«Формирование познавательного интереса у младших школьников посредством дидактических игр.»

Актуальность темы обусловлена тем, что в современных условиях школа сталкивается с необходимостью поддержания устойчивой мотивации к обучению. Формирование познавательного интереса младших школьников - это не только залог успешности в образовательной деятельности, но и основа развития творческого потенциала, инициативности и самостоятельности ребёнка.

Одним из действенных инструментов, позволяющих младшим школьникам не только усваивать новые знания и закреплять сложные умения и навыки, но и пробуждать живой интерес к учебному предмету, является дидактическая игра – волшебный ключик к познанию окружающего мира.

Первым, кто разглядел мощный потенциал игры в обучении, был выдающийся педагог К.Д. Ушинский. Он говорил об игре как об особом, вдохновенном виде деятельности, легком и в то же время глубоко осознанном, в котором находит свое выражение неутолимая жажда чувствовать, действовать и жить полной жизнью [3].

В.А. Сухомлинский, подчеркивая необходимость использования дидактических игр, отмечал: «Без игры нет полноценного умственного развития. Игра – это искра, зажигающая пламя творческого воображения, без которого немыслимо настоящее обучение» [4, 12].

Игра – это не просто развлечение, а целая вселенная, где происходит активное усвоение и воспроизведение социального опыта, где личность ученика шлифуется и обретает новые грани. Игра – это не столько стремление к результату, сколько упоение самим процессом, радость созидания и открытия [2, 43].

В педагогике не существует единого взгляда на классификацию игр. В силу многогранности, сложной структуры и обилия функций, каждый ученый, исследующий дидактическую игру, предлагает собственную систему, акцентируя внимание на тех аспектах, которые, по его мнению, наиболее важны для обучения и воспитания. Так, Б.Г. Мещеряков выделяет ролевые игры, игры с правилами, режиссерские и дидактические. Г.М. Коджаспирова предлагает делить игры на предметные, символические, сюжетные, ролевые, компьютерные, развивающие и дидактические. А.И. Сорокина классифицирует дидактические игры как игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки и игры-беседы. Л.И. Федорова дифференцирует дидактические игры по характеру используемого материала, виду деятельности, предметной области, этапу педагогического процесса, игровой методике и количеству участников. Е.Э. Селецкая подразделяет дидактические игры на репродуктивные, частично-поисковые и поисковые. М.М. Захаров выделяет игры-минутки, игры-эпизоды и игры-уроки, а А.А. Смоленцева – подготовительные и творческие.

Несмотря на разнообразие педагогических методик, ученые сходятся в едином мнении: дидактическая игра – это искусно организованный взрослым вид игрового действа, призванный не только увлечь, но и решить конкретные обучающие задачи, словно ключом открывая двери к эффективному усвоению и закреплению знаний.

Впервые дидактические игры были введены в педагогическую практику Ф. Фребелем и М. Монтессори для работы с детьми дошкольного возраста. Для начальной школы это понятие ввел Ж.О. Декроли.

Эстафету дидактической игры подхватили и другие выдающиеся педагоги. С.Л. Рубинштейн, глубоко исследовавший психологические основы игры, подчеркивал ее роль в развитии познавательных процессов и формировании личности ребенка. Д.Б. Эльконин, посвятивший свою жизнь изучению игровой деятельности, видел в ней ведущий способ развития в дошкольном возрасте, мощный инструмент социализации и подготовки к учебной деятельности. А.Н. Леонтьев, разрабатывая теорию деятельности, рассматривал игру как форму активного взаимодействия ребенка с окружающим миром, способствующую усвоению культурных норм и ценностей.

Советские педагоги, такие как Е.И. Тихеева, А.П. Усова, Л.А. Венгер, активно разрабатывали методики использования дидактических игр в образовательном процессе. Они создавали разнообразные игры, направленные на развитие сенсорных способностей, речи, мышления, воображения и других важных качеств, необходимых для успешного обучения в школе. Игры стали неотъемлемой частью занятий, превращая обучение в увлекательное и познавательное занятие.

С середины прошлого века дидактические игры стали активно применяться в отечественной педагогике, сначала в начальных классах, а затем и в средних и старших.

Одни педагоги рассматривают дидактические игры как один из методов обучения, другие же выделяют их в особую категорию. Это обусловлено тем, что, во-первых, дидактические игры выходят за рамки наглядных, словесных и практических приемов, вбирая в себя их элементы, а во-вторых, они обладают уникальными особенностями:

а) дидактические игры специально разрабатываются или адаптируются для достижения образовательных целей;

б) правила дидактической игры устанавливаются учителем с целью обучения и воспитания;

в) дидактическая игра является мощным инструментом умственного развития ребенка;

г) дидактическая игра не только знакомит с конкретными знаниями, но и учит применять их творчески;

д) дидактическая игра имеет увлекательную форму, которая привлекает и заинтересовывает детей [1, 53].

Современные исследователи рассматривают дидактическую игру как сложную систему, состоящую из нескольких взаимосвязанных компонентов:

а) игровой замысел;

б) игровые действия;

в) познавательное содержание (дидактические задачи);

г) оборудование;

д) результаты игры.

