

Дидактическая игра как средство формирования универсальных учебных действий

Тимошенко Нина Ивановна,
учитель русского языка и литературы

Вся наша жизнь – игра. Великий комбинатор - жизнь поворачивает калейдоскоп - и перед нами новый расклад – ФГОС с новыми требованиями к результатам освоения ООП.

Конечно, эти требования обусловлены реальностью нашего традиционного образования, в котором память учащихся загружается многочисленными фактами, именами, понятиями. Ученики хорошо выполняют задания репродуктивного характера, отражающие владение предметными знаниями, умениями, навыками. Однако при выполнении заданий на применение знаний в нестандартной форме, в которых требуется провести анализ данных или их интерпретацию, сформулировать вывод или назвать последствия тех или иных изменений, умения ребят оставляют желать лучшего.

Значит, реализуя новые стандарты, мы должны создать на учебном занятии такие условия, в которых ученик не заучивает информацию, а присваивает разные культурные способы работы со знанием, «выращивая» у себя соответствующие метапредметные умения. Главная беда сельских школ – отсутствие разнообразия ситуаций, в которых можно было бы использовать знания, лексический запас, полученный на уроках. Где же это возможно? Прежде всего, на тех 30% уроков, которые являются неуроками и должны быть проведены в нестандартной, нетрадиционной форме.

Одна из таких неурочных форм - дидактическая игра. Использование данной формы позволяет мне решать целый ряд задач по реализации ФГОС, а именно:

- актуализация предметных умений;
- формирование метапредметных и личностных универсальных умений;
- деятельностный подход;
- социализация школьников;
- учет возрастных особенностей младших подростков;
- изменение роли учителя;
- использование внешней экспертизы (жюри, экспертная группа).

В чем особенность дидактической игры как неурочной формы проведения учебного занятия?

В отличие от игр вообще – дидактическая игра обладает существенным признаком - наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата. Следовательно, её основа – познавательное содержание.

Дидактическая игра имеет чёткую структуру:

- ✓ игровой замысел;
- ✓ правила;
- ✓ игровые действия;
- ✓ познавательное содержание или дидактические задачи;
- ✓ оборудование;
- ✓ результат игры.

Все структурные элементы взаимосвязаны, при отсутствии основных из них дидактическая игра теряет свою специфическую форму, превращается в простое выполнение упражнений или ответы на вопросы.

Игровой замысел обычно выражен в названии игры, он заложен в той дидактической задаче, которую нужно решать на учебном занятии.

Правила определяют порядок действий и поведения детей в процессе игры, создают условия для формирования регулятивных и коммуникативных действий, способствуют лидерским и командным качествам. Так в игре «Атака веером», команда формулирует вопросы соперникам, отбирает среди них те, что наиболее удачны, обсуждает свои ответы на заданные вопросы, в то же время каждый игрок команды может дополнить ответы игроков, проявить свои способности.

Оборудование игры – и ТСО, и различные средства наглядности, и дидактические раздаточные материалы (например, инструкции, маршрутные листы).

Дидактическая игра преследует определённый результат, который представлен в двух формах: оценивание решения поставленной задачи, оценивание действий учащихся. Это придаёт ей законченность.

Дидактическая игра может быть использована на разных этапах изучения темы. В начале как яркое пятно, как способ мотивации. Но эффективнее всего игра срабатывает на формирование УУД тогда, когда у ребят накоплен знаниевый потенциал и сформирован предметный результат. Поэтому лучше всего использовать игру на завершающем этапе изучения темы.

По основному виду деятельности выделяют деловые игры, игровая деятельность в которых строится на моделировании жизненных ситуаций, и ролевые игры, в основе которых имитация определённых профессиональных действий: путешествия, дискуссии, пресс-конференции, уроки – суды и т.д.

Чтобы ввести игру в свою успешную практику, надо действовать поступательно.

