

Колток Л.Б.,

*кандидатка педагогічних наук,
доцентка кафедри педагогіки та методики початкової освіти,
Дрогобицький державний педагогічний університет
імені Івана Франка
м. Дрогобич, Україна
(Lesia_koltok@ukr.net)*

Грицишин М.М.,

*магістрантка кафедри педагогіки та методики початкової освіти
факультету початкової освіти та мистецтва,
Дрогобицький державний педагогічний університет
імені Івана Франка
м. Дрогобич, Україна
(muroslavahr@gmail.com)*

Місце та роль дидактичних ігор у системі навчання молодших школярів

У статті розглядається проблема використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи, спрямованих на активізацію пізнавальної діяльності учнів. Акцентується увага на ігрових технологіях навчання як важливій складовій повноцінного розвитку молодшого школяра. Автори досліджують використання ігрових технологій як ефективної форми педагогічної взаємодії з учнями з ООП у початковій школі, розкривають переваги ігрових технологій, зокрема, підвищення мотивації та зацікавленості учнів, розвиток креативності та проблемно-орієнтованого мислення, поліпшення ставлення до самого процесу навчання та сприяння комунікації.

Ключові слова: *гра, дидактична гра, сутність гри, початкова школа, дидактичні ігри, форма навчання, метод навчання, вміння, здібності, ігрові технології, діти з ООП.*

The place and role of didactic games in the education system of younger school students

The article examines the problem of using game technologies in the educational process of primary school, aimed at activating the cognitive activity of students. Emphasis is placed on game learning technologies as an important component of the full-fledged development of a junior high school student. The author investigates the use

of game technologies as an effective form of pedagogical interaction with students with SEN in primary school. In the article, the author reveals the advantages of game technologies, such as improving the motivation and interest of students, developing creativity and problem-oriented thinking, improving the attitude towards the learning process itself, and promoting communication.

Key words: *game, didactic game, the essence of the game, primary school, didactic games, form of education, teaching method, skills, abilities, game technologies, children with special needs.*

Постановка проблеми. На сучасному етапі розвитку освітньої політики в Україні школа потребує такої організації своєї діяльності, яка забезпечила б розвиток індивідуальних здібностей та творчого ставлення до життя кожного учня, впровадження різних інноваційних навчальних програм, реалізацію принципу гуманного підходу до організації освітнього процесу у початковій школі.

Гра поряд із працею та навчанням – один із основних видів діяльності людини, дивовижний феномен нашого існування. Гру як метод навчання та виховання, передачі досвіду старших поколінь молодшим люди використовували з давніх-давен. Вона належить до активних дієвих методів організації освітнього процесу, у якому освітня, розвивальна та виховна функції діють у тісному взаємозв'язку. Ігровий метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховуючи особистість, та сприяє розвитку пізнавальної діяльності молодшого школяра. Ігрові технології навчання можна використовувати на усіх уроках у початковій школі. Це пов'язано з тим, що початкова школа – це новий етап у житті дітей: від дошкільного закладу освіти – до школи, до світу вчителів, нових предметів, підручників (Кукушин, 2006: с. 6).

Гра як феноменальне людське явище найбільш докладно розглядається в таких галузях знання, як психологія і філософія. У педагогіці та методиці викладання більше уваги приділяється іграм дошкільнят та учнів початкових класів. Педагоги розглядають гру як важливий метод навчання дітей саме дошкільного і молодшого шкільного віку. Низку спеціальних досліджень з ігрової діяльності здійснили видатні педагоги нашого часу (П. Блонський, Л. Виготський,

С. Рубінштейн, Д. Ельконін та ін.). Аспекти ігрової діяльності у загальноосвітній школі розглядалися О. Газманом, О. Дяковою, Г. Щедровицьким та ін.

Так, О. Савченко у своїй праці «Дидактика початкової школи» констатує, що кожна гра виконує різні функції: збагачує пізнавальний досвід, розвиває мислення, мову, уяву, координацію та точність рухів, витривалість і витримку. Але основна причина включення гри у освітній процес – спонукати інтерес до навчання. Тому необхідно продумувати насиченість уроків системою ігор на усіх етапах навчання. Н. Бібік, М. Вашуленко, О. Савченко розглядають ігрову діяльність як дидактичний засіб.

