

ПЕДАГОГИКА ДЕТСТВА: ДОШКОЛЬНОЕ И НАЧАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

УДК 371.382:811.161.1

К. В. Абрамович

*Учреждение образования «Барановичский государственный университет»,
Барановичи, Республика Беларусь*

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА НА УРОКАХ ОБУЧЕНИЯ ГРАМОТЕ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО ОТНОШЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ К УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Введение. В настоящее время в современной школе актуальной является задача повышения эффективности обучения. Это связано в первую очередь с тем, что год от года растет объем информации, которую ученики должны освоить. Отсюда следует, что проблема заключается в поиске таких ресурсов, которые бы способствовали прочному, осмысленному усвоению знаний учащимися. В качестве одного из условий, следует рассматривать формирование у учеников уже с первых дней обучения в школе положительного отношения к учебной деятельности.

Современная научная литература делает упор на том, что игровая форма обучения занимает важное место на уроках в начальной школе, так как дает возможность сделать процесс подачи материала урока более интересным, занимательным и разнообразным. В нашем исследовании мы рассматриваем языковую игру и её особенности.

Языковая игра — это разновидность игры с правилами, специально создаваемая педагогикой в целях обучения и воспитания школьников [1].

Основная часть. Для исследования проблемы формирования положительного отношения к учебной деятельности младших школьников необходимо учитывать критерии и уровни, а также характеристику проявления данных критериев к учебной работе. Для определения исходного уровня положительного отношения младших школьников к учебной деятельности в рамках предмета «Обучение грамоте» и выявления факторов, препятствующих формированию устойчивого интереса к изучению языка, в ГУО «Средняя школа №17 г. Барановичи» было организовано диагностическое исследование.

Целью исследования стало установление степени мотивации учащихся к освоению начальных навыков чтения и письма, их эмоционального восприятия уроков, а также активности в учебном процессе, что позволило бы обосновать необходимость внедрения языковых игр как средства стимулирования познавательной деятельности. Исследование опиралось на требования учебной программы по предмету «Обучение грамоте» для 1-го класса, которая акцентирует развитие фонематического слуха, навыков чтения и письма, а также формирование интереса к языковым явлениям и культуры общения.

Исследование проводилось на базе двух первых классов ГУО «Средняя школа №17 г. Барановичи» с участием 40 учащихся (по 20 человек в каждом классе, возраст 6 —7 лет).

Эксперимент проводился в три этапа:

На констатирующем этапе проводилась диагностика по трем методикам: Методика «Цветные лепестки» (адаптирована на основе методики Г. И. Щукиной); Методика наблюдения за проявлением интереса (адаптирована на основе методики Л. И. Божович); Диагностика мотивации к учебной деятельности (адаптирована на основе методики А. И. Липкиной), каждая из которых сопровождалась таблицами, графическим отображением и анализом результатов. Методики были адаптированы к возрастным особенностям первоклассников и программным требованиям, направленные на выявление мотивации, эмоционального восприятия и активности. Суммарный анализ результатов всех трех методик показывает, что в обеих группах преобладает средний уровень положительного отношения к обучению грамоте, что выражается в эпизодическом интересе, умеренной мотивации и активности. Низкий уровень интереса и мотивации у 20—25% учащихся связан с трудностями адаптации к школьной деятельности, неустойчивостью внимания и слабым эмоциональным откликом, что особенно заметно у детей, редко проявляющих инициативу или избегающих заданий. Высокий уровень интереса и мотивации у 15—20% учащихся проявляется в активном участии, положительных эмоциях и стремлении к самостоятельности, что может быть связано с индивидуальными особенностями или благоприятной учебной средой в семье. Полученные данные легли в основу разработки проекта, направленного на формирование положительного отношения к учебной деятельности через языковые игры.

