

Преемственность ведущих видов деятельности в дошкольном и младшем школьном возрасте*

А.И. Голиков



Деятельностный подход к обучению, формирование готовности к школе как развитие и подготовка ребенка к учебной самостоятельности, которая будет для него ведущей весь следующий (школьный) период жизни, требует преемственности в развитии деятельности ребенка, в том числе деятельности по «добыванию» знаний и приобретению умений ими пользоваться.

В этой связи особое значение приобретает вопрос об установлении преемственных связей ведущих видов деятельности у детей дошкольного и младшего школьного возраста. Если игровая деятельность является ведущей в дошкольном детстве, то она не может «внезапно» смениться учебной при поступлении в школу. **Каждый новый вид деятельности должен быть «заложен» и подготовлен на предыдущем этапе.**

Необходим качественный структурный анализ компонентов учебной и игровой деятельности, позволяющих реализовать преемственность в формировании и развитии условий «плавного перерастания» одного вида деятельности в другой. Отсутствие специальной педагогической работы по выстраиванию условий этого «плавного перехода» приводит к тому, что сегодня в школу приходят «недоигравшие», как говорят учителя, дети с низким уровнем развития воображения, неумением выполнять свою роль, сохранять внут-

реннюю позицию, строить взаимоотношения с окружающими. При этом такие дети могут обладать большим запасом фактических знаний и умений, бойко воспроизводить их, быть послушными, исполнительными и иметь уже сформированную мотивацию на получение положительной оценки педагога.

Решение вопроса преемственных связей на дошкольном и школьном этапах по линии формирования ведущих видов деятельности ребенка позволит развести понятия «учение» как приобретение знаний и «учебная деятельность» как деятельность по самообразованию, по формированию ребенка, «умеющего учиться».

Поскольку основной единицей учебной деятельности, по Д.Б. Эльконину, является учебная задача, то можно рассматривать эту деятельность как **систему процессов решения учебных задач**. С этой позиции перечень структурных компонентов учебной деятельности выглядит следующим образом: анализ задачи, предложенного задания; принятие учебной задачи; актуализация имеющихся знаний, необходимых для решения задачи; контроль и оценка решения, осознание способов осуществленной деятельности.

Таким образом, основные структурные компоненты учебной деятельности – мотивационный, содержательный и операционный, сформулирова-

* Тема диссертации «Теория и методика математического развития младших школьников в учебной деятельности». Научный консультант *Н.Х. Розов*, чл.-корр. РАО, доктор физ.-мат. наук, профессор, декан факультета педагогического образования МГУ им. М.В. Ломоносова.

ны на другом, более конкретном с методической точки зрения языке.

На наш взгляд, наиболее значительным потенциалом для установления преемственных связей ведущих видов деятельности в дошкольном и младшем школьном возрасте обладает математический материал. Мы сделали акцент на **развитии всех сквозных математических умений**: строить идеальные объекты, оперировать ими, моделировать, обосновывать, рассуждать и доказывать математические утверждения.

Интеллектуальные игры способствуют формированию культуры мышления и тренируют мозг, дают большое эстетическое наслаждение и полезны для гармонического развития личности. Особенно важно раннее приобщение детей к интеллектуальному спорту. Однако попытки внедрения шахмат и шашек в школьный процесс наталкиваются на трудности, связанные с абстрактностью правил этих игр, что делает их недоступными для подавляющего большинства школьников начальных классов. Поэтому **динамические игры преследования (ДИП)**, основанные на близких детям сюжетах, моделирующие реальные или вымышленные процессы и явления, сочетающие увлекательность с простотой правил, являются наиболее оптимальными средствами для использования в учебном процессе.

Модель ДИП – это искусственная копия (схема) различных процессов преследования с помощью фигур (фисек), изображающих преследователей и убегающих.

Наиболее известна ДИП «Сонор», которая моделирует ситуации с одним «преследователем» и пятью «убегающими». Целью «убегающих», сосредоточенных в начале игры на одной стороне игрового поля, является достижение противоположной стороны, чему стремится препятствовать «преследователь». В случае поимки до пересечения игрового поля результат пойманного «убегающего» оценивается в зависимости от того, в какой

из трех основных зон игрового поля он пойман (правила игры разработаны Г.В. Томским в 1988 г.).

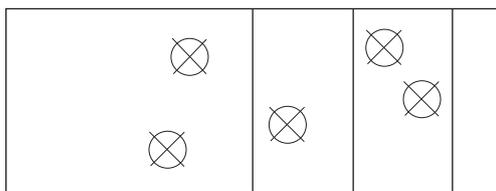
С помощью «Сонора» ребенок не принужденно, в форме игры, знакомится и овладевает основными математическими понятиями, такими как свойство предмета, число, состав числа, пространство, время, отсчет числа, порядковый счет и т.д. Например, с самого начала детям дается понятие о том, что фигуры имеют круглое основание, а игровое поле, по которому они передвигаются, – прямоугольное, имеет деления на зоны. Фигуры убегающих одинаковы по размеру основания, а в остальном могут друг от друга отличаться. Фигуры преследователей имеют основание в 2 раза больше основания убегающих. Игра помогает осваивать числа и различные понятия геометрии. Постепенно ребенок начинает анализировать сыгранные партии для улучшения качества своей игры. На базе данной ДИП разработаны логические и математические задачи разной степени трудности.

Большинство задач с отвлеченными, абстрактными условиями, которые приходится решать детям, не вызывают у них интереса. Активность учеников от этого существенно снижается. У них появляется мысль, будто бы задачи бывают практические, т.е. нужные в жизни, и отвлеченные, которые никому нигде и никогда не понадобятся. Для устранения таких ошибочных представлений нужно показать детям, что абстрактная задача может быть связана с реальным миром, так как является математической моделью реального процесса или состояния. С этой целью целесообразно:

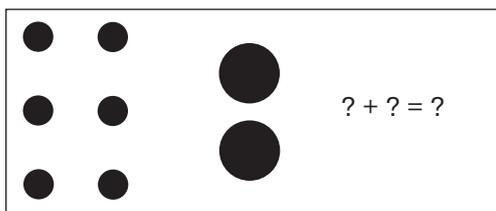
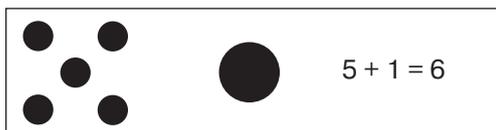
- а) рассматривать адекватные задачи ДИП (имеющие одну общую математическую модель) с разными сюжетами;
- б) наполнять отвлеченные, абстрактные задачи практическим содержанием.

Приведем пример.

Задача 1. Сколько очков набрали убегающие, если крестиком отмечены места их поимки?



Задача 2.



(Большие круги – преследователи, маленькие – убегающие.)

Таким образом, мы попытались показать, как использование ДИП способствует решению такой важной проблемы образования, как установление преемственных связей ведущих видов деятельности в дошкольном и младшем школьном периоде жизни ребенка.

Алексей Иннокентьевич Голиков – канд. пед. наук, доцент кафедры математической экономики Якутского государственного университета.