

Педагогический проект

*Роль дидактической игры
в формировании
учебно-познавательной
компетенции
младших школьников*



Авторы:

**Тарабрина Нелли Александровна,
воспитатель группы продленного
дня;**

**Наумова Маргарита Александровна,
учитель музыки.**



**Важно не то,
во что играть,
а как и что при этом
чувствовать.**

Я. Корчак

Компетенция

– отчужденное, заранее заданное социальное требование (норма) к образовательной подготовке ученика, необходимой для его эффективной продуктивной деятельности в определенной сфере.

Компетентность

– совокупность личностных качеств ученика (ценностно-смысловых ориентаций, знаний, умений, навыков, способностей), обусловленных опытом его деятельности в определенной социально и личностно-значимой сфере.

А.В. Хуторский

Учебно-познавательная компетенция — это

совокупность умений и навыков познавательной деятельности. Владение механизмами целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, самооценки успешности собственной деятельности. Владение приемами действий в нестандартных ситуациях, эвристическими методами решения проблем. Владение измерительными навыками, использование статистических и иных методов познания.

Познавательный интерес

Форма проявления познавательной потребности, обеспечивающая



направленность личности на осознание целей деятельности;



способствующая ориентировке в ознакомлении с новыми фактами, более полному и глубокому отображению действительности.

Познавательная деятельность



овладение содержанием учебных предметов;



необходимыми способами или умениями и навыками, при помощи которых ученик получает образование.

Познавательная активность –

качество, характеризующее интеллектуальные способности школьника к учению, которые проявляются и развиваются в деятельности.

Самостоятельная познавательная деятельность

- умение получать знания;
- умение сравнивать, анализировать;
- умение обобщать и систематизировать;
- умение учиться всю жизнь (ориентация на развитие и саморазвитие);
- умение получать знания из различных источников информации;
- умение выделять главное из потока информации;
- умение организовать «презентацию» информации.

Актуальность проекта

- Реализация компетентностного подхода в рамках модернизации образования.
- Гуманизация образования на современном этапе в формировании ценностных ориентиров.
- Востребованность современным обществом личности, готовой к правильному взаимодействию с окружающим миром, к самообразованию и саморазвитию.

Противоречия

- между старой методикой преподавания, рассчитанной на репродуктивное восприятие материала, и новыми методическими подходами, способствующими творческому усвоению знаний;
- между стремлением личности к творчеству, оригинальности, самовыражению и обязательным учебно-тематическим планом и режимом общеобразовательной школы;
- между воздействием на учащихся агрессивного языка современной «информационной среды» и необходимостью сохранения точности и выразительности речи.

Цель проекта

Одной из главных целей воспитательной работы становится формирование потребности в образовании и развитии детского интеллекта, расширение кругозора, любознательности младших школьников, а основой развития умственных способностей в младшем школьном возрасте является целенаправленное развитие познавательных психических процессов: внимания, воображения, восприятия, памяти, мышления.

Задачи проекта

- изучить и систематизировать психолого-педагогическую и методическую литературу;
- спрогнозировать развитие учебно-познавательной компетенции у обучающихся;
- смоделировать и апробировать структуру занятий с использованием игровых технологий;
- проанализировать эффективность использования дидактических игр;
- создать условия для оптимального развития личности каждого ученика путем включения его в учебно-познавательную деятельность творческого характера;
- развивать память, речь, мышление, воображение, внимание у детей;
- воспитывать в детях потребность в здоровом образе жизни (соблюдение гигиенических норм, режима дня).

Гипотеза

Возможно ли формирование
учебно-познавательной
компетенции младших школьников
средством использования
дидактической игры?

Этапы и сроки реализации проекта

Сроки	Этапы
Подготовительный	Создание методико-педагогической основы проекта: изучение возможностей использования современных педагогических технологий средствами внеклассных мероприятий, формирование пакета игрового материала.
Основной	Проведение внеклассных мероприятий с использованием современных педагогических технологий, игровых ситуаций и различных игр, нестандартных форм занятий.
Заключительный	Подведение итогов, анализ результатов.

Планируемые результаты:

- повышение результативности обучения;
- формирование положительной мотивации младших школьников к изучаемым предметам;
- формирование устойчивой учебно-познавательной компетенции младших школьников;
- укрепление психологического здоровья учащихся.

Методы исследования

- *изучение и анализ психолого-педагогической, методической литературы;*
- *проектирование педагогического эксперимента;*
- *проведение работы по проекту;*
- *наблюдение, сравнение, обобщение;*
- *подведение итогов проекта.*

Дидактическая игра

- - является одним из источников речевого и умственного развития детей;
- - способствует закреплению знаний;
- - пробуждает интерес к познанию нового;
- - развивает любознательность.

