

ДЕЯКІ ПИТАННЯ АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

ОЛЕКСАНДР МІЩЕНКО

Сумський державний педагогічний університет ім. А.С.Макаренка

Одне з найважливіших завдань загальноосвітньої школи – поступовий перехід від однієї ведучої діяльності дитини (ігрової) до іншої (навчання), яке протягом багатьох років стане змістом її подальшого життя.

Одним із факторів, який допомагає в навчанні, є правильна організація пізнавальної діяльності. Ігровий метод є чи не найефективнішим [2, 3]. Він дає змогу вирішувати завдання, поставлене в ході навчальної роботи, на сприятливому емоційному фоні із залученням найбільш доступних для дітей засобів. У ролі засобів ми застосували дидактичні, рухливі ігри та ігрові завдання, які не тільки стимулюють розумову активність дітей під час виконання цього завдання, але й можуть збільшувати рухову активність. Підвищення рухової активності молодших школярів є одним із найважливіших завдань у початковій школі, і тому використання в навчальному процесі елементів фізичних вправ повинно стати, з нашої точки зору, пріоритетним напрямком з цього питання. Тобто, постійно стимулюючи та певним чином організовуючи пізнавальну діяльність школярів, всіляко підвищуючи їхні власні зусилля в оволодінні знаннями на всіх етапах навчання, можна домогтися значних результатів і в навчанні, і в розвитку кожного учня [1].

Викладене вище стало головним при визначенні ігрового методу навчання як експериментального в проведенні педагогічного експерименту на базі шкіл м. Суми.

Суттєвим для ігрового методу є вирішення таких питань:

- 1) визначення місця ігрового завдання в системі інших методів навчання молодших школярів;
- 2) доцільність використання гри на різних етапах навчання: вивчення нового матеріалу, повторення і закріплення знань;
- 3) врахування рівня підготовленості учнів;
- 4) уточнення вимог до змісту ігрової діяльності в залежності від загальнонавчальної дисципліни;
- 5) розробка способів стимулювання та заохочення учнів у процесі ігрової діяльності.

При проведенні дослідження ми чітко собі усвідомлювали питання теорії гри, методики її організації і проведення. Перш за все – це загальні педагогічні вимоги до проведення ігор:

- назва гри;
- визначення ролей кожного з гравців, ведучого та їх місцезнаходження;
- пояснення гри перед її початком, нагадування змісту і правил;
- показ вчителем окремих дій;
- уміле координування дій гравців у ході виконання самого завдання;
- підведення підсумків гри і визначення переможця.

Назва гри часто вказувала на те, що і як треба виконувати. Об'ява гри вчителем проходила у звичайній формі і направляла дітей на виконання поставленого завдання на уроці, зосереджуючи їх увагу на дидактичному матеріалі та обладнанні, яке буде використовуватись для виконання завдання.

Перед тим, як почати гру, педагог визначав роль кожного із гравців (або команд), з якого місця треба виконувати завдання, або за ким його виконувати. При поясненні гри спочатку пояснювалась мета, завдання, а потім спосіб його виконання. Тобто, пояснюючи правила гри до початку її проведення, вчитель направляв дії учнів у потрібне русло.

Якщо завдання було надто важким для учасників (виконання незрозумілої рухової дії), то вчитель сам показував відповідну дію.

У ході гри діти отримували відповідні фішки за вірне виконання завдання. В кінці гри підраховувалось число фішок для визначення переможця. Це стимулювало дітей до вірного виконання завдання, щоб виглядати в очах своїх ровесників переможцями.

При підведенні підсумків визначався переможець, вказувалось на правильні дії учасників, що привело одних до перемоги, а інших – до поразки. Знову нагадувались назва гри, окремі ігрові правила, а також розвиток тих фізичних якостей, які розвивало дане завдання. Це потрібно було для того, щоб при повторному проведенні гри діти засвоювали ігрові правила, способи досягнення поставленої мети, зберігати при цьому певний порядок.

При повторному використанні гри ми намагались ускладнити дидактичні та ігрові завдання, що сприяло підвищенню інтересу дітей і посилювало їх активність. Це відбувалось за рахунок внесення нового ігрового матеріалу, введенням додаткових ролей, зміною змісту ігрових дій.

Прикладом застосування дидактичної гри на уроці української мови може бути гра “По алфавіту”, яка використовується при вивченні алфавіту в 1^х класах. Всі учасники гри діляться на групи по 8-10 чоловік. По команді вчителя кожна група повинна зробити в певному місці класу шеренгу. Пошикувавшись не по росту, а по алфавіту. Перемагає та група, яка швидше пошикується в шеренгу і присяде. При повторенні гри можна поділити учасників на інші групи, і тоді їм доведеться шикуватись в іншому порядку.

Як бачимо з цього прикладу, система правил і рольових приписів кожної дидактичної гри дає змогу не лише фіксувати зміст за окремими навчально-ігровими циклами. Ігровий кодекс задає часовий і організаційний режим навчання, визначає певний розпорядок, відповідно до якого нормується взаємодія учнів між собою і з учителем. Отже, “дидактичну гру можна трактувати як форму навчання, де засвоєння учнями змісту освіти під

керівництвом учителя опосередковано їх ігровою взаємодією, що регулюється певними, встановленими правилами гри, порядком і режимом” [5, С. 36].

