

Подъемова Лидия Александровна

магистрант

Научный руководитель

Митрохина Светлана Васильевна

д-р пед. наук, доцент, заведующая кафедрой, доцент

ФГБОУ ВО «Тульский государственный

педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

***Аннотация:** в статье рассматривается вопрос активизации учебной деятельности младших школьников в процессе использования игровых технологий. Анализируются различные подходы к определению игровых технологий в учебном процессе. Раскрывается структура учебной деятельности. Представлены игровые задания, разработанные с использованием сервиса «eТреники», позволяющие активизировать учебную деятельность младших школьников.*

***Ключевые слова:** младший школьник, игровые технологии, учебная деятельность, активизация учебной деятельности.*

В современных реалиях основными задачами учителя начальной школы является развитие у обучающихся способностей, ключевых компетенций, необходимых для успешного перехода на следующую ступень образования. Преподаватель помогает видеть перспективу применения полученных знаний на практике, учиться легко адаптироваться в современном мире и, как следствие, реализовать себя в будущем.

При решении данных задач консервативный подход к организации образовательного процесса существенно проигрывает требованиям современного общества предъявляем к школьникам. Современная образовательная среда предполагает широкое внедрение новых педагогических технологий, позволяющих

разнообразить формы и средства обучения, активизировать учебную деятельность младших школьников, повысить творческую активность обучающихся.

Изучая феном учебной деятельности, Д.Б. Эльконин дает следующее определение: это ведущий тип деятельности в младшем школьном возрасте [6, с. 21].

В широком же смысле С.Л. Рубинштейн определяет учебную деятельность как деятельность субъекта по овладению обобщенными способами учебных действий и саморазвитию в процессе решения учебных задач, специально поставленных преподавателем, на основе внешнего контроля и оценки, переходящей в самоконтроль и самооценку [2, с. 345].

Эффективность организации учебной деятельности младших школьников во многом зависит от активизации их деятельности, от возможности построения урока так, чтобы обучающийся был заинтересован в образовательном процессе.

Активизацию можно определить как постоянно текущий процесс побуждения учащихся к энергичному, целенаправленному учению, преодолению пассивной и стереотипичной деятельности, спада и застоя в умственной работе [5, с. 10].

Б.А. Сосновский выделяет внешнюю структуру учебной деятельности, состоящую из следующих элементов:

- учебные ситуации и задачи – как наличие мотива, проблемы, её принятия учащимися;
- учебные действия, направленные на решение соответствующих задач;
- контроль – как соотношение действия и его результата с заданными образцами;
- оценка – как фиксация качества (но не количества) результата обучения, как мотивация последующей учебной деятельности, работы [4, с. 80].

Новоиспечённые младшие школьники, еще вчера покинувшие стены дошкольных учреждений, и сменившие вид деятельности с игрового на учебный наиболее эффективно вливаются в образовательный процесс, построенный на игре.

Активизировать учебный процесс, сделать его более интересным помогают проблемные задания, поисковые задачи и игры.

Педагогический феномен игры был истолкован в трудах А.С. Макаренко. По мнению ученого, главное назначение игры – нести детям радость, задор. По его утверждениям, бодрый, целеустремленный, жизнерадостный игровой стиль обучения – непереносимое условие здорового развития отдельного ребенка и коллектива детей в целом, воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре [1, с. 23].

Г.К. Селевко же относит игровые технологии к педагогическим технологиям, на основе которых происходит активизация и интенсификация деятельности учащихся.

В процессе игровой деятельности у школьников появляется интерес к предмету, происходит развитие познавательных процессов, что обеспечивает постепенный переход от пассивно-воспринимающей позиции к активному сотрудничеству ученика и учителя [3, с. 367].

На ресурсе «Треники» нами было разработано задание по теме «Величины». Оно предназначено для контроля усвоения у обучающихся полученных знаний на практике. В результате выполнения задания, посредством игры у учащихся формируется познавательный интерес к предмету, появляются навыки работы на компьютере, а также увеличивается мыслительная активность.

Задание 1. Распределите величины по соответствующим группам.

Учащимся необходимо переместить блоки с названием величины в место, где расположено название группы соответствующей величины (рис. 1).

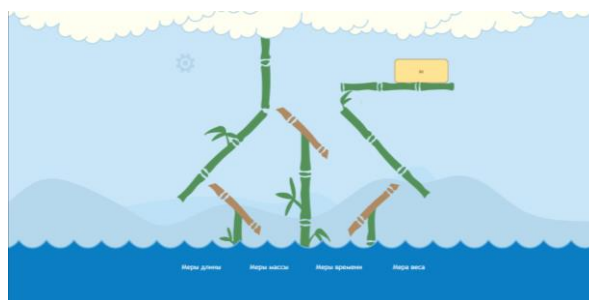


Рис. 1. Пример задания по теме «Величины»

Перемещая блоки и передвигая тростинки в игровой форме происходит быстрая проверка знаний учащихся, что удобно непосредственно для учителя, а для учащегося происходит наглядное усвоение материала, а также осуществляется непосредственное достижение дидактической и игровой цели урока.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.

Список литературы

1. Макаренко А.С. Лекции о воспитании детей // Макаренко А.С. Сочинения. – В 8 т. Т. 4. – М.,1980. – С. 73.
2. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер, 2000. – 712 с.
3. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. – В 2 т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005 – 556 с.
4. Сосновский Б.А. Психология / Б.А. Сосновский. – М.,1979. – 157 с.
5. Шмаков С.А. Учимся, играя... – Центр гуманитарной литературы, 2003. – 123 с.
6. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Владос, 1999. – 360 с.