

Луценко Елена Николаевна

учитель начальных классов

Муниципальное общеобразовательное учреждение Гимназия № 4

город Волгоград, Волгоградская область

ИГРА КАК СРЕДСТВО ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНОГО ОБРАЗОВАНИЯ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Начальная школа способна решить новые задачи, поставленные перед российским образованием, в первую очередь обеспечить условия для развития ребенка как субъекта собственной деятельности, субъекта развития (а не объекта педагогических воздействий учителя). Именно так формулируются задачи начального образования в Федеральных государственных стандартах второго поколения.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую. Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету – игра.

В теории и практике применения игр в учебном процессе придается большое значение. Игровая деятельность – естественная потребность ребенка, в основе которой лежит интуитивное подражание взрослым. В процессе игры ученик уходит от роли пассивного слушателя и становится активным участником учебного процесса. Активность проявляется в самостоятельном поиске средств и способов решения поставленной проблемы, и в приобретении знаний, необходимых для выполнения практических задач.

Игры способствуют активизации процесса обучения, развивают у детей наблюдательность, внимание, память, мышление, творческое воображение. Они могут применяться как для проверки и закрепления приобретенных ранее знаний, так и для их расширения и углубления. Поэтому опора на игру

Второй Всероссийский фестиваль передового педагогического опыта
"Современные методы и приемы обучения"
февраль - май 2014 года

(игровую деятельность, игровые формы, приемы) – это важнейший путь включения детей в учебную работу. Способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальных (без перегрузок) условий жизнедеятельности.

Игры помогают сделать любой учебный материал более увлекательным, создают радостное настроение, облегчают процесс усвоения знаний. Они как бы синтезируют трудовую, познавательную и творческую активность.

Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровым действием. Хотя ситуации, проигрываемые ребенком, воображаемы, но чувства, переживаемые им реальны.

Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, включая в сюжет определенные роли, педагог может тем самым программировать определенные положительные чувства играющих детей.

Игра относится к косвенному методу обучения, когда ребенок не ощущает себя объектом воздействия взрослого, когда он полноправный субъект деятельности. Поэтому в процессе игры дети сами стремятся к преодолению трудностей, самостоятельно ставят задачи и решают их [1,89].

Только здесь (в игре) строятся отношения между взрослым и ребенком, которые лежат в основе личностного подхода, когда педагог ориентирован на личность ребенка в целом [1,89].

Игры, применяемые на уроках естествознания многогранны и разнообразны. Существует множество классификаций природоведческих игр: дидактические, имитационные, развивающие, сюжетно-ролевые, подвижные игры, деловые, игры-соревнования и другие. Рассмотрим лишь некоторые из них.

Сюжетно – ролевые игры – это игры, в которых на основе жизненных или художественных впечатлений, самостоятельно или с помощью взрослых

(учителя) творчески воспроизводятся детьми социальные отношения или материальные объекты. Одной из особенностей этих игр является наличие в них воображаемой ситуации, которая складывается из сюжета ролей [4,19].

Сюжетные игры должны занимать существенное место в обучении школьников. Они дают возможность не только закреплять полученные знания, но и отрабатывать отдельные умения и навыки. Тематика игр, их содержание должны соответствовать возрастным особенностям школьников, учебно–воспитательным задачам изучаемой темы [4,21].

В обучении естествознанию наиболее часто используются ролевые и имитационно-ролевые игры, моделирующие возможную реальную ситуацию[10,28].

Именно на уроках ознакомления с окружающим миром возникают особые условия для разыгрывания детьми различных ролей – реальных персонажей, животных и растений, наделенных человеческими качествами, «оживших» предметов[3,57].

Для развития личности младшего школьника необходима самостоятельность, которую ребенок может почерпнуть из собственной деятельности. Он сам строит игру, а руководство со стороны взрослого может быть принято, а может быть и отвергнуто. Поэтому на данном этапе особенно актуальна и важна ролевая игровая деятельность.

Одним из главных элементов такой игровой деятельности является наличие креативности, творческого начала, некоего актерского мастерства: ребенок сам распоряжается взятой на себя ролью, устанавливает правила игры и взаимоотношения с партнерами, развертывает сюжет игры и заканчивает ее тоже по своему усмотрению, решению. Именно эта игра способствует развитию воображения, креативного мышления и коммуникативных умений [3,58].

Учитель не может ожидать, чтобы какая либо игра или какое-либо задание, сочинение или доклад привели к развитию у школьника умения фантазировать.

Необходимо специально, то есть продуманно, систематически и целенаправленно развивать воображение в процессе учебной деятельности. Особенно хороши для этого уроки «Окружающего мира». Они позволяют создавать условия, для того, чтобы школьник принимал на себя чью-то роль, ставил себя на место другого [3,58].

