

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 справедливой критике. «Не умея построить настоящую дидактическую игру, которая будила бы мысль учеников, некоторые учителя облачают 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. Постигание 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. Стрезикозин 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.