Игровой замысел, заключенный в названии игры, отражает дидактическую задачу, которую необходимо решить в процессе урока. Он придает игре познавательный характер и предъявляет к участникам определенные требования в отношении усвоения знаний.

Правила игры определяют порядок действий и поведение учащихся. Они разрабатываются с учетом целей урока и возможностей учащихся и способствуют формированию у них навыков самоконтроля и управления своим поведением.

Инновационное содержание является ядром дидактической игры. Оно заключается в усвоении новых знаний и умений, которые применяются при решении учебной задачи.

Оборудование игры включает в себя все необходимые материалы и средства: наглядные пособия, технические средства обучения, дидактический раздаточный материал и т.д.

Подведение итогов игры происходит сразу после ее завершения. Это может быть подсчет баллов, определение игроков, наиболее успешно справившихся с заданием, выявление команды-победителя и т.д. Важно всегда оценивать результат игры и делать соответствующие выводы [5, 9].

Многочисленные функции дидактической игры доказывают ее необходимость и важность для учебного процесса:

а) образовательная – дидактическая игра способствует усвоению новых знаний по изучаемому предмету;

б) воспитательная – дидактическая игра помогает ребенку отличать добро от зла, правду от лжи, выявляет индивидуальные особенности детей;

в) развивающая – игровая деятельность основана на естественных потребностях ребёнка в игре и саморазвитии;

г) функция эмоционального стимулирования учебно-познавательной деятельности является ведущей. Дидактическая игра, выступая в качестве эмоционально-ценностного стимула, поддерживает и закрепляет смыслообразующий мотив учения, превращая «должен» в «хочу», что способствует формированию общественно ценностного отношения к учебе;

д) функция оптимизации учебного процесса. Дидактическая игра помогает снять противоречие между потребностью школьника в самостоятельности и внешним педагогическим руководством. Она позволяет ученику самостоятельно добывать знания, закреплять умения и навыки, а учитель лишь направляет его, грамотно подбирая игру для достижения поставленных целей;

е) диагностическая – в игре человек проявляет себя на максимуме своих возможностей. Дидактическая игра позволяет диагностировать сформированность личностных качеств, уровень знаний и умений, характер взаимоотношений в коллективе, интересы детей;

ж) коммуникативная – в процессе дидактической игры происходит активное развитие речи;

з) развлекательная – создание комфортной, благоприятной атмосферы и душевной радости;

и) коррекционная – внесение позитивных изменений в личностные показатели учащихся;

к) профориентационная – знакомство с различными профессиями и их спецификой [1, 65].

Оценивая значимость дидактических игр в обучении, ученые выделяют следующие аспекты:

а) повышение познавательного интереса к предмету;

б) создание ярких, необычных и эмоционально насыщенных уроков;

в) активизация учебно-познавательной деятельности;

г) формирование положительной мотивации к учебной деятельности, развитие внимания, повышение работоспособности [1, 67].

Благодаря многообразию дидактических игр педагог может выбрать наиболее подходящую для своих учеников. Анализируя процесс обучения, он постепенно приходит к пониманию того, какие виды игр наиболее эффективны для достижения положительных результатов.

В современной педагогике дидактические игры продолжают занимать важное место. Они используются как в традиционных, так и в инновационных образовательных программах. Разрабатываются новые виды игр, учитывающие современные требования к образованию и интересы детей. Компьютерные дидактические игры, интерактивные пособия и онлайн-сервисы позволяют сделать процесс обучения еще более привлекательным и эффективным.

Значение дидактических игр в развитии ребенка невозможно переоценить. Они не только способствуют усвоению знаний и формированию навыков, но и развивают творческие способности, инициативу, самостоятельность и умение работать в команде. Игра – это не просто развлечение, а мощный инструмент развития, позволяющий ребенку познавать мир, учиться взаимодействовать с другими людьми и готовиться к будущей жизни. Учащиеся учатся сотрудничать, решать проблемы, критически мыслить и применять полученные знания на практике.

Использование дидактических игр в начальной школе особенно актуально, поскольку именно в этом возрасте закладываются основы познавательного интереса и мотивации к обучению. Учитель, умело применяющий дидактические игры, способен превратить урок в увлекательное приключение, где каждый ученик чувствует себя активным участником процесса познания.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Аванесова В. Н. Дидактическая игра как форма организации обучения. – М.: Просвещение, 1992.
2. Коджаспирова Г. М., А. Ю. Коджаспиров. Педагогический словарь.– М.: Академия, 2003.
3. Серова А. А. К.Д. Ушинский о роли русского языка в воспитании человека / А.А. Серова // Знание. Понимание. Умение. – 2009. – №2. С.15-16.
4. Сухомлинский В. А. Методика воспитания. – М.: Просвещение, 1981.
5. Чен Н. В. Дидактическая игра – основа развития воображения и фантазии // Методическая копилка. Пилотный выпуск. 2011. С. 6-10.