В связи с этим необходимо суметь правильно организовать игру. Важнейшими этапами игры служат ее планирование и подготовка сценария, в котором детально проработано, как конкретно проиграть идею или ситуацию. Организатору игры необходимо:

- ✓ выбрать конкретную тему и подобрать материал, который будет использован во время игры; наметить роли учеников;
- ✓ предусмотреть необходимый «реквизит», справочные материалы и т.д.;
- ✓ продумать, какие будут правила, как познакомить с ними детей в минимально короткий срок, можно ли будет изменить их в целях активизации класса;
- ✓ обдумать, как начать и когда закончить разыгрывание ситуации; решить, как использовать результат игры.

Немаловажным фактором является определение времени игры: когда, на каком уроке или во внеурочное время она может быть проведена. Игры могут иметь разную продолжительность и проходить на разных этапах урока [10,96].

Необходимым условием организации ролевых игр является создание игровой атмосферы. Для ее создания необходимо помнить о некоторых аспектах и соблюдать их. Во-первых, исключить порицание и критику во время игры. Обстановка во время игры должна быть доброжелательной, спокойной. Во-вторых, учитель должен играть как бы двойную роль, с одной стороны, достаточно часто непосредственно вступать в игру вместе с учениками, исполнять свою роль, с другой, оставаться объективным наблюдателем того, что происходит, и нести ответственность за развитие процесса взаимодействия.

Учитель определяет выбор разыгрываемых ситуаций и их сложности, ориентируясь на возраст обучаемых, их организаторские способности и уровень познавательных возможностей. Для младших школьников наиболее приемлемы игры с решением различных ребусов, кроссвордов, шарад, путешествий по карте. Такие игры менее трудоемки, их можно использовать систематически. Разнообразя процесс обучения в начальной школе, игры побуждают детей к активной деятельности [10,54].

Необходимо также и правильно построить игру, то есть соблюсти ее внутреннюю структуру. Началом игры является *воссоздание воображаемой ситуации*, то есть постановка перед детьми задачи на воображение: «Представьте себе...»; «Как будто бы...»; «Если бы...» и т.п.

Важнейшим компонентом ролевой игры является *взаимодействие ролей*. Развивать умение слушать партнера, считаться с его суждением, изменять свои действия в зависимости от поведения других участников игры помогают ролевые диалоги. Особенно велико значение таких ролевых диалогов, участниками которых являются реально существующие люди. При этом дети приобретают опыт социального поведения, взаимоотношений с другими людьми, умение ориентироваться в различных ситуациях. Темы, которые включены в программу ознакомления с окружающим миром, позволяют организовать такие игровые диалоги. Например, в рамках темы «Семья» возможны следующие телефонные диалоги: «Поздравление бабушки с праздником»; «Разговор со справочной службой с целью узнать, когда приходит поезд, на котором приезжает дедушка»; «Разговор с больным другом с целью узнать о его самочувствии» [3,65].

Существуют также различные приемы по выработке и развитию определенных умений. Например, очень способствует развитию у детей умению общаться в игре *прием использования пальчикового театра*. Атрибутом могут служить два

целлулоидных теннисных шарика, кукольное платьице с пуговками или кукольное платьице – все, что можно надеть на палец [3,62].

Еще один прием развития воображения в игре – *переделывание известных сказок* на свой лад. Джани Родари назвал этот прием «перевиранием» сказки. Может быть так, что дети станут «сопротивляться», не захотят «перевирать» любимые сказки. Тогда надо еще раз объяснить им, что это – всего лишь шутка, игра на внимание (нельзя повторять уже сказанное слово), что сказку они меняют «понарошку» и что, в конце концов, она будет рассказана так, как написана [3,74].

Таким образом, игровая форма организации урока помогает детям легко включиться в познавательную деятельность, способствует более легкому и доступному пониманию природоведческого материала, а так же формированию предусмотренных программой представлений и понятий о природе.

Дидактические игры – это такая форма организации обучения, в которой субъекты учебно–воспитательного процесса являются его активными участниками. Основная цель этих игр – обобщение, систематизация и проверка полученных знаний по конкретным темам программного материала. Игры служат средством развития творческой активности, мышления, способности к анализу ситуаций, постановки решения задач[10,36].

Дидактическая игра, являясь игровой формой обучения, соединяет познавательное и занимательное. Именно это сочетание обеспечивает переход от одной ведущей деятельности к другой и, позволяет детям овладеть знаниями, играя[8,14].

