

Проект программы проведения развивающих игр в начальных классах средней школы

В последнее время во многие учебные заведения стали приглашать психологов для проведения развивающих игр с учащимися. Это направление является одним из самых перспективных и актуальных во внеучебной деятельности. Публикуется очень много литературы с конкретными примерами развивающих игр для школьников различных возрастов, но в подобной литературе практически не существует рекомендаций или примеров организации комплексного проведения этих игр. Поэтому перед психологами-организаторами игры встает вопрос о разработке программы и формы проведения занятий, и они вынуждены методом проб и ошибок находить наиболее эффективную форму проведения развивающих игр для каждого конкретного случая, учитывая следующие три момента:

- особенности группы (поло-возрастные данные, количество участников);
- специфические задачи, которые ставит психолог;
- условия проведения занятий (время, частота, место проведения).

С подобной ситуацией столкнулись и мы, когда были приглашены в школу для проведения развивающих игр с учащимися второго класса.

Наша группа состояла из 15-16 человек, занятия должны были проходить по 40 минут один раз в неделю. Необходимо отметить, что в группе не было детей с ЗПР или другими аномалиями в психическом развитии.

При этом основной задачей возраста учащихся было развитие памяти, внимания и мышления, соответственно, проводимые нами игры носили именно такое направление.

При составлении плана занятий мы должны были учитывать следующие три момента:

- заинтересованность школьников (мотивация);
- удобство контроля для организатора за ходом и результатом игры;
- эффективность игры и получаемых от нее результатов.

Мы испробовали несколько вариантов организации проведения игр. Одним из них была индивидуальная самостоятельная работа в группе. Подобная форма была нами отвергнута из-за слишком большого количества раздаваемого стимульного материала и неудобства контроля для организатора за индивидуальными результатами игры. Второй вариант – коллективное занятие со всей массой группы. Оно было не эффективно, так как инструкции плохо воспринимались и заметно понижалась мотивация учащихся, группа была трудно управляема и контроль за ней со стороны организатора затруднялся.

Проведя несколько неудачных занятий и проанализировав наши ошибки, мы сделали следующие выводы:

1. В игру необходимо ввести элемент соревнования, разделив общий коллектив на две подгруппы. Это удобно для организатора, так как легче контролировать ход игры, заметно повышается интерес и мотивация учащихся, так как проявляется эффект здоровой конкуренции и чаще происходит момент инсайта.

2. Нами было замечено, что более эффективен принцип деления подгрупп по половому признаку.

3. Проведение в начале игры разминки для облегчения процесса партиципации.

4. Проведение на 40-минутном уроке не более шести игр, не считая разминки. Исходя из задач возраста в план должны войти:

- две игры на концентрацию и переключение внимания (ярким примером может служить столеточная таблица с графическими изображениями);

- две игры на развитие зрительной, слуховой или ассоциативной памяти (смысловая память, где учащимся предлагаются пары слов);
- две игры на развитие логического типа мышления (примером может служить «Логикон»).

Игры берутся из различных источников, таких как подтесты теста Айзенка на интеллект, из книг Л. Ф. Тихомировой по развитию интеллектуальных и познавательных способностей ребенка и т. п. источников. Иногда мы модифицировали или делали подобные задания, беря существующие уже игры за основу.

5. Желательно, чтобы игры вербального и невербального типов были представлены в равных долях и чередовались между собой.

6. Предпочтительно, чтобы стимульный материал одной и той же игры для разных подгрупп был различным, так как при выдаче одинакового стимульного материала, хотя и повышается заинтересованность учащихся, но также повышается тревожность и нервозность каждой группы, часто возникают конфликты.

После проведения наших занятий по развивающим играм в течении 3-х четвертей, были получены следующие результаты:

1) повышение успеваемости и результативности работы учащихся на других уроках (оценивается по среднему баллу успеваемости и по откликам учителей);

2) учащиеся не только участвуют в предложенных нами играх, но и проявляют инициативу, придумывая подобные игры сами;

3) применение данной методики способствует заинтересованности учащихся, которая проявляется в том, что хотя наши занятия и имеют статус свободного посещения, состав группы постоянен.