

Игра и учебная деятельность детей

Н.Я. Чутко

На кафедре коррекционно-развивающего образования Института повышения квалификации и переквалификации работников народного образования Московской области (ИПК и ПРНО МО) совместили коррекционно-развивающие ресурсы игры с необходимостью формирования учебной деятельности младших школьников и ретализующих ее общеучебных интеллектуальных умений.

Работа по формированию общеучебных интеллектуальных умений у младших школьников ведется в двух направлениях.

Первое осуществляется на основе неучебного, игрового материала – дидактических игр. Игру рассматривают как ведущую деятельность ребенка в дошкольном возрасте. Но еще Л.С. Выготский подчеркивал, что в дальнейшем «игра не должна исчезнуть из жизни ребенка, имея свое продолжение в школьном обучении и труде». Именно поэтому педагоги и психологи ориентируют на это воспитателей детских садов и учителей, подчеркивая, что создаваемые в учебно-воспитательных целях дидактические игры, в частности интеллектуально-развивающие, имеют функции интенсивного развития как дошкольников, так и младших школьников. Дидактические игры «дают возможность многогранного раскрытия личности, развития ее способностей, сплачивания детей на основе общих замыслов и интересов» (А.А. Люблинская).

«Старшие дошкольники, – отмечает В.В. Давыдов, – как бы "перерастают" те возможности, которые предоставляет игровая деятельность... Дошкольник начинает нуждаться в более обширных источниках знания, чем их может предоставить повседневная жизнь и игра».

Однако, подчеркивает В.С. Мухина (что особенно важно для детей из группы риска), «если с приходом ребенка в школу сразу поставить его в условия собственно учебной деятельности, это может привести к тому, что он и в самом деле быстро включится в учебную деятельность (в этом случае готовность к обучению уже сформировалась), либо к тому, что он растеряется перед непосильными учебными задачами, потеряет веру в себя, начнет негативно относиться к школе и к учению, а возможно, "уйдет в болезнь"».

Детям, для которых обучение называется поначалу непосильным, игра помогает преодолеть это состояние, постепенно включая их непосредственно в учебную деятельность.

Старший дошкольник находится на стыке двух форм жизнедеятельности – игры (основной формы жизнедеятельности дошкольника) и учебной деятельности (основной формы жизнедеятельности младшего школьника). Первой он, в принципе, в достаточной мере уже владеет, второй ему предстоит овладеть, и к началу школы ребенка необходимо подготовить к этому: он должен освоить мыслительные операции, уметь обобщать и дифференцировать предметы и явления окружающего мира, уметь планировать деятельность, осуществлять самоконтроль. Не менее важным для успешного овладения учебной деятельностью является также положительное отношение ребенка к учению, спо-



способность к саморегуляции поведения и проявления волевых усилий для выполнения поставленных учебных задач. Однако далеко не все дети – особенно дети риска – приходят в школу, владея всем этим, т.е. достигнув достаточной степени школьной зрелости. Ее развитие продолжается – в непосредственных учебных действиях, в овладении учебными предметами, а также в игре.

Дидактические игры, и, как уже отмечалось, в частности интеллектуальные, познавательные игры, дают возможность многогранного развития личности, развития способностей, сплочения детей на основе общих замыслов и интересов.

Содержание учебной деятельности, ее структура определяют **минимум общеучебных интеллектуальных умений, который необходим начинающему обучению школьнику.**

Первой части учебной деятельности (информационно-ориентировочной – с исходными сведениями о том, что предстоит делать, решать) соответствуют **умения наблюдения, слушания, чтения** – умения, обеспечивающие понимание учебного материала в соответствии с заложенными в нем задачами, целями; второй части – операционно-исполнительской – в наибольшей мере соответствуют **умения классификации и обобщения** (по своим психологическим механизмам они находятся в прямом соотношении с основными процессами мыслительной деятельности – анализа, синтеза, абстракции, обобщения); третья часть учебной деятельности – контрольно-коррекционная – реализуется в **умении самоконтроля**, особая роль которого состоит в его непосредственной связанности с развитием внимания, с рефлексией – показателем интеллектуального и личностного развития.