По характеру используемого материала дидактические игры подразделяются на следующие виды:

- а) предметные (в основном это дидактические игрушки и материалы);
- б) логические;

в) словесные (игры-загадки, задачи, игры-путешествия);

г) настольно-печатные.

В процессе этих игр ребенок усваивает систему эталонов сенсорных, практических, этических и других, уточняет свои знания об окружающем мире, учится применять их в других ситуациях. Игру с учением может объединять один и тот же способ действия, например классификация, сравнение, анализ, синтез и т.д. Игры с правилом, так же как и учебная деятельность, обязательно дают положительный результат, развивают самоконтроль и самооценку. Таким образом, компоненты учебной деятельности совпадают со структурой игры с правилами [3,45].

Дидактические игры можно организовать по-разному, на всех этапах урока, экскурсии, при проверке знаний, опросе и т.п. вариантов дидактических игр и приемов можно придумать множество. Дети с удовольствием принимают игровую форму изучения природы [5,58].

Для усиления игрового эффекта целесообразно использовать и некоторые атрибуты игры, например, игровую символику: шапочки, значки, эмблемы. Большую роль играет четкое разъяснение учителем правил игры, выработка у детей навыка соблюдать их делают такую игру интересной и не сводят ее к упражнению [5,60].

Игры могут иметь разную продолжительность и проходить на разных этапах урока. Чтобы не нарушить впечатление от игры, ошибки учащихся надо анализировать не в ходе игры, а в конце. Во время дидактической игры важным моментом является дисциплина [2,17].

Учитель может использовать разные типы дидактических игр: речевые, с картинками, с предметами. Это могут быть и сюжетные игры с правилами, и настольные – печатные игры. Конечно, от класса к классу игры усложняются как по дидактической цели, так и по игровым правилам и действиям [3,48].

Дидактические игры содержат 3 компонента: дидактическую цель, игровое правило, игровое действие. Рассмотрим подробнее каждый из трех компонентов.

Дидактическая цель определяется как основная цель проведения игры: что учитель хочет проверить, какие знания закрепить, дополнить, уточнить. Например, с помощью игры «Когда это бывает?» уточняются знания о сезонных изменениях в природе, формируются представления о временах года; развивается наблюдательность, внимание, речь. В игре «Что сначала, что потом?» ставится следующая дидактическая цель: проверить умение детей устанавливать последовательность в развитии растений

Игровое правило – это условия игры. Обычно они формулируются словами «если, то». Например, учитель объясняет, как будет проходить игра: «Все встают в круг. Я бросаю мяч и говорю слово, например, *узкий*. Если тот, кому я бросила мяч поймает его, то он может сказать слово с противоположным значением (*широкий*). Если слово будет сказано правильно, то игрок бросает мяч кому захочет и называет новое слово». Игровое правило определяет, что в игре можно делать, а чего нельзя и за что получает штрафное очко [3,51].

Игровое действие представляет собой основную «кайму» игры, ее игровое содержание. Это может быть любое действие (держат, поймать или передать предмет, произвести с ним какие – то манипуляции), могут быть соревнования, работа на ограниченное время и т.п. [3,52].

Главным условием для проведения любых игр с правилами является наличие у школьников представлений, необходимых для соблюдения правил игры. Поэтому дидактические игры целесообразнее проводить не в начале изучения темы, когда знания детей еще не достаточны, а в конце, когда требуется проверить, что усвоено, а что требует повторения [3,55].

Дидактическая игра – это репродуктивная деятельность, построенная на применении ранее полученных знаний. Следовательно, дидактическая игра

ближе к учебной деятельности, а не к игровой. Это один из методов обучения [3,55].

Имитационные игры. Имитационная игра есть частный (более структурированный) вариант «исполнения ролей». Она считается весьма эффективной и перспективной формой группового обучения. Здесь действия участников разыгрываются по определенному «сценарию», моделирующему какие-либо аспекты социальной действительности, что позволяет имитировать многие перипетии общественной жизни в учебной обстановке, аудитории. Игровая ситуация характеризуется тем, что отдельные «игроки» не могут достичь своей цели, действуя в одиночку. В большинстве ситуаций требуется объединение усилий, ресурсов одних участников для достижения целей. В ходе игры участники принимают на себя роли, соответствующие реальным, которые могли бы исполнять подлинные персонажи в имитируемой ситуации [10,41].

В имитационно-ролевых играх разыгрывается множество ситуаций из жизни природы и взаимоотношениях человека с миром природы:

1. ситуация, связанная с какой-либо экологической проблемой;

1. ситуация, в которой дети принимают на себя роли животных, растений, имитируют их поведение;

2. непосредственное изучение социальных ситуаций (вырубка лесов, проявление негуманного отношения к животным и т.п.);

3. ситуация, в которой ученики показывают свойства предмета.

