепления или расширения знаний. Обработав результаты, мы не ожидали получить такие результаты. 37% обучающихся (7 человек) не желают бы, чтобы на уроках проводили игры. И только 63% (12 человек) обучающихся первого класса были бы рады проведению интеллектуальных игр.



Безусловно, нам было интересно узнать - играют ли с детьми их родные в семье. Анализ опроса позволил получить нам данную информацию. 13 человек (68%) в классе играют дома с родными, а оставшиеся 6 человек (32%) не имеют такой возможности.

ИГРЫ С РОДНЫМИ



Получив данные результаты, я убедилась в актуальности проделанной нами работы и приступила к созданию сборника игр под названием: «Интеллектуальные игры «Пятью пять двадцать пять» для 1 класса». В мой сборник вошли 5 игр по 25 вопросов. Это игры по окружающему миру, математике, русскому языку, литературе, а также игры на развитие логики ребят. Для разработки интеллектуальной игры была выбрана программа «Microsoft Power Point», так как её интерфейс позволяет выполнить все поставленные проектом задачи максимально эффективно. Инструменты указанной программы дают возможность редактировать визуальную часть и наполнять игру всеми необходимыми деталями. В ходе создания визуальной части игры сделан упор на лаконичность, отсутствие лишних элементов. Это создаст необходимые условия для концентрации на смысле вопроса. Игровые элементы в нашем сборнике позволяют детям облегчить трудный для них процесс приобретения знаний.

При разработке «Интеллектуальные игры «Пятью пять двадцать пять» я использовала математические загадки, игры больше или меньше, действия с счетными палочками (математика).

В альбом игр по окружающему миру вошли стихотворные загадки, ребусы про растения и животных. А игры на логику помогают развивать эврическое мышление, также в этом сборнике есть загадки на закономерность и последовательность. Все игры, которые включены в наш сборник помогут упростить процесс обучения, также они содействуют выработке отдельных навыков, остроты и логичности мысли, воспитанию нравственных качеств. .

Выводы

Анализируя полученные данные в ходе исследования мы выяснили:

- из всех испытуемых 7 человек, то есть 37%, не привлекает; совмещение игрового процесса и учебной деятельности;
- 12 человек, то есть 63%, класса были бы рады проведению интеллектуальных занятий;
- 13 человек (68%) в классе играют в семье со своими близкими людьми;
- 6 человек (32%) не играют дома;
- Таким образом, наша гипотеза нашла своё подтверждение в нашем исследовании - большинство первоклассников позитивно относятся к игровой деятельности

Заключение

Таким образом, игра выступает на уроках как средство введения, закрепления и контроля учебного материала, а не как основной вид деятельности. Игра снимает напряжение учащихся при усвоении нового материала, его закреплении и контроле, увеличивает эффективность усвоения материала и повышает эмоциональный настрой учащихся. Игра имеет очень большое влияние на развитие творческого воображения, которое очень необходимо для дальнейшей трудовой деятельности.

Будущие выпускники школ, которые будут жить, и трудиться в грядущем тысячелетии, должны уметь самостоятельно, активно действовать, принимать решения, гибко адаптироваться к изменяющимся условиям жизни. Совершенно очевидно, что, используя только традиционные методы обучения, решить эту проблему невозможно. И это задача не только и даже не столько содержания образования, сколько используемых технологий обучения. Поэтому уже в настоящее время возникла необходимость организации процесса обучения на основе современных информационно-коммуникативных технологий, где в качестве источников информации всё шире используются электронные средства, в первую очередь, глобальные телекоммуникационные сети Интернет.

Список литературы

1. Вавилова Л.Н., Кузина Т.С. Методические рекомендации/ Под общ. ред. В.М. Паниной. – Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИПО», 2007. - 94 с.
2. Выготский Л.С.
3. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.
4. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.
5. Кайюа Р. Что такое игра. // Курьер «ЮНЕСКО», 1980. - № 2, с. 67
6. Кривко-Апинян Т.А. Мир игры, Эйдос, 1992.
7. Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.
8. Игра. Функции игры. Теории игры Ж. Пиаже и Д.Б. Эльконина — М.: Владос, 1999 г. - 360 с.
9. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 269 с.8. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
10. Эльконин Д. Б. Психология игры. — Издание второе. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.