Выделение блоков общеучебных интеллектуальных умений, в том числе приоритетных, т.е. наиболее значимых для формирования учебной деятельности младших школьников, их необходимое рассмот-

рение в определенной логике и системе, – служат основанием для построения **особой программы дидактических игр для младших школьников.** (Поскольку дошкольники приступают к обучению чтению, в данной программе умение чтения не значит.)

Программа дидактических игр, организующая работу по формированию учебной деятельности младших школьников и реализующих ее общеучебных интеллектуальных умений, включает в себя:

- классификацию (группировку) предметов по заданному основанию;
- классификацию предметов по найденному учащимися основанию;
- классификацию изображений предметов по заданному основанию;
- классификацию изображений предметов по найденному учащимися основанию;
- слушание; классификацию объектов по заданному основанию;
- слушание; классификацию объектов по найденному учащимися основанию;
- обобщение предметов;
- обобщение изображений предметов (рисунков, картинок);
- слушание; обобщение признаков предметов, явлений.

Во все виды игр предполагается и включение самоконтроля. Дидактические игры, рассчитанные на формирование общеучебных интеллектуальных умений у младших школьников, проводятся **на уроках, переменах, во внеурочное время.** Учитель свободен в планировании и проведении таких игр в течение учебного года, ориентируясь как на возможности и потребности конкретного состава класса, так и на собственные творческие планы и замыслы.

Программу дидактических игр, действующих формированию общеучебных интеллектуальных умений и учебной деятельности младших школьников, конкретизируют следующие примеры.

Задания 1–2. Игры на группировку (классификацию) предметов по за-

данному учителем и найденному учащимися основанию:

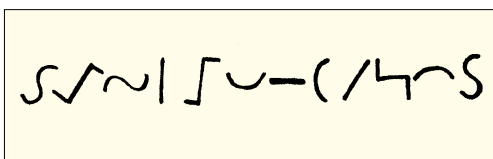
– соединить в группы предметы, находящиеся в классе (в комнате, во дворе, на игровой площадке и т.п.) по цвету, форме, назначению;

– соединить в группы предметы, находящиеся в классе (в комнате, во дворе, на игровой площадке и т.п.), в разные группы («В каждую группу включаем одинаковое, похожее, то, что отличает одну группу предметов от другой»).

Игры на группировку предметов, содействующие развитию самоконтроля, можно проводить в разных вариантах: ответ дает один ученик, остальные подтверждают или корректируют ответ; ответ дает ведущий от группы учеников в 3–4 человека, комментируют ответы ведущие других групп; могут быть ответы в рисунках каждого из учеников и т.д.

Задания 3–4. Игры на группировку (классификацию) изображений предметов – игры типа «Домино», основанные на разделении изображений (картинок) зверей, птиц, растений, различных вещей (по заданному или найденному учащимися основанию).

Объектом классификации наглядного материала может быть и ряд линий – прямолинейных и криволинейных, разной конфигурации и по-разному расположенных на плоскости:



Фигуры можно предложить разделить на возможно большее число разных групп. В каждой группе должны быть фигуры, которые можно объединить, соединить. Фигуры, отнесенные к одной группе, нужно зачеркнуть карандашом (или фломастером) одного цвета. Цвет карандашей для разных групп фигур каждый выбирает сам. Эту игру-задание (разработанную А.В. Кузановой – завучем школы № 75, пос. Черноголовка

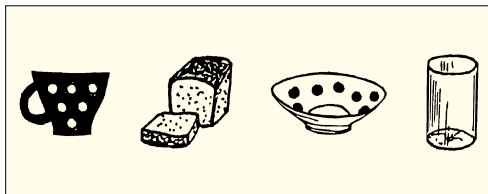
Московской обл.) целесообразно проводить фронтально.

Задания 5–6. Формированию, совершенствованию умений слушания и классификации объектов служат игры типа «Догадайся, кто поет» («Угадай, чей голосок»): дети держатся за руки, идут по кругу и поют песню (1-й куплет). Затем один из детей поет 2-й куплет песни водящему ребенку, стоящему в центре круга с закрытыми глазами. «Жмурка» по голосу узнает, кто из детей пел, и называет его по имени.