Важное достоинство имитационных игр состоит в том, что они позволяют не просто усваивать содержание учебного материала и знакомиться со структурой и деятельностью моделируемых социальных систем и институтов, но и дают учащимся опыт коллективного принятия решения. Здесь достижение успеха группы зависит от активности каждого участника, от умения планировать и осуществлять взаимодействие с другими игроками и преподавателем. Будучи чрезвычайно динамичным процессом, игра развивает навыки принятия

решений, анализ ситуаций и «обратных связей», планирование действий на длительную перспективу, способствуя, таким образом, творческому применению знаний и личного опыта, накопленных ранее. Учитывая трудность «постановки» имитационно-ролевых игр, они не могут применяться часто – один-два раза в течение учебного года. [10,44].

В **игре-ситуации** может быть осуществлено непосредственное изучение социальных ситуаций, таких, как уничтожение цветов на клумбе, вырубка деревьев, негуманное отношение к животным и т.д. игры позволяют смоделировать различные ситуации, например, «А что будет, если...», проанализировать их, заставляют задуматься о будущем. Во время игры можно смоделировать будущие ситуации, например, через 5, 10, 15 лет [10,47].

Игры-драматизации – это разновидность творческих игр. Они представляют собой использование детьми какого-либо сюжета. В основе игры-драматизации лежит литературный сюжет, произведение. Сценарий служит лишь канвой для импровизации. Игры-драматизации могут исполняться без зрителей, а могут носить характер концертного исполнения.

Основные признаки игры-драматизации: наличие готового сюжета, характеристика персонажей, последовательность действий, наличие атрибутов, музыкальное оформление игры [4,20].

Игры-драматизации развивают у детей воображение, наблюдательность, художественную и творческую самостоятельность. Если эти игры разыгрываются в классической театральной форме (сцена, занавес, декорации, костюмы, грим) или в форме массового сюжетного зрелища, то их называют **театрализациями** [4,25].

Комплексные игры – могут содержать в себе одновременно и подвижные, и ролевые, и познавательные, и состязательные элементы, объединенные единым сюжетом, темой [4,25].

Настольные игры: ребусы, кроссворды, чайнворды и т.д. особенность настольной игры – наличие игрового правила, в котором внутренне заключена игровая задача. Решение игровой задачи делает игру стремящейся к определенному результату. Важнейшей чертой настольной игры является занимательность, поэтому дети с удовольствием принимают в них участие. Настольная игра развивает воображение, сообразительность, наблюдательность и внимание. В ней присутствует элемент соревнования (кто быстрее, кто правильнее, кто больше назовет...). В результате дети учатся быстро и логически рассуждать. В процессе игры дети получают знания, испытывая при этом удовольствие. Настольная игра – одно из средств развития способностей учащихся, расширения их кругозора. Она дает возможность дифференцировано подойти к оценке знаний и способностей учащихся[4,27].

Игра-труд – это работа, сопровождаемая игрой воображения, выполняемая с удовольствием [4,27].

Таким образом, играм принадлежит большая роль в жизни и развитии детей. В их процессе формируются такие положительные качества, как интерес и готовность к учению, развиваются познавательные способности.

Литература

1. Аникеева Н.П. воспитание игрой. – М.: Просвещение, 1987.
2. Аникеева Н.П. Специфика игровой ситуации.// Педагогика и психология игры. – Новосибирск, 1985.
- 3.Виноградова Н.Ф. «Окружающий мир» в начальной школе. – М.: Просвещение, 2000.
4. Газман О.С., Харитонов Н.Е. в школу – с игрой. – М.: Просвещение, 1991.
5. Кропачева Т.Б. Нетрадиционные уроки естествознания в начальной школе.// Начальная школа, 2000 №1, стр. 57.
6. Лифанова.т.м. Дидактические игры на уроках естествознания. – М.: Просвещение, 2000.
7. Малькова З. Ролевые игры в классе.// Народное образование, 1990 №9, стр.84.
8. Петросова Р.А. и др. методика обучения естествознанию и экологическое воспитание в начальной школе. – М.: «Академия», 1999.
9. Селецкая Е.Э. Дидактические игры как средство познавательной деятельности младших школьников. – Л.: ЛГПИ, 1984.
10. Спиваковская А.С. Игра – это серьезно. – М.: Педагогика, 1981.
11. Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками.// Начальная школа плюс минус, 2003 №6, стр.39-46.
12. Тюнникова С.М. Педагогические возможности дидактической игры и требования к ее организации. – М.: АПН ССР, 1987.