Формирование социальной компетентности младших школьников через применение игровых технологий

Евлампиева М.В.,

учитель начальных классов второй квалификационной категории, МБОУ «Гимназия №125»

 «Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет.»

А.С.Макаренко

 Современному обществу требуется открытая для общения личность, способная к межкультурному взаимодействию и сотрудничеству. Поэтому одной из ведущих задач педагогической деятельности выступает формирование социальной компетентности на всех уровнях образовательного процесса в школе. На самом деле над определением компетенции еще думают и идут споры. Но общее – это способность личности справляться с самыми различными проблемами. Сейчас говорят, что дети не хотят учиться. Они хотят, только чему и как? Мы должны строить процесс обучения исходя из потребностей ребенка. Потребность детей младшего школьного возраста – это игра. Используя игровые технологии, процесс обучения становится приятным, безболезненным и качественным. Составляющая цель и основной результат образования в настоящее время – это развитие личности на основе усвоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира. Система предполагает формирование у школьника познавательного интереса, гибкую структуру урока, выстраивание процесса познания «от ученика», интенсивную самостоятельную деятельность учащихся, коллективный поиск информации на основе наблюдения, сравнивания, группировки, классификации, выяснения закономерностей. Главное – это не вывести всех на некий заданный уровень ЗУН, а вывести личность каждого ученика в режим развития.

Переход в школьный возраст связан с решительными изменениями в деятельности ребенка, общении, отношениях с другими людьми. Ведущей деятельностью становится учение, изменяется уклад жизни, появляются новые обязанности, новыми становятся отношения ребенка с окружающими. Новая социальная ситуация развития ужесточает условия жизни ребенка и выступает для него как стрессогенная. Таким образом, появляется кризис 7 лет. Это период рождения социального «Я» ребенка, возникновение личного сознания. В основу ложатся переживания.

Школа является первым социальным институтом, в котором он осваивает необходимый ему в последующем социальный опыт. И в этом опыте можно выявить 3 главных момента. Первый – это знания и умения. Второй – взаимодействие со сверстниками, т.е. с людьми близкого тебе социального положения. Третий – взаимодействие с педагогами, т.е. с людьми более высокого в данной ситуации социального статуса. Понятно, что выделить главное невозможно: успешность их освоения взаимосвязана. К примеру, без освоения учебного взаимодействия с педагогом вряд ли будет возможно успешное получение знаний и умений, да и взаимодействие со сверстниками будет нарушено. Без умения взаимодействовать со сверстниками пребывание в школе станет эмоционально дискомфортным, взаимодействие с педагогом – конфликтным, а приобретение знаний – занятием неприятным и поэтому также неуспешным. Развивать эти 3 главных момента параллельно и успешно можно через игры и игровые ситуации.

 Игры классифицируют на:

- подвижные

-сюжетно-ролевые (ролевые, игры-драматизации, режиссерские)

- компьютерные

- дидактические (игры по ознакомлению окружающего мира, словесные игры, настольно-печатные, игры-загадки, игры-беседы, игры-предположения, игры-путешествия и т.д.)

Применение игровых технологий на уроках начальных классов необходимо, так как ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна. При условии адекватного отношения взрослых к детской игре и разумного использования ее мощного психолого-педагогического потенциала, игра способна стать тем оптимальным инструментом, который комплексно обеспечивает:
• Успешность адаптации ребенка в новой ситуации развития

• Развитие младшего школьника как субъекта собственной деятельности и поведения, его эффективную социализацию

• Сохранение и укрепление его нравственного, психического и физического здоровья.

Игровые приемы обычно воспринимаются детьми с радостью в силу того, что отвечают возрастному стремлению к игре; в основу их педагог обычно вкладывает привлекательные задачи и действия, характерные для самостоятельных детских игр. Использование столь свойственных им элементов тайны, интриги и разгадки, поиска и находки, ожидания и неожиданности, игрового передвижения, соревнования стимулирует умственную активность и волевую деятельность детей, способствует обеспечению осознанного восприятия учебно-познавательного материала, приучает к посильному напряжению мысли и постоянству действий в одном направлении, развивает самостоятельность. Игровой прием должен не отвлекать детей от учебного содержания, а наоборот, привлекать к нему еще больше внимания. При выборе игрового приема следует стремиться к естественности его применения, которая диктуется, с одной стороны, логикой детской игры, а с другой - задачами, решаемыми нами, педагогами.
Наконец, игровым результатом выступает успешное выполнение дидактического задания. Вот почему разные, на первый взгляд, игры-путешествия – в «Математическую сказку» или «Заколдованный лес», в «Страну правописания», «Мир звуков и букв», на «Таинственный остров», «Неизвестную планету» и т.д., которым может быть посвящен урок или серия уроков в значительной степени повышает интерес детей к той или иной предметной области, в целом активизируют их умственную, речевую, творческую деятельность и влияют на эффективность формирования широких познавательных мотивов. Стараясь активизировать познавательную деятельность учащихся и повышать интерес к учению на каждом этапе урока, необходимо применять различные методы, формы и виды работы: задания творческого характера (мини-сочинения, кроссворды, сканворды, ребусы, анаграммы, предметные рисунки, урок-конкурс, урок-представление, урок-путешествие), интерактивные методы в виде ролевой игры, игровых упражнений, проигрывание ситуаций, работа в группах, ассоциации, воспроизведение материала. Основные аспекты развития личности ребенка в этой связи можно назвать следующие:

