

Издательский центр "Академия". – 2004. – 208 с.

3. Книга методиста: Довідково-методичне видання / Упоряд. Г.М.Литвиненко, О.М.Вернидуб. – Х.: ТОРСІНГ ПЛЮС, 2006. – 672 с.
4. Сергеев И.С. Основы педагогической деятельности: Учебное пособие. – СПб.: Питер, 2004. – 316 с.

Анотація

У статті розглядаються шляхи організації педагогічних умов професійно-творчого самовираження вчителів української мови і літератури як спроби усунення розбіжності наявності теоретичних пропозицій із практичним вирішенням проблеми.

Аннотация

В статье рассматриваются пути организации педагогических условий профессионально-творческого самовыражения учителей украинского языка и литературы как попытки устранения расхождений наличия теоретических предложений с практическим решением проблемы.

©2007

Ноздра О.П.

ПРОБЛЕМНИЙ ХАРАКТЕР ІГРОВОЇ СИТУАЦІЇ ПРИ ФОРМУВАННІ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ УЧНІВ 6-7 РІЧНОГО ВІКУ

Постановка проблеми у загальному вигляді... Перехід до навчання дітей з 6-літнього віку викликає багато запитань у педагогів стосовно структури навчально-виховного процесу, методів та прийомів роботи з дітьми, сучасних методів і технологій навчання й виховання. Серед них значну роль відіграють *проблемні ігрові ситуації*.

Аналіз публікацій і досліджень, в яких започатковано розв'язання даної проблеми.. Створення проблемних ігрових ситуацій – одне з важливих напрямів у педагогіці, що розробляється в працях О.М.Матюшкіна, М.І.Махмутова, А.В.Хуторського та ін. Проблема ситуація (за М.І.Махмутовим) – це засвоєння програмового матеріалу, розвиток розумових здібностей, цілеспрямований виховний вплив на особистість школяра [4]. Нам залишається лише додати, що в умовах початкової освіти мета створення проблемної ситуації полягала ще й у формуванні навчальної діяльності учня

Формулювання цілей статті... Мета статті полягає у намаганні знайти свої власні шляхи для розв'язання цих педагогічних проблем, спираючись на наш досвід й знання, та використовуючи сучасні досягнення в галузі теорії та методики проблемного навчання.

Виклад основного матеріалу дослідження... Проблема ситуація на уроці в перших класах — це постановка перед учнями певного пізнавального завдання, яке крило в собі суперечливість, спонукало до власних роздумів, пошуків і висновків. Воно мало створюватися (однак не нав'язуватись) учителем, але усвідомлювалось дітьми як власне. Не знаходячи у підручниках прямої відповіді на поставлене запитання, вони змушені були шукати вихід із ситуації самостійно, тобто міркували, робили елементарні дослідження, аргументували і доводили свої висновки, відмовлялися від помилкових тверджень. У початковому навчанні більше, ніж в інших ланках середньої освіти, важила керівна роль учителя, який організував і спрямовував на пошуки пізнавальну діяльність учнів.

Проблема ситуація означала, що в процесі діяльності дитина зіткнулася з чимось новим, незрозумілим, невідомим, що тривожило її і дивувало. Щоб учень прийняв і усвідомив проблемну ситуацію, йому необхідні були певні знання, вміння оперувати ними. Тільки за такої умови проблема ситуація переростала у проблему. Визначаючи її, ми дотримувались думки, висловленої І.Я.Лернером: "Проблема — це є проблема ситуація, прийнята суб'єктом для розв'язання на основі наявних у нього засобів (знань, умінь, досвіду, пошуків)" [3].

Розв'язуючи проблемне ігрове завдання, учні засвоювали новий матеріал, оволодівали новими способами набуття знань.

Створювалась нами проблема ситуація по-різному. Але сутність будь-яких прийомів завжди зводилась до постановки перед учнями певного (звичайно, посиленого) завдання, розв'язуванню якого підпорядковувалась вся наступна робота на уроці.

Для створення проблемної ігрової ситуації в молодших класах неодмінною умовою була постановка проблемного завдання у такій формі, щоб воно було прийняте учнями як власне.

Вивчення досвіду застосування проблемного навчання дало нам змогу дійти висновку, що в початкових класах найдоцільнішими і найпоширенішими прийомами створення проблемних ситуацій є:

а) Зіткнення учнів із суперечливими фактами ("Метал у воді тоне, а дерево — ні. Чому?")