Классификации на слух объектов по самостоятельно найденному основанию содействуют игры типа «Назови четвертое (пятое, шестое...)»: ведущий называет три (четыре, пять...) растений (зверей, птиц, рыб...) и обращается к одному из играющих с предложением: «Назови четвертое (пятое...)». Участники игры следят за ответами. Неправильно ответивший выбывает из игры.

Задание 7. Игры на обобщение предметной действительности, в частности игры-задания, дополняющие игры на классификацию объектов. Например, назвать группы предметов, находящихся в классе (в комнате, во дворе, на игровой площадке и т.п.), не перечисляя самих предметов.

Задание 8. Умение классификации и обобщения изображений предметов развивается играми, варьирующими классическую игру-задание Л.С. Выготского для школьников «4-й лишний», где требуется зачеркнуть изображение, выпадающее из ряда:



(Ряд изображений предметов, конечно, следует разнообразить и усложнять.)

В целях формирования умения обобщения можно вернуться и к игре-заданию на зачеркивание одинарных

или двойных фигур. Но теперь цель будет состоять в том, чтобы объединить имеющиеся фигуры в возможно меньшее число групп.

Задание 9. Навыки обобщения признаков предметов, явлений (при восприятии на слух) формируют, в частности, игровые задания на отгадывание, узнавание известных детям деревьев, кустарников, грибов, ягод, злаков. Например, учитель (или один из детей – ведущий) описывает признаки знакомого детям дерева, а затем командует: «Раз, два, три – кто отгадал, под это дерево беги!» Дети разбегаются, ведущий проверяет, правильно ли они выбрали нужное дерево (ошибки анализируются, исправляются).

Обобщение признаков предметов, явлений происходит также в процессе отгадывания загадок, требующих быстрой и точной идентификации предмета, явления по их существенным признакам:

На листочке, на страничке –
То ли точки, то ли птички.
Все сидят на лесенке
И стрекочут песенки.

* * *

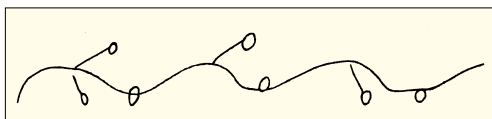
Летит без крыльев и поет,
Прохожих задирает.
Одним проходу не дает,
Других он подгоняет.

* * *

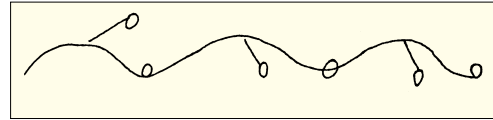
Растет она вниз головою,
Растет не летом, а зимою.
Но солнце ее припечет,
Заплачет она и умрет.

Задание 10. Наблюдение и самоконтроль формируют игры типа «Где ошибся Буратино?».

Мальвина хочет научить Буратино рисовать красивые узоры. Она нарисовала узор:



и попросила Буратино нарисовать такой же. А Буратино отвлеклся, и у него получалось то правильно, то неправильно. Где ошибся Буратино?



Дети должны отметить красным карандашом ошибки Буратино и нарисовать (каждый на своем листочке) предложенный Мальвиной узор.

Результаты дидактических игр в каждом случае анализируются, что приучает детей к обнаружению допущенных ошибок и неточностей, т.е. к самоконтролю.

Второе из обозначенных нами основных направлений работы по формированию общеучебных интеллектуальных умений у младших школьников связано с обращением к учебному материалу и с использованием специальных учебных заданий, когда учебная деятельность становится ведущей, а игровая ведомой*.

Литература

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети. – М., 1983.
2. Занков Л.В. Обучение и развитие. – М., 1975.
3. Обучение в коррекционных классах /Под ред. Г.Ф. Кумариной. – М., 1991.
4. Тальзина Н.Ф. Педагогическая психология. – М., 1998.
5. Чутко Н.Я. Чтобы не дремали мысли. – М., 1996, 2000.
6. Эльконин Д.Б. Психология обучения младшего школьника. – М., 1979.

Нинель Яковлевна Чутко – канд. пед. наук, профессор кафедры коррекционно-развивающего образования ИПК и ПРНО МО.

* См. об этом статью Н.Я. Чутко «Школа – это прежде всего учебная деятельность» в № 1 нашего журнала за 2001 г.