Начинать лучше с игр, входящих в структуру урока, занимающих незначительный временной отрезок, направленных на индивидуальные действия. На этапе актуализации можно использовать игру, условно названную нами «Вызываю огонь на себя». Учащиеся заранее дома подбирают вопросы по изученному материалу. Сразу оговаривается условие: вопросы не должны подразумевать односложных ответов, типа: в каком году, как зовут..., и не должны быть направлены на пересказ. По желанию кто-то из учеников выходит к доске, класс по очереди задаёт вопросы. Время обдумывания – 15 секунд. Правила ответа висят в кабинете на стене – это 5П: правильно, полно, последовательно, с примерами и пояснениями. Договариваемся о нормах оценивания: «5» за 5 правильных ответов, «4» за 4, «3» за 3. И можно использовать обратную ролевую имитационную игру «Я учитель». В 5 классе все ещё хотят быть педагогами. Заранее назначается «учитель», который проведёт актуализацию, устную или в форме словарного диктанта. На других предметах это может быть литературный, исторический и т.д. диктант. Оценивается подобранный материал, действия «учителя».

Нам трудно проконтролировать присвоение детьми нового материала. Для выявления восприятия педагоги часто используют прием приведения детьми примеров на изученное правило, определение. Это позволяет проконтролировать понимание-непонимание нового материала. Но дети зачастую стесняются, затрудняются, испытывают психологический дискомфорт при выполнении этого, казалось бы, простого задания. Нам на помощь придёт игра «Собирашки», которую можно провести вместо физминутки. Предназначение игры – проверить адекватность восприятия нового материала и активизировать словарный запас учащихся.

Суть игры. Назначается «дистанция» - промежуток в классе, например в 15 шагов. Игрок стоит на старте и говорит по условиям: «Я по классу пойду и примеры собираю», на каждый шаг приводится пример. В игре побеждает тот, кто дойдет до финиша, а значит, назовет больше всего примеров. У каждого участника своя тема «сбора»: реки, горы, города, если вы изучаете имена собственные. Всё зависит от того, какую тему вы изучаете.

Мне эта игра помогла подготовить учеников к выполнению заданий по подбору однокоренных и проверочных слов в ККР. На первый взгляд, простенькая игра, но она формирует логические умения: анализ языкового материала, выделение существенных признаков, подведение под понятие.

Когда учащиеся научатся выполнять правила игр, усвоят необходимость серьёзной подготовки к ним, переходим к более сложным играм, где игровой этап характеризуется включением работы в группах и между группами. Одна из непростых проблем, возникающих при этом, - формирование групп игроков. На этом этапе очень важна чуткость и тактичность учителя, так как часто дети распределяются по группам, исходя только из личных симпатий, забывая о необходимости оптимального состава для решения поставленных проблем. Часто подростки мальчики не хотят быть в одной команде с девочками. Мастерство учителя должно помочь учащимся преодолеть эти психологические трудности, объяснить, что в реальной жизни люди противоположного пола не живут изолированно. Очень часто группа, успешно выступившая в данной игре, не хочет менять свой состав и в новой игре. Однако целесообразно формировать каждый раз новый состав, с новым распределением ролей. Система, при которой ребёнок работает в группах с постоянной сменой руководящей и подчинённой роли позволяет развивать коммуникативные и организационные умения, способствует социализации.

Как пример такой переходной игры может служить «Атака веером». По характеру заданий это обобщающая игра, её место в конце изучения темы, раздела. Дети получают задание – подготовить вопросы по теме (разделу, произведению...). На уроке формируются 3 группы, выбираются капитаны, подбираются названия команд. Затем внутри команд идет обсуждение домашних заготовок – вопросов, отбираются наиболее удачные, фиксируются на бумаге. Ребята предупреждены, что вопросов должно быть больше, чем 2, потому что они могут совпасть с вопросами соперников. Команды по очереди атакуют друг друга: 1-я 2-ю и 3 – ю; 2-я 1-ю и 3-ю; 3-я 2-ю и 1-ю. Устанавливается время на обдумывание ответов в команде, чаще всего 15 секунд. Отвечает назначенный командой игрок, команда имеет право дополнить его ответ, если сочтёт это необходимым. Если атакуемые не смогли дать ответ, отвечает соседняя команда. Эту игру можно использовать на этапе изучения нового материала, если это самостоятельная работа с текстом. Игроки

внутри команды знакомятся с текстом, формулируют вопросы на его понимание, а дальше всё по предыдущему сценарию.