б) Показ помилок, до яких призводить незнання певної теми (Мишко одержав від свого товариша листа: "У нас в деревне есть прут. Мы с братом сделали плод и спустили его в прут". Мишко нічого не зрозумів. Чому? Допоможіть йому розібратися". Або: вчитель диктує слова льотчик, район, батальйон, сьомий. Виникає ситуація труднощі, коли писати ьо, а коли — йо).

Отже, порівняння було ефективним засобом створення проблемної ігрової ситуації. (“Визначте різницю в значенні слова добрий у таких словосполученнях: добрий дід, добрий борщ і добрий слух. Про що це свідчить?”, “Про жовтий колір часто кажуть золотий, бо золото жовте. Порівняйте: золоте листя, золота осінь, золотий клен. А чому люди говорять золота голова?”).

в) Постановка перед молодшим школярем дослідницьких завдань (Простежити, де починає швидше танути сніг і пояснити, чому)

г) Спонування учнів до узагальнення фактів

Порівняйте слова бур'ян — буряк, пір'я — буря, подвір'я — рядки. Сформулюйте певне правило на основі цього порівняння.

д) Спонування учнів до аналізу фактів і явищ, які логічно суперечать їхньому життєвому досвіду (“Метал у воді тоне. Чому не тоне пароплав?”).

е) Постановка проблемного питання на основі створення елементів дискусії (“Що таке дружба?” – українська народна казка “Дружба звірів”).

є) Важливим у створенні проблемної ситуації є прийом протиставлення. Його застосовували тоді, коли дитина стикалась з явищами, які легко переплутати (Порівняйте слова плаття – листя, зілля – земля, миттю – радістю. Встановіть закономірність їх написання).

ж) Особливо корисно було, на наш погляд, коли ми створили ситуацію, коли учні переконалися в недостатності своїх знань і відчували потребу набути нових для того, щоб відповісти на поставлене запитання, тобто виявляли суперечність між раніше засвоєними теоретичними положеннями чи правилами і новими умовами їх застосування (Виберіть слова одного кореня: лисина, лисиця, лисеня, лис, лисий або рік, ріка, річний, річковий, роковини).

Ми виявили, що неабияку роль у створенні проблемної ситуації відігравали наочні посібники.

Чим змістовнішою, активнішою була діяльність школяра, пов'язана з наочними посібниками, тим ефективніший її вплив на розвиток мислення і засвоєння навчального матеріалу.

Наочними посібниками, які використовували на уроці мови, математики як відомо, були графіки, схеми, таблиці. Використання їх ми доцільно пов'язували з роботою, яка вимагає від учнів не лише зорового сприймання, а й активних розумових операцій.

Наші дослідження показали, що символічне унаочнення може використовуватися вже в 1 класі. Наприклад, у 1-му класі ми пропонували дітям поміркувати, як записати слова віра і Віра, щоб видно було, що одне з них означає ім'я дівчинки. Розв'язуючи таке завдання, першокласники доходили висновку про необхідність вживання на письмі великої букви.

Визначну роль у практичному запровадженні проблемного навчання відігравали підручники. З ними постійно працювали наші діти.

Надзвичайно ефективним було звертання учнів у ході розповіді вчителя до розв'язання за підручником тих чи інших проблемних завдань. Підручник допомагав також в індивідуальному навчанні дітей розв'язувати проблемні завдання.

В ході нашого дослідження ми виявили, що саме операція порівняння є безпосереднім поштовхом до виникнення проблемної ситуації. Ще К.Д.Ушинський писав, що порівняння є основою усякого розуміння і мислення. Все нове, розвивав він далі цю думку, пізнається через порівняння. Такої ж думки дотримувались і психологи Д.М.Боговлявська та Н.О.Менчинська: “Порівняння являє собою розумову діяльність, у процесі якої відбувається виділення окремих ознак, знаходження спільних і відмінних рис, властивих речам і явищам, і на основі цього їх узагальнення, підведення під поняття. Таким чином, порівняння виступає як обов'язкова умова будь-якої абстракції і будь-якого узагальнення” [2, с.5].

Цінність створення проблемно-пошукових ігрових ситуацій у початкових класах саме й зумовлювалось тим, що, розв'язуючи їх, учні змушені були оперувати різними прийомами логічного мислення. Знання завдяки цьому ставали міцнішими й більш осмисленими. За таких умов діти працювали весь урок зацікавлено, активно.

На уроці письма в 1 класі ми створили проблемну ситуацію – це весела гра “Допоможемо Незнайкові”. Дітям був запропонований і записаний на дошці такий віршик:

В ліс Незнайко увійшов –

Під кущем йоржів знайшов.