На сучасному етапі реформування початкової освіти в Україні відбувся різкий стрибок інтересу до навчальної гри (О. Рома, Н. Кравець, В. Кукушин).

Мета статті – дослідити роль та значення гри в освітньому процесі початкової школи; показати, що ігрові методики навчання спрямовані не тільки на розвиток компетентностей учнів, а й на становлення педагога Нової української школи.

Виклад основного матеріалу. Сьогодні школі необхідна така організація діяльності, яка гарантувала б розвиток індивідуальних здібностей, творчого ставлення до життя, критичного мислення. У сучасному світі є чимала кількість засобів для спілкування. Можна отримати інформацію з різних джерел: телебачення, радіо, преси, Інтернету тощо. Але жоден із них не замінить живого спілкування.

У процесі гри в учнів виробляється навичка зосереджуватись, самостійно думати, розвивати увагу. Поринувши у процес гри, школярі не помічають, що навчаються, активну участь беруть навіть найпасивніші учні. Досвідчений учитель, майстерно використовуючи на уроці елементи гри, створює доброзичливу атмосферу, бадьорий настрій, бажання навчатись.

Ігрові технології – це унікальна форма взаємодії педагога та учнів, яка дає можливість зробити цікавою й захопливою не лише роботу школярів на творчо-пошуковому рівні, але й щоденні кроки з вивчення предметів. Цікавість яскравого світу гри робить позитивною, емоційно

забарвленою буденну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння нової інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси і функції дитини. Ще однією вагомою і позитивною стороною гри є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, тому вивчений учнями матеріал проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність і зацікавленість в освітній процес. Гра є актуальною особливо сьогодні, коли школяр перенасичений інформацією.

Розкриваючи поняття гри, можна виділити кілька загальних положень: 1) гра – самостійний вид розвивальної діяльності дітей різного віку; 2) гра – найбільш вільна форма діяльності дітей, у процесі якої усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається безмежний простір для індивідуальної творчості, самопізнання, самовираження; 3) гра – перший етап діяльності дитини, початкова школа його поведінки, нормативна і рівноправна діяльність учнів початкових класів, юнацтва, цілі яких змінюються у процесі дорослішання; 4) гра – це процес розвитку: діти граються, бо розвиваються, і розвиваються – бо граються; 5) гра – можливість саморозкриття, саморозвитку, які спираються на підсвідомість, розум і творчість; 6) гра – основна сфера спілкування, у якій розв'язуються проблеми міжособистісних відносин і набувається досвід взаємин.

Дидактична гра є одним із ефективних способів залучення молодших школярів до розумової діяльності. Вона скерована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати новим джерелом удосконалення її пізнавальних умінь і навичок.

Сучасна дидактика справедливо вбачає в ігрових формах навчання на уроках можливість ефективної взаємодії педагога та учнів, їх продуктивного спілкування з елементами змагання, безпосередності, природного інтересу.

Дидактичні ігри використовують у навчанні та вихованні учнів усіх вікових груп, коли необхідно активізувати попередньо здобутий досвід, повторити, уточнити, закріпити набуті знання й уявлення про явища природи, працю і побут людей. Доцільними вони будуть і після

спостережень, екскурсій, бесід інших занять. Часто ігри, що містять дидактичний матеріал, є основним засобом навчання і виховання, з допомогою якого педагог готує дитину до правильного сприйняття об'єктів і явищ. Це засіб формування певних якостей особистості, таких як: увага, спостережливість, пам'ять, мислення, творчі здібності, ініціативність, самостійність; і можливість реалізувати певне дидактичне завдання: вивчення нового, повторення вивченого, закріплення здобутого, використання усього цього на практиці (Кукушин, 2006: с. 8).

Отже, дидактичні ігри, які використовують у початковій школі мають різні функції: активізують інтерес, концентрують увагу, розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву, закріплюють знання, вміння, навички, тренують сенсорні вміння та вольові якості дитини. Не можна оцінювати дидактичну гру тільки з позиції навченості дитини; її основна цінність – емоційна розрядка, запобігання втомі, зниження гіподинамії. Дидактична гра містить: дидактичне завдання, ігровий задум, ігрову атмосферу, ігрові дії, правила. Тому готуючись до уроків, учитель повинен заздалегідь ретельно підготувати необхідний дидактичний матеріал, чітко продумати послідовність ігрових дій, організувати учнів, визначити тривалість гри, обов'язково підбити підсумки та провести оцінювання.

