

*ФОРМИРОВАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ ЧЕРЕЗ СКАЗОЧНЫЕ ИГРЫ
– ЛАБИРИНТЫ, СЕНСОРНО-ИНТЕГРАТИВНЫЕ ЗАНЯТИЯ 1-4 классы*

Учитель-логопед, педагог-дефектолог: Овчинникова Н.Е.

На современном этапе развития нашей цивилизации на детей обрушивается океан информации. Как успеть принять, обработать и применить такое количество информации? На сегодняшний день в современном образовании всё чаще говорят о функциональной грамотности школьников. И новыми главными качествами личности нового школьника являются инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения, которые формируются в условиях школы.

Не секрет, что многие дети относятся к занятиям без энтузиазма. Причин тому много, но главная - отсутствие у детей интереса к учёбе, им просто скучно заниматься. Постоянное и постепенное усложнение игр ("по спирали") позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то "предметного" результата.

Не случайно я так много внимания уделяю развитию интеллекта у детей школьного возраста. В этом возрасте у них, как правило, развиваются вербальный, то есть "приобретенный", интеллект. Весь материал является сензитивным, то есть наиболее благоприятным для восприятия детей школьного возраста, с учетом их психологических особенностей.

Игра создает условия для проявления творчества, стимулирует развитие творческих способностей ребенка. Мне остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.



Рис№1. С КАКОЙ БУКВЫ НАЧИНАЕТСЯ?

Игры-лабиринты детям школьного возраста позволяют играть и незаметно для себя учиться. Путешествуя по лабиринтам, они учатся анализировать информацию, решать логические задачи, ориентироваться в пространстве, готовят руку к письму. Кроме того, каждый лабиринт-это игровая проблемная ситуация, а, как известно, постановка проблемных задач на занятиях и возможность нахождения детьми выхода из проблемных ситуаций, повышает степень эффективности усвоения знаний.

Предлагаемые игры-лабиринты могут стать частью занятий по математике, обучению грамоте, письму, ознакомлению с окружающим миром, экологией. Такой материал можно

включать в основную часть занятия по формированию элементарных математических представлений или использовать в конце его, когда наблюдается снижение умственной активности детей.

Занимательные игры-лабиринты я использую для организации самостоятельной деятельности детей. Поиск правильного пути в лабиринте - прекрасная тренировка памяти, логики, внимания, сообразительности, мелкой моторики руки ребенка. Основная цель игры – проверить умения и навыки учащихся по данной теме. Лабиринт рассчитан на самостоятельное решение заданий. В результате верного выполнения задания ученик выходит из лабиринта. Особенности игр-лабиринтов таковы, что не надо перестраивать работу учреждения или ломать привычный уклад занятия. В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой. Она сплетается из чувства внешней безопасности, когда ученик знает, что его проявления не получат отрицательной оценки взрослых, и ощущения внутренней раскованности за счет поддержки его творческих начинаний.

На моих занятиях в ходе выполнения заданий игры-лабиринта дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ, догадываться о результате, проявляя при этом творчество. Такая работа активизирует мыслительную деятельность ребёнка, развивает у него качества, необходимые для профессионального мастерства, в какой бы сфере потом он не трудился.

Я предлагаю детям помочь сказочным героям выбраться из лабиринтов. При этом образовательные задачи включены в содержание игры.

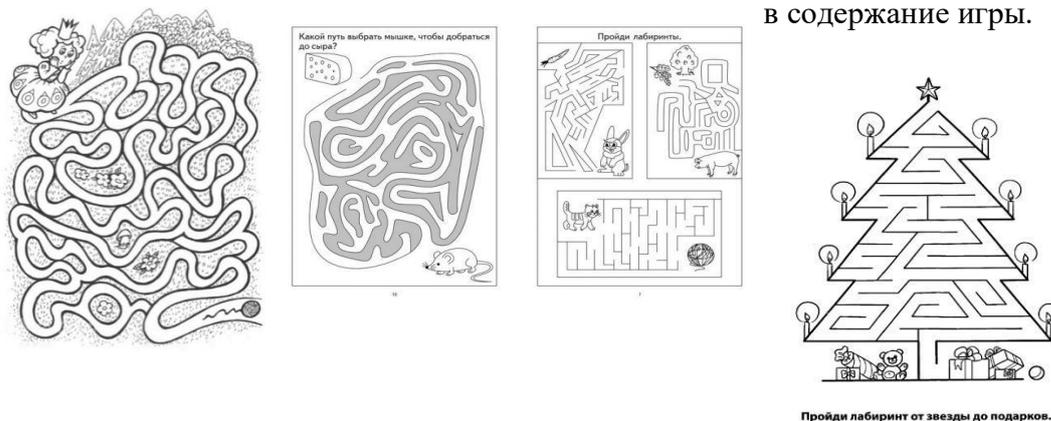


Рис. 2.Примеры игр-лабиринтов

Часто в своей педагогической практике я применяю дополнительную игровую мотивацию, создаю ее при помощи методических сказок. В их сюжеты органично вплетается система вопросов, задач, упражнения, заданий. В результате выполнения заданий развиваются психические процессы внимания, памяти, воображения, мышления, речи.

Например, я использую такие задания:

«Детектив сказок»

На плакате записаны ключевые слова разных сказок по группам. А можно и просто перечислять эти слова вслух по блокам, соответствующим одной сказке. Хорошо, если все сказки будут подобраны либо по одной тематике, либо по одному автору – так детям будет легче отгадывать. Дети по каждому набору слов должны отгадать название сказки. Вот несколько примеров ключевых слов и названий сказки:

- ласточка, крот, нора, полевая мышь – «Дюймовочка»;

- крапива, терпение, кольцо – «Дикие лебеди»;
- девочка, мальчик, роза, лед, снег – «Снежная королева» и т.д.

«Знатоки сказок»

Ведущий (учитель) выразительно читает отрывок из сказки. Все участники игры должны угадать сказку. Первый угадавший получает +1 балл. Игру важно заранее ограничить максимальным количеством баллов или количеством отрывков. Победитель – набравший наибольшее количество баллов. Эту игру можно немного менять. Например, читать слова сказки в разбивку или в обратном порядке.

«Вещи из сказок»

Нужно подготовить картинки тех вещей – предметов, которые являются символами разных сказок. Можно, чтобы это были и не картинки, а просто предметы. По этим вещам дети должны угадать сказку. К примеру:

- горошина – «Принцесса на горошине»;
- зонт – «Оле-Лукойе»;
- яйцо – «Курочка Ряба» и т.д.

«Сказочные заклинания»

Участники игры вспоминают по очереди заклинания из сказок. Выигрывает тот, кто вспомнил больше всех. Можно также предложить детям составить свое сказочное заклинание. На этом этапе игры выиграет тот, чье заклинание наберет больше голосов от всех детей.

Систематическое применение на занятиях развивающих игр дает значительное улучшение навыков функциональной грамотности младших школьников.