Статья на тему «Использование технологии активного обучения в начальной школе»

учитель начальных классов

ГБОУ школы 34 Невского района

г. Санкт-Петербурга

В соответствии с задачами исследования нами был проанализирован передовой педагогический опыт по проблеме использования технологии активного обучения в начальной школе, а именно по проблеме применения такого метода активного обучения, как дидактическая игра. Научный интерес для нас представляла разработанная Е. А. Котельниковой, учителем начальных классов, Бобровской школы, Троицкого района, Челябинской области система заданий и упражнений, направленных на формирование познава­тельных интересов уча­щихся.

Согласно Е. А. Котельниковой, ученик активно работает на уроках по какому-либо предмету, если ему интересен этот предмет, следовательно, задача учителя – организовать работу на уроках по всем предметам так, чтобы развить у ребенка познавательный интерес.

Анализ описываемого опыта свидетельствует о том, что в практике работы Е.А. Котельникова удачно использует дидактическую игру с целью повышения у учеников познавательного интереса и развития познавательной активности при обучении орфографии. На уроках используются игры «Самый внимательный», «Колесо приставок», « Лучший грибник», «Лучший капитан», «Поставь цветок в вазу» и т.д.

Приведем пример интересной игры «Бал во дворце»:

— Сегодня в сказочном дворце «Состав слова» состоится бал, в котором примут участие все части слова. Они мечтают по­пасть на бал, мы с вами должны помочь им осуществить эту заветную мечту.

Отгадайте, кто нуждается в нашей помощи.

1. Я главная часть слова, без меня нет слова. Но чтобы меня узнать, надо родствен­ные слова подобрать. (Корень)

2. После корня он стоит,

Перед окончанием.

Его я если заменю,

Другое слово получу. (Суффикс)

3. Я к корню приставлена и навсегда у него оставлена.

Значение слова меняю я, но без корня - никуда.

Нельзя нас с корнем разделять и ничего между нами вставлять. (Приставка)

4. Я изменяемая часть, с другим словом держу связь.

Если бы не я, была бы сущая ерунда.

Я люблю слова конец.

Вот ведь какая вещь: я регулирую всю речь. (Окончание)

— Теперь выполним задания, предло­женные будущими участниками бала.

1. Выберите слова с приставками: *принцесса, приплыл, догорал, дорогой, ореховый,оберегает, подружился, пользовался*.

2. Назовите 8 слов с суффиксом *-ист.*

(Хоккеист, шахматист, футболист, фигурист, баскетболист, волейболист, гандболист, биатлонист.)

3. Угадайте слово:

а) корень такой же, как в слове дарить, приставка — как в сло­ве побежал, суффикс — как в слове дружок (подарок);

б) корень такой же, как в слове садовник, приставка — как в слове покраснел, суффикс — как в слове скользкий, окон­чание — как в слове рыбалка (посадка).

Концептуальными положениями описываемого опыта являются:

1. наличие у детей познавательного интереса – это залог активности их в обучении;
2. повышение познавательного интереса к учению и развитие познавательной активности на каждом этапе любого урока, посредством использования дидактической игры.

О.А. Козлова, учитель начальных классов школы № 60 г. Омск также использует в практике работы дидактическую игру.

О. А. Козлова считает важным, чтобы в ходе игры учащиеся по­лучали более глубокие представления о современной структуре социума, чтобы иг­ра вызывала понимание и интерес к реаль­ной деятельности взрослых людей, поэтому нужно не только повышать познавательную активность и интерес учащихся, но и фор­мировать адекватные взаимоотношения в коллективе, помогать школьникам осваивать социальные роли.

современной структуре социума, чтобы иг­ра вызывала понимание и интерес к реаль­ной деятельности взрослых людей.

Анализ описываемого опыта свидетельствует о том, что в практике работы О. А. Козлова использует дидактическую игру для повышения у учеников познавательного интереса и для помощи им в освоении социальных ролей.

О. А. Козлова применяет дидактические игры, которые разрабатывает сама: «Капитал», «Фирма», «Бартер» и т.д.

Рассмотрим подробнее игру «Бартер»(разработана для уроков русского языка

и информатики. Применима для урока риторики во II классе по теме

«Вежливая просьба»)

*Цели:* раскрыть содержание понятий бартер, дефицит; поощрять учеников к самостоятельному поиску альтернатив­ных стратегий действия; учить самостоя­тельно оценивать свои результаты и ис­правлять допущенные ошибки; побуждать учащихся обсуждать конфликтные ситуа­ции, возникающие в ходе игры, искать пу­ти их разрешения.

*Оборудование:* раздаточный материал по теме урока; сигнальные карточки.

*I этап* (анализ исходного материала; формирование понятия дефицит).

Ученики работают в группах (бригадах) по 5 человек. На столах у каждой группы ле­жит раздаточный материал. Учитель вместес учениками формулирует учебную задачу. Учащиеся определяют, что для решения поставленной задачи не хватает определен­ных элементов; выясняют, что недостаток, нехватка чего­-либо характеризуется поня­тием дефицит. Но вместе с тем исходный материал содержит лишние элементы (из­

лишки).

*II этап* (проблематизация; проектирова­ние конкретной деятельности; формирова­ние понятия бартер).

Работая в группах, ученики ищут отве­ты на следующие вопросы:

— Где можно достать дефицит?

— Как избавиться от ненужных эле­ментов?

В ходе обсуждения, которое проходит сначала внутри группы, а затем между группами, ученики приходят к выводу о не­обходимости обмена между группами. Учи­тель сообщает, что безденежный обмен ха­рактеризуется понятием бартер.

*III этап* (практическая деятельность; бартер).

Участники 1­й группы отправляютсяко 2, 3 и 4­й, предлагая обменять ненуж­ные элементы своего исходного множес­тва на дефицитные элементы на выгодных условиях.

*IV этап* (предъявление продукта дея­тельности; рефлексия).

Все группы докладывают о результатах

«бартерной сделки», обсуждают способ де­ятельности, выясняют выгодные условия для бартера, делают выводы об успешности (необходимости) бартера в конкретных си­туациях.

Проанализировав и сравнив педагогический опыт, накопленный Е.А. Котельниковой и О. А. Козловой по повышению у младших школьников познавательного интереса, мы пришли к выводу, что педагоги эффективно используют в своей работе дидактическую игру, однако, у О.А. Козловой она имеет социальную направленность. Анализ передового педагогического опыта этих педагогов свидетельствует о возможности его использования только при условии, если педагог в своей деятельности ориентируется на повышение у всех учащихся познавательного интереса и активизацию познавательной активности, предъявляя для этого интересные по содержанию задания разной степени трудности, причем делает это систематически.