1.В игре развивается мотивационно-потребностная сфера: (возникает иерархия мотивов; социальные мотивы более значимы, чем личные)

2.Преодолевается познавательный и эмоциональный эгоцентризм: (ориентировка во взаимоотношениях между людьми, развитие самосознания и самооценки)

3.Развивается произвольность поведения: (постижение ребенком норм и правил поведения)

4.Развиваются умственные действия: (формируется план представлений, развиваются способности и творческие возможности ребенка)

Игра – едва ли не единственный вид деятельности, направленной на развитие не отдельных способностей, а к способности к творчеству в целом.

В процессе игры у ребенка возникают 3 цели:

1. «Хочу играть!»
2. «Надо играть так, а не иначе!»
3. «Угадай!», «Найди!», «Изобрази!», «Поймай!», «Спрячься!», «Перевоплотись!» и т.д. «Могу!»

Реализуется секрет самовоспитания: «хочу!»-«надо!»-«могу!»

В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества ребенка. В ходе игры дети учатся оказывать помощь учащимся, считаться с интересами, мнениями других, сдерживать свои желания. У детей развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, характер. Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс и интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в освоении учебного материала. Приемы слуховой, зрительной, двигательной наглядности, занимательные вопросы, задачи-шутки, моменты неожиданности способствуют активизации мыслительной деятельности.

 Применение интерактивных методов в игровой форме на уроках вовлекают в работу всех детей. Даже слабые, стеснительные, неразговорчивые на таких уроках раскрывают свои способности, становятся раскрепощенными, открытыми и доверчивыми. Ребенок учится высказывать, оспаривать свое мнение, сотрудничать, анализировать свою деятельность и своих товарищей, активно формирует речевые умения, навыки чтения, слушания, рассказывания. Для многих игра является средством психологической реабилитации.
Для развития интеллектуальной мыслительной деятельности учащихся на уроках можно применять следующие игры:

**Работа в группах.**
**Игра «Незаконченное предложение». Закончи пословицу.**
Добро совершить…никогда не поздно.
Человек красив…делами.
Красота сердца…дороже красоты лица.
**Словесные ассоциации. Работа в парах.**
- Доброта – это… Любовь – это… Счастье – это…
**«Ребусы».**
ш1а (школа) ф1а (фраза) 2д (парад)
100Л(стол) 7Я (семья) и т.д.
**«Умозаключения»**
Выберите из скобок два слова, которые являются наиболее существенными для слова перед скобками.
Чтение (глаза, книга, картина, печать, очки);
Сумма (слагаемое, равенство, множитель, результат);
**«Языковые пропорции».**
Чёрное – белое = огонь – … (вода).
Война – смерть = … – жизнь (мир).

**«Волшебные картинки»**

Дорисовать фигуры, чтобы получился интересный рисунок (3-5 минут), затем ответить на вопросы: «Кем будет (или чем будет) яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, и т.д.

Игры, игры-путешествия, игры-экскурсии, игры-спектакли – позволяют сделать урок интересным, доступным, понятным, помогают повысить активность детей, усвоить знания, снять напряжение, создают на уроке благоприятный эмоциональный фон. Всё это способствует лучшему усвоению детьми учебного материала и, как следствие, повышению уровня грамотности учащихся. Обучать ребёнка необходимо радостью, воспитывать его с большей любовью, а всю работу строить на интересе, поощрении и похвале.

« В игре вы должны воспитывать стрем­ление к более ценным удовлетворениям, чем простое глазение, простое удовольствие, воспитывать мужественное преодоление трудностей, воспитывать воображение и размах мысли. Вы должны всегда иметь в виду, что здесь уже ваш ребенок вступил в общество, что от него уже требуется умение не только играть, но и правильно относиться к людям...» А.С.Макаренко.

Литература

1. Выготский, Л.С. Психология развития ребенка : Учебное пособие / Л.С. Выготский – М. : Академия 2006. 512с. – ISBN 5-468-01034-8.
2. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. / Л.С. Выготский. - М.: Просвещение, 1991.
3. Педагогика. / Под ред. П. А. Пидкасистого. - М.: Акалис, 2007.