

Дидактическая игра как элемент образовательной работы

Наркулова Б.А., Жораева Г.Б., Рахимжанова Г.К., Мамаева А.Е., Жораева С.Б.

*Южно-Казахстанский государственный университет им.М.Ауезова,
Казахстан, Шымкент*

Вопрос о формировании познавательных интересов младших школьников, их активного, деятельного отношения к учебному процессу приобретает особое значение в свете современных требований к школе, когда перед учителями стоит задача научить каждого ребенка самостоятельно учиться. При этом не менее важным требованием современности является снижение психических и физических перегрузок школьников. Одним из средств, содержащих в себе реальные возможности осуществления обеих этих важных задач, является игра.

Современная теория игры базируется на ряде фундаментальных исследований, которые доказывают ее несомненное значение в развитии ребенка. Исследователями экспериментально проверено и убедительно показано резкое возрастание у детей интереса к учебным действиям, если они включаются в игровую ситуацию. Учебные задачи становятся для учащихся более доступными, общая продуктивность деятельности заметно повышается. Это можно считать серьезным основанием для более широкого использования игры в организации процесса обучения. Вместе с тем немало исследований и наблюдений свидетельствует, что в ряде случаев именно необоснованное включение в учебную деятельность игровых моментов снижает познавательную направленность обучения, приводит к подмене серьезного учебного труда пустой занимательностью.

Такая практика подвергается спровоцированной критике. «Не умея построить настоящую дидактическую игру, которая будила бы мысль учеников, некоторые учителя обвлекают в игровую форму обычные тренировочные упражнения... Игровые моменты ничего не изменяют, а только отнимают время на некоторые надуманные «ритуалы» [1].

Такой подход, естественно, не способствует успешному усвоению программного материала и повышению уровня количества знаний. Наоборот, материал, плохо усвоенный учащимися, не может являться надежной опорой для усвоения новых знаний.

Поэтому учителю необходимо иметь ясное научное понимание роли дидактической игры в обучении и психологического механизма ее воздействия на познавательную активность учащихся.

Основная посылка, из которой целесообразно при этом исходить, была сформулирована еще К.Д. Ушинским: «Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным — вот задача первоначального обучения» [2]. Подчеркнем, что вопрос ставится не просто о занимательности, а о том, чтобы она органически сочеталась с серьезным, напряженным трудом, т.е. чтобы игра не отвлекала от учения, а способствовала бы интенсификации умственной работы, делая ее более привлекательной, интересной.

Одна из теоретических посылок, лежащих в основе конструирования дидактических игр, состоит в том, что «обучение в игре — это латентное обучение. Внимание ребенка обращено на выполнение игровых действий, и задача обучения им не осознается. Постижение учебной задачи является сопутствующим игре» [3]. То есть задачи решаются в игре легче, ребенок даже не всегда осознает, что он что-то решил.

Именно в игре наиболее успешно происходит формирование у детей некоторых достаточно сложных логических операций. Однако возникает вопрос и о прочности, надежности таких интеллектуальных приобретений, свободе их от конкретных условий игры, возможности переноса в новые жизненные ситуации. К сожалению, такой прочный навык в отдельной игре не вырабатывается; часто вне игровой ситуации ребенок не может справиться с задачей, которую он только что успешно решил в процессе игры. В качестве возможного решения отмеченного затруднения предлагается применять не отдельные игры, а системы однотипных игр, в которых формируется прочная, осознанная интеллектуальная установка.

Правильно подобранную, уместно и умело проведенную педагогом игру следует считать таким же важным и необходимым элементом образовательной работы, как и урок. Она должна присутствовать в режиме дня начальной школы в той мере, в какой она необходима для адаптации к изменяющимся условиям жизнедеятельности детей, для эффективного стимулирования всех сторон их развития. Основное правило, которому подчиняется этот процесс: игра должна помочь сделать серьезный, напряженный труд занимательным и интересным для учащихся, не отвлекать от учения, а, наоборот, способствовать интенсификации умственной работы.

Литература

- 1.Стрэзикозин В.П. Актуальные проблемы начального обучения. М.,1976, с.33.
- 2.Ушинский К.Д. Избр. пед. соч. М.,1968, с.96.
- 3.Джапаридзе М.А. О психологическом механизме дидактической игры: Автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. психол. наук. Тбилиси, 1982.