Біля річки посидів –

Наловив собі грибів.

До городу завітав –

Стиглих яблук накопав.

А по саду походив –

Моркву з яблуні струсив.

Коли діти причитали цей вірш, вони засміялись. Тоді вчителька запропонувала: “Давайте допоможемо Незнайкові виправити цей віршик. Які слова треба поміняти місцями?” Діти відповіли і разом з учителем переробили віршик:

В ліс Незнайко увійшов –
Під кущем гриби знайшов.
Біля річки посидів –
Наловив собі йоржів.
До городу завітав –
Швидко моркви накопав.
А по саду походив –
Стиглих яблук натрусив.

Ця проблемна ситуація викликала в дітей зацікавленість, почуття гумору. Але коли віршик був перероблений, вони запропонували замінити ім'я, бо це вже був не Незнайко, тому що помилок немає. Діти назвали героя Миколкою.

Ця дитяча пропозиція свідчила про те, що учні добре проаналізували, усвідомили й успішно виконали завдання.

Після цього була проведена дидактична гра “Конкурс красунь”. Учні працювали в парах. Діти записали слова, які вони підібрали до віршика про Незнайку в зошити, повинні були оцінити один одного.

Ім запропонували серед слів свого товариша вибрати “Красуню” (найкраще написане слово) і “вдягнути” їй корону (намалювати над нею) і “попелюшку” (найгірше написане слово) і поставити над ним лише крапочку.

А потім треба було перетворити “попелюшку” на прекрасну принцесу, написавши якомога краще слова.

На уроках з розвитку мовлення, які вимагали від учнів створення словесних описів, збагачення та розширення запасу слів, ми використовували *проблемну гру “Чашечка”*, в основу якої покладений прийом, застосований Ш.Амонашвілі під час аналізу запропонованого слова. Ця гра була проведена для того, щоб накопичення епітетів не перетворювалось у їх автоматичне заучування, а допомагало розвитку мислення школярів. При цьому вчитель свідомо “робив помилки” в аналізі. Завдання дітей було “спіймати” визначення вчителя в долоні, складені “чашечкою” та після секундного обдумування підтвердити його думку або спростувати, витримавши “інтелектуальний бій” [1]. Тема нашого уроку була “Золота осінь”, тому ми створили необхідний емоційний настрій. На кожну парту поклали барвистий осінній листок, а на столі вчителя стояв букет з осіннього листя. В клас завітав їжачок, а на його голках – малюнки різних листків. Діти ловили визначення вчителя у “чашечки” долонь, потім хором повторювали запропоноване слово золота.

Вчитель: Я стверджую, що ця осінь – красива.

Діти: Красива.

Вчитель: Я стверджую, що осінь – сердита.

Діти заперечують: Ні, неправильно.

Вчитель: Молодці, ви помітили мою помилку. Хто ще скаже, яка осінь буває?

Діти: Різнобарвна, чарівна, весела, добра, щедра.

А вже далі, після проблемної ситуації, урок розпочинався дидактичною грою “З якого дерева листок?”, під час якої знання дітей про розміри, форму листків берези, дуба, клена, липи перевіряв їжачок. Діти мали сказати, яким деревам ці листки належали і описати їх.

А коли учні вивчали режим дня, то до них в клас завітав казковий герой Барвінок і запитав: “Чи можу я дотримуватись режиму дня, маючи живий годинник?” Діти були здивовані, бо чули про такий годинник вперше. Виникла проблемна ігрова ситуація. Барвінок пояснив, що живий годинник – це квіти. Якщо їх посадити у певній послідовності, врахувавши строки їх розпускання, можна визначити, коли настав ранок, обід, вечір.

О третій годині ранку починає розтуляти віночки козелець жовтий, о четвертій – цикорій, о шостій – розкриваються квіти кульбаби, за ними: звіробою, нагідок, латаття. О десятій годині у повній красі буяють розтруби кручених паничів, об одинадцятій настає пора в'юнка, о дванадцятій – портулаку.

До 17-ої години вечора цвітуть усі квіти, крім нічних, а потім їх місце заступають вечірні красуні – тютюн запашний, смолянка, віхолка, пізніше – матіола. Вносить свої поправки і погода: у похмурі дні квіти розпускаються пізніше. На закінчення розповіді Барвінок запропонував дітям практичне завдання.

- Якщо заздалегідь подбаєте про насіння, то спробуйте створити і ви такий годинник. Це буде для ваших батьків і сюрпризом, і прекрасним подарунком.