Роль дидактической игры

- - в воспитании детей;
- - в расширении кругозора об окружающем мире;
- - привитии любви к чтению книг;
- - развитию интереса к учёбе.

Развитие формы «Игровая программа»

- 1930-1950– е годы: истоки, возникновение предпосылок;
- 1960-1970-е годы: активизация игровых технологий, поиск, формирование новых подходов к разным вариантам игровых взаимодействий;
- 1970-1990-е годы: рождение, развитие, становление некоторых видов игровых программ, в том числе сюжетных;
- 1990-2000-е годы: формирование педагогических взглядов на новый тип игры , поиск педагогической эффективности данной формы через организацию конкурсов, семинаров, конференций;
- 2000 год и по настоящее время: осмысление и утверждение формы «игровой программы» как системы педагогического взаимодействия.

Отличительные черты формы «Игровая программа»

- многообразии используемых игровых форм деятельности, через которые реализуется комплекс воспитательных задач;
- сюжетность;
- целенаправленность;
- активизация;
- включенность участников в события программы;
- зрелищность и сотворчество организаторов и участников.

Игра- форма комфортного общения

Требования современной педагогики
к цели игры:

- полнота;
- точность;
- конкретность
- достижимость;
- побудительность.

Принципы деятельности учащихся в игре

- **Принцип открытости.** Необходимо прислушиваться к мнению детей, планируя проведение игры.
- **Принцип привлекательности будущего дела.** Учащиеся должны видеть конечный результат выполняемого ими дела.
- **Принцип деятельности.** Предлагать учащимся разнообразные внеклассные мероприятия: конкурсы, праздники, соревнования.
- **Принцип свободы учащихся.** У учащихся должна быть возможность выбора задания с учетом своих интересов и возможностей.
- **Принцип обратной связи.** Каждая игра должна заканчиваться рефлексией. Необходимо каждый раз обсуждать, что получилось, что не получилось, изучать мнение детей, настроение.
- **Принцип успешности.** Необходимо видеть участие каждого ребенка в проводимой работе и по достоинству ее оценивать.

Условия для организации систематической работы по развитию познавательных интересов и способностей младших школьников в игре

- прогулки;
- экскурсии;
- спортивные часы;
- кружковая работа;
- клубные часы;
- время самоподготовки;
- моделирование и апробация занятием с применением дидактических игр.

Функции игры

- **Обучающая** – развитие общеучебных умений и навыков.
- **Развлекательная** – создание благоприятной атмосферы.
- **Коммуникативная** – объединение учащихся в коллектив, установление эмоциональных контактов.
- **Релаксационная** – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении.
- **Психотехническая** – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объемов информации.
- **Развивающая** – гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей.
- **Воспитательная** – психотренинг и психокоррекция поведения в игровых моделях жизненных ситуаций.

Игры

на различных этапах занятий:

- организационный момент, сообщение темы и целей занятий (кроссворды, загадки, ребусы);
- при проверке домашнего задания (игра-лото, графический диктант или тестовые задания);
- изучение нового материала (игры-предположения);
- физкультминутка (имитация движения того или иного животного);
- закрепление изученного (игры-поручения, игры-поиски).

Основная форма работа во время игры – фронтальная, с чёткой инструкцией учителя.

Игра как дидактический приём с большой долей наглядности

- игры-загадки;
- игры-поиски;
- игры-поручения;
- игры-сказки;
- анимированные кроссворды и другие.

Дидактическая игра как один из способов формирования учебно-познавательной компетенции

Структурные компоненты дидактической игры:

- дидактическая задача;
- игровая задача;
- игровые действия и правила;
- результат.