Використовуючи ігрове завдання, ми намагались залучити до його виконання всіх учнів класу. Часто це відбувалось за допомогою естафет. Клас ділиться на чотири-шість груп, які відповідають рядам парт. По команді вчителя учні, які сидять на перших партах свого ряду, стрибають на двох з естафетною паличкою (ручка, кегля, еспандер) до дошки і вирішують перший приклад свого варіанту. Після цього, як приклад вирішено, учень присідає три рази біля дошки, біжить навколо сусіднього ряду парт на своє місце, де передає естафетну паличку другому учаснику своєї команди і сідає за парту. Другий учень знову біжить до дошки, вирішує свій приклад і т.д.

Тобто, під час проведення ігрових завдань активно включається емоційна сфера дітей, вони намагаються краще та швидше виконати навчальне завдання, тому що після цього буде підведення підсумків і виявлений переможець.

У теплу пору року заняття з природознавства проводились на свіжому повітрі із застосуванням рухливих ігор, назва яких відповідала темі уроку. Так, у другому класі при вивченні теми “Дерева, кущі, трави. Плоди і насіння” використовувалась рухлива гра “Знайди своє дерево”. Після того, як вчитель розповість учням про дерева, покаже їх, клас ділиться на групи в залежності від наявності різних дерев на шкільному майданчику. Ці групи отримували назви: “Береза”, “Калина”, “Горобина”. По команді вчителя: “До своїх дерев”, діти чимдуж біжать до “свого” дерева і стають навколо нього. Після того, як учні добре розгледіли це дерево, змінюються вказівки щодо виду переміщення і подається команда повернення до вчителя. Після чого йде опитування дітей про враження, які вони отримали після спостереження “свого” дерева.

Таким чином, в іграх дитина формує особисті якості, одержує задоволення, вчиться взаємодіяти, подолати труднощі. А також виховується увага, розмах думки, ставлення до людей. У грі в повній мірі проявляється внутрішнє “Я” дитини [4, С. 1].

Вивчення стану ігрової діяльності дітей показало, що успішне застосування гри в організації навчальної діяльності молодших школярів у значній мірі пов'язане з творчістю самого педагога, в чому ми впевнились, коли проводили педагогічний експеримент.

Творча діяльність вчителя полягає в застосуванні індивідуального підходу до кожної дитини, яка, як правило, має свій характер, свої вади, свої здібності. Тут і заспокоєння найбільш активних дітей; і допомога тим, хто намагається якнайшвидше відповісти, але має певні труднощі з вірним висловлюванням своєї думки; і “витягування” інформації з учнів, які постійно відмовчуються на заняттях із-за своєї сором'язливості; і підбір фізичних вправ для виконання певних ігрових завдань. І все це при великій наповнюваності класів (25-30 учнів), де кожного треба змусити працювати на уроці, кожному дати раду.

Цілеспрямоване застосування нами дидактичних ігор з додатковим об'ємом рухового навантаження, рухливих ігор і ігрових завдань із включенням фізичних вправ, створювало необхідні умови для активної взаємодії молодших школярів у ході навчання, задовольняючи їхню потребу в самостійності й самоутвердженні, на що вказують дані психологічного тестування учнів після проведення педагогічного експерименту.

Актуальною стає проблема побудови навчально-ігрового методичного комплексу не тільки для молодших, але і для середніх та старших класів середньої загальноосвітньої школи як надійного засобу стимулювання навчальної активності школярів, формування їхніх пізнавальних інтересів, підвищення ефективності навчально-виховного процесу та покращення здоров'я учнів.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Зотов Ю.Б. *Организация современного урока: Кн. для учителя /Под ред. П.И.Пидкасистого.* – М.: Просвещение, 1984. – 144 с.
2. Миронова Р.М. *Игра в развитии активности детей: Кн. для учителя.* – Мн.: Нар. асвета, 1989. – 176 с.
3. Підгорна Н.І. *Засоби активізації мислительної діяльності учнів шестирічного віку. Зб. статей: “Навчання і виховання шестирічних першокласників”/ Упорядн. К.С.Прищепи.* – К.: Рад. шк., 1990.
4. Сороган Т.В. *Висловлювання великих педагогів про рухливі ігри /Тези II Всеукраїнської науково-практичної конференції.* – Львів, 1997. – С.81.
5. *Форми навчання в школі: Кн. для вчителя /Ю.І.Мальований, В.Є.Римаренко, Л.П.Вороніна.* – К., 1992. – 160 с.

SOME POINTS OF ACTIVATING THE STUDYING PROCESS OF INFANT SCHOOL OLEXANDR MISCHENKO

Sumy State Pedagogical University names A.S.Makarenko

This article considers a question of insertion didactic out-door games and game tasks with the certain physical exercises in teaching general subjects as one of the forms of stirring up the infants cognitive activity. In not only rises the successfulness but also enlarges the mobile extend of loading while process of studying which is conducive to the children health's improving.