Если на доске заранее подготовлено табло учета, учитель может обойтись без жюри или экспертной группы.

	1-я команда	2-я команда	3-я команда
Вопросы	+А.Д.		
Ответы	+ А.Т.		
Дополнения	+ Я.Р.+А.Д. + А.Д.		
Всего	5		

Игротехник рядом со знаком + указывает инициалы ответившего игрока, что даёт возможность учесть не только успешность команды в целом, но и успешность каждого игрока. Эта игра даёт возможность для формирования всех групп УУД, но особенно умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, строить продуктивное взаимодействие со сверстниками, т.е. коммуникативные умения.

Ещё одна ролевая игра – путешествие по станциям, условно назовём их «Теория», «Практика», «Творчество». В зависимости от познавательного материала могут появиться другие интересные названия. Предназначение этой игры – контроль. Команды получают маршрутные листы и, путешествуя по классу, выполняют на станциях задания. Таких заданий должно быть подготовлено с таким расчётом, чтобы у детей была возможность выбрать задание по силам. Сложность организации этой игры в том, что на каждом этапе выслушать ответы ребят должен человек, способный объективно оценить выполненную работу, поэтому я приглашаю коллег, подготовленных старшеклассников, родителей в качестве помощников - игротехников. Игра эта предполагает соревновательный элемент, как среди команд, так и среди игроков. Ребята, выполнившие своё задание на определенной станции, могут двигаться дальше по обозначенному маршруту. Маршрутный лист одновременно и табло оценивания, что позволяет в конце игры оценить каждого.

Маршрутные листы, табло учёта

	теория	Практика	творчество	итог
1.Боос П.	5	4	5	5
2. Бакуменко В.	3	3	3	3
3.Филь О.	4	4	3	4

	практика	творчество	теория	итог
1.Дергач А.	5	5	4	5
2.Гусева У.	3	3	4	3
3.Титаренко А.	3	4	3	3

	творчество	теория	практика	итог
1. Титова Л.	5	5	5	5
2.Рябокоть Я.	4	4	4	4
3. Тенета А.	4	3	4	4

Таким образом, дидактические игры при систематическом использовании становятся эффективным средством активизации учебной деятельности, средством формирования УУД, а именно:

познавательные: работа с информацией, формулирование вопросов;

регулятивные: управление своей деятельностью, инициатива и самостоятельность;

коммуникативные: речевая деятельность, навыки сотрудничества;

личностные: самооценка, самоуважение, внутренняя позиция, дисциплина.

Для отслеживания формирования УУД использую таблицы учёта.

Таблица учёта формирования УУД во время ролевой игры
«Суд над художником Чартковым»

	Бакуменко	Боос Полина	Дергач А.	Рябоконь Я.	Тенета А.	Титаренко	Титова Л.	Гусева У.	Филь О.
Регулятивные									
Целеполагание									
Планирование									
Контроль, самоконтроль									
коррекция									
рефлексия									
Коммуникативные									
Умение слушать и вступать в диалог									
Строить продуктивные взаимоотношения									
Полно и точно выражать свои мысли									
Владеть монологической речью									
Познавательные									
Установление причинно-следственных связей									
Выдвижение гипотез и их обоснование									
Работа с информацией									
Формулировка вопросов									
Установление аналогий									
Личностные									
Мотивация									
Самоуважение									
Оценка своих поступков									
Границы собственного знания									

Задачи, стоящие перед учителем, включающим дидактическую игру в свою методическую практику:

- ✓ отобрать темы и виды дидактических игр с учётом возрастных и психологических особенностей класса;
- ✓ определить место конкретных игр в системе уроков русского языка и литературы (Рабочие программы), в системе всех изучаемых школьниками данного класса дисциплин;
- ✓ связать темы игр с предшествующими знаниями и умениями школьников, с возможными вариантами дальнейшей самостоятельной работы и творчества детей;
- ✓ создать условия для проявления у школьников интереса к познавательной деятельности, самообразованию и применению полученных знаний на практике;
- ✓ привлечь ребят к составлению сценариев, созданию оборудования для игр;
- ✓ согласовать темы отдельных игр, выбранных детьми, с классным руководителем, с общей темой работы класса, выйти на внеурочную деятельность.