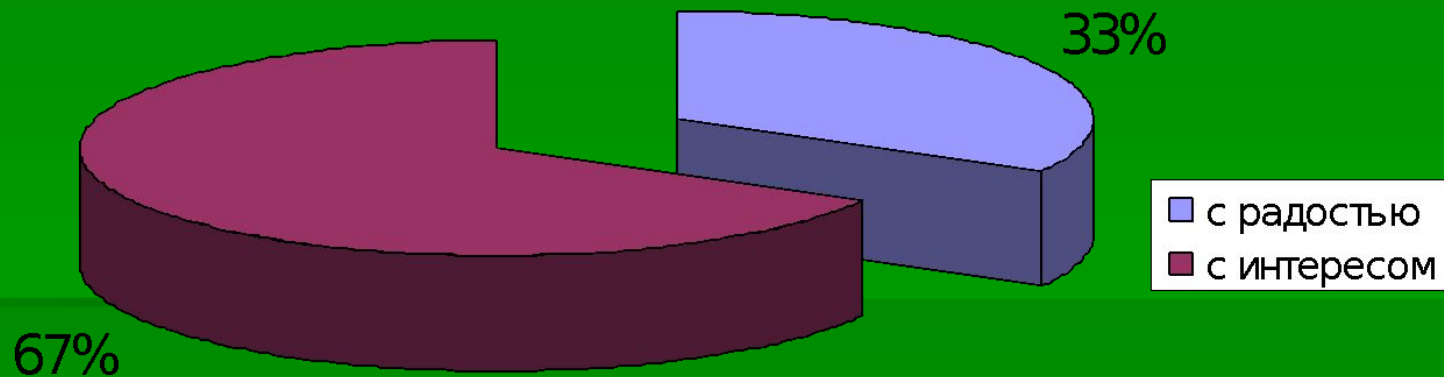
Преимущества использования дидактических игр

- Игра – средство познания действительности.
- Игра формирует учебно-познавательную компетенцию.
- Игра – школа социальных отношений.
- Игра обеспечивает межличностное общение.

Недостатки:

- Трудно оценить работу каждого ученика во время дидактической игры.
- Много времени уходит на подготовку дидактической игры.

С каким настроением учащиеся идут на игру



Тематика дидактических игр

- Игра-сказка «В стране сказочных животных»;
- Экологический марафон;
- Игра-поручение «Экскурсия по цветочной галерее»;
- «Соблюдай правила дорожного движения»;
- Игра-поиск «Каким я вижу мир, в котором я живу»;
- «Легенды и предания о возникновении мира»;
- Игра-загадка «Крестики-нолики»;
- Игра – сказка с использованием принципа матрёшки по теме «Планета Земля»;
- Игра-поиск «Тайны осеннего леса» ;
- Игра-поиск «Зимний лес и его тайны»;
- Игра-загадка « Что растёт вокруг нас?»
- Викторина «Что такое»?
- Игра-загадка «Почемучкин тупик». (Вечер вопросов и ответов).
- Анимированные кроссворды « Ответы на вопросы, которые ты всегда хочешь задать».
- Звездный час по теме «Природные зоны нашей Родины».

Тип проекта

- Проект является инновационным на технологическом уровне.
- Реализация проекта находится на стадии моделирования и апробации.
- Промежуточное подведение итогов позволяет говорить о некоторых результатах.
- Состояние познавательной активности по результатам диагностики:

2010-2011 учебный год – 1 класс –
высокий уровень - 5 человек;
средний уровень - 10 человек;
низкий уровень – 6 человек.

Выводы

Промежуточное подведение итогов.

Проект способствует:

- формированию положительной мотивации к обучению младших школьников ;
- развитию учебно-познавательной компетенции младших школьников;
- раскрытию интеллектуального и творческого потенциала учащихся;
- развитию интереса к изучаемым предметам;
- повышению качества знаний.

**Проект может быть использован учителями
других школ**

Информационные источники

- 1. Карелова И. М. «Игровая досуговая программа: думаем, проектируем, воплощаем». Журнал «Воспитание школьников», № 3, 2010.
- 2. Лингвистический энциклопедический словарь. – М., 1990.
- 3. Немов Р.С. Психология. Учеб. для студентов высших учебных заведений. В 3 кн. Кн. 1. Общие основы психологии. – 2-изд. – М.: Просвещение: ВЛАДОС, 1995. – 576 с.
- 4. Поташник М.М. Требования к современному уроку. Методическое пособие. – М.: Центр педагогического образования 2007. – 222 с.
- 5. Педагогика: Учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений/ В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, А.И. Мищенко, Е.Н. Шиянов. – 4-е изд. – М.: Школьная пресса, 2002.-512 с.
- 6. «Стандарт медиаобразования, интегрированного с различными школьными дисциплинами», опубликованном в журнале «Стандарты и мониторинг в образовании».
- 7. Философский энциклопедический словарь. – М., 1990.
- 8. Фалькович Т.А., Толстоухова Н.С., Высоцкая Н.В. Подростки XXI века. Психолого-педагогическая работа в кризисных ситуациях: 8-11 классы. – М.: ВАКО, 2008.-256 с.- (Педагогика. Психология. Управление).