На формирующем этапе нами был разработан комплекс языковых игр для использования на уроках обучения грамоте в 1 классе. Все игры были структурированы согласно классификации В. З. Санникова:

фонетические игры (игра «Цепочка», «Кулачки-ладошки», «Вагончики»); графические игры (игра «Хор гласных», «Какое слово длиннее», «Звуковые часы»); морфологические игры (игра «Любопытный», «Помоги Карлсону приземлиться»); синтаксические игры (игра «Составляем слова из слогов», «Живые слова», «Вагончики»); словообразовательные игры (игра «Бег ассоциаций», «Помоги Карлсону приземлиться»); лексические игры (игра «Телеграмма», «Покупка мебели», «Украсть предложение»); семантические игры (игра «Поймай рыбку», «Закончи предложение»); прагматические игры (игра «Назови цвет», «Буквы сбежали») [2].

В контрольной группе уроки проводились по стандартной методике, с акцентом на объяснительно-иллюстративные и репродуктивные методы, но без использования языковых игр. Это позволило выделить эффект от внедрения игровых технологий, обеспечивая объективное сравнение результатов экспериментальной и контрольной групп.

На контрольном этапе исследования была проведена повторная диагностика, позволившая сравнить результаты экспериментальной и контрольной групп после внедрения языковых игр. Повторная диагностика показала значительный рост уровня положительного отношения в экспериментальной группе: доля учащихся с высоким уровнем интереса и мотивации увеличилась на 25—30%, а с низким уровнем сократилась на 10—15%, что существенно превысило показатели контрольной группы, где изменения составили всего 5%. Качественные наблюдения выявили рост инициативности, снижение отвлекаемости и усиление эмоционального отклика у учащихся.

Заключение. На основе полученных результатов были разработаны рекомендации для педагогов, включающие систематическое использование языковых игр на всех этапах урока, дифференцированный подход к заданиям, создание ситуаций успеха, а также регулярный мониторинг уровня положительного отношения учащихся. Эти меры позволяют педагогам начальных классов эффективно формировать устойчивый интерес к обучению грамоте, развивать речевую этику и культуру общения, а также обеспечивать успешную адаптацию первоклассников к школьной деятельности, создавая прочный фундамент для их дальнейшего обучения. Исследование показало, что языковые игры являются мощным инструментом, способным не только повысить качество образовательного процесса, но и заложить основу для позитивного отношения к учебе в целом.

Список цитируемых источников

1. Болдарева, Е. Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций автореф. дис. канд. филол. наук / Е. Ф. Болдарева. — Волгоград, 2002. — 18 с.
2. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. 2-е изд., испр. и доп. / В. З. Санников. — М.: Языки славянской культуры, 2002. — 552 с.

УДК 378.2

Д. С. Адамович

Учреждение образования «Барановичский государственный университет»,
Барановичи, Республика Беларусь

МОДЕЛИРОВАНИЕ В ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА СОСТАВЛЕНИЮ ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНЫХ РАССКАЗОВ

Введение. Что такое моделирование? Это метод демонстрации определенных действий или умений с последующим освоением их учащимися. Если говорить об обучении рассказыванию историй, то моделирование может включать в себя как устные, так и письменные примеры, а также различные медиа: видео, аудио и визуальные материалы.

Виды моделирования:

1. Предметное моделирование (рисунки детей, изображающие фрагменты сюжета с персонажами и предметами для игры; плоскостные театры; фланелеграф; иллюстрации к рассказам, сказкам, стихам).
2. Предметно-схематическое моделирование (структура текста, представленная в виде круга, разделенного на секторы, обозначающие начало, середину и конец; театры, использующие геометрические фигуры; театр-символизация; схемы, иллюстрирующие предлоги: «нас», «в», «к»).
3. Графическое моделирование (изображение структуры описательного рассказа об игрушках, транспорте и других объектах; схемы к рассказам и стихам; наборы схем для составления графического плана; детские схемы).

Основная часть. Использование наглядного моделирования становится особенно важным при обучении детей старшего дошкольного возраста составлению повествовательных рассказов. Во-первых, оно привлекает внимание детей и помогает избежать быстрой утомляемости и потери интереса к занятиям. Во-вторых, графическое представление знаний позволяет систематизировать их и выделить ключевые моменты. В-третьих, использование опорных схем облегчает запоминание и усвоение информации, а также способствует развитию навыков работы с памятью [1].