Нестандартно (з проблемної ігрової ситуації) в ході нашого дослідження ми починали урок математики під час вивчення числа і цифри 3. У клас завітали герої казки “Колобок”. Організаційна частина сподобалась дітям і водночас виникла проблема. Ось фрагмент уроку.

- Діти, відгадайте загадку:

Хто утік від діда й баби,

Не міг всидіти на вікні?
Зустрів у лісі різних звірів,
І кожному співав пісні?

- Так, це Колобок. Він звернувся до нас з проханням допомоги. Колобок зрозумів, що треба негайно повернутися додому, а звірі – Зайчик, Ведмідь, Вовк та Лисичка вимагають, щоб він розв'язав непосильні для нього завдання. Допоможемо Колобкові?

Далі діти побачили Колобка з трьома шапками на голові. Вони були здивовані.

Вчитель запитав учнів: "Що незвичайного ви помітили?" Першокласники одразу відповіли, що голова одна, шапок – три.

- Поясніть, чому це незвичайно?

- Як записати це число цифрою?

- Сьогодні на уроці ми вивчатимемо число три, яке записується цифрою – 3.

Отже, ми у ході нашого дослідження для розвитку мислення школярів застосовували на уроках *проблемні ігрові завдання*. Наявні у них суперечності викликали дискусію, спонукали до роздумів, пошуків і певних висновків.

Подобалось школярам самостійно порівнювати, зіставляти певні факти і явища, узагальнювати певні закономірності, виводити правила. А потім вони зв'язали свої міркування з матеріалом підручника. Такі вправи не тільки розвивали мислення учнів, а й підсилювали упевненість, віру в свої здібності.

Ще Ж-Ж. Руссо наголошував на можливості створення в свідомості учнів проблемних ігрових ситуацій, які підвищували активність їхньої розумової діяльності і приводили до більш успішного засвоєння матеріалу, навчальної діяльності [6, с.60].

Ми згодні з думкою відомих педагогів, психологів, щоб навчальна діяльність учнів початкової школи поєднувалась з елементами гри, тобто навчання відбувалось через гру. Особливо ситуації, коли вони переконувались, що їм бракує знань, і відчували потребу набути нових для того, щоб відповісти на поставлене питання. Спонукали учнів до активного мислення на уроках різноманітні цікаві вправи, кросворди, чайнворди, анаграми, тому на кожному уроці звучали слова: "Поміркуємо!".

У свідомості першокласника ми створили таку проблемну ситуацію, яка викликала в нього активний пізнавальний інтерес, прагнення до пошуку, пробудила інтелектуальні почуття і переживання, пов'язані з ходом розв'язання задачі. Лише тоді учні 1 класу засвоїли навчальний матеріал не тільки тому, що потрібно вчитися, а тому що мали пізнавальні інтереси і прагнення до пошуку й вирішенню поставлених проблем.

Але ми пам'ятали, що створення лише проблемних ігрових ситуацій недостатньо для того, щоб першокласники засвоїли навчальний матеріал. Вони лише стимулювали пошук, а наше завдання було – показати, що розв'язання проблеми можливе лише через міцні і систематизовані знання.

Висновки. Таким чином в результаті дослідження ми показали, що створення проблемних ігрових ситуацій – один із шляхів організації навчальної діяльності учнів, який спільно з іншими методами навчання допомагав кращому і раціональнішому засвоєнню навчального матеріалу.

Література

1. Амонашвили Ш.А. "Здравствуйте, дети!" – М., 1983, с.31.
2. Богоявленская Д.Б. Определение понятия "активность" как необходимое условие эффективного формирования данного количества личности // Актуальные проблемы формирования и воспитания активности. Тез. докл. – Рига, 1979.
3. Лернер И.Я. Проблемное обучение. – М., 1974.
4. Махмутов М.И. Организация проблемного обучения в школе. – М.; Просвещение, 1977.
5. Менчинская Н.А. Психология обучения арифметике. М.: Учпедгиз., 1955.
6. Руссо Жан – Жак. Избранные сочинения: В 3 т. – М., Просвещение, 1962. – Т.1.

Анотація

У статті розглядається проблема формування пізнавальної активності учнів 6-7 річного віку, яка здійснюється шляхом створення проблемних ігрових ситуацій у навчальному процесі у початковій школі.

Аннотация

В статье рассматривается проблема формирования познавательной активности учеников 6-7 летнего возраста, которая осуществляется путем создания проблемных игровых ситуаций в учебном процессе в начальной школе.