Результативність дидактичних ігор залежить від: систематичного використання, цілеспрямованості програми ігор у поєднанні зі звичайними дидактичними вправами. Завдяки успішному використанню ігрової діяльності учнів на уроках розвивається пізнавальна самостійність. Така форма організації знань дає можливість максимально активізувати навчально-пізнавальну діяльність школярів на уроках і одночасно не лише сприяє підвищенню якості навчання, а й забезпечує емоційне благополуччя та психологічний комфорт кожної дитини вже з перших днів навчання у школі. В освітньому процесі з використанням елементів гри реалізується ідея партнерства, змагання, самоуправління, виховання відповідальності кожного за результати своєї праці, а головне – інтерес дітей до здобуття знань.

Гра – це одночасно й сенсорне, й психологічне, й емоційне розвантаження для дитини. У процесі гри зникає більшість обмежень, із якими дитина зустрічається у буденному житті. Крім того, це ще й можливість здобувати нові знання й навички.

Із дітьми з ООП проводять корекційну, дефектологічну, психологічну підтримку у вигляді корекційно-розвиткових занять із фахівцями. Тому для них гра є надзвичайно важлива. Вони можуть розкриватися самостійно, без заданого дорослими напрямку. Важливо дібрати гру, що буде такій дитині цікавою, доступною; дасть можливість збалансувати вербальне та невербальне спілкування. У більшості випадків, гра потребує залучення ще однієї людини – дорослого. У роботі з дитиною з ООП у процесі гри легше налагодити контакт та співпрацю, особливо якщо вона має особливості у вербальному спілкуванні.

Для дітей з ООП необхідними є і процес гри, і навчання у процесі гри. Тому потрібно розуміти: у грі важливий процес, а не результат, як у навчанні.

Під час гри потрібно прийняти такі правила: не більше 5–10 % часу має припадати на вказівки та запитання; приймати вибір дитини та дотримуватися його. Необхідно балансувати між ігровими компонентами та навчальними результатами, яких очікуємо, щоб дитина з ООП не втратила цікавості до того, що відбувається.

Корисною та цікавою є комунікація між нормотиповими та дітьми з ООП. Вважають, що коли дитина з ООП приходить у колектив, співпрацює, грає у ті самі ігри, що й однолітки, то її розвиток пришвидшується, а поведінка вирівнюється. Але переважно так не трапляється. Потрібно підбирати для спільної діяльності такі ігри, які, може, і не зовсім відповідатимуть тим, котрі грають ровесники, але перегукуватимуться з ними, будуть цікаві. Такими є сенсорні ігри (на переливання, перемішування), ігри-експерименти (поливати холодною / гарячою водою), активні ігри з простими правилами, ігри-руйнування. Найбільш корисними для дітей з ООП є: ігри-вправи з LEGO та його варіації; ігри на зіставлення; ігри «на везіння»; ігри «бродилки», а також ігри-заняття з будь-якої творчості. Обираючи гру для дитини з

ООП, важливо попередньо визначити: що їй подобається, якими навичками вона володіє, її вікові особливості, потреби та можливість у спілкуванні з однолітками. Важливо пам'ятати, що гра починається з мотивації, ігрових навичок треба навчати, а навчальний компонент знижує зацікавленість. Активнішими є діти, з якими граються батьки або інші члени родини. Можна запропонувати дитині з ООП комп'ютерні ігри, але варто надати перевагу пристрою з клавіатурою й мишкою, який виконуватиме подвійну функцію, ще розвиватиме координацію; аніж гаджет із сенсорним екраном (Як сформувати навички гри в дітей з ООП, 2022).

Висновки. Розглянувши вищезгадані питання та приклади, можна зробити висновок, що потреба у грі не зникне ніколи. Особлива цінність гри для дитини полягає не лише в тому, що вона дає їй можливість і загального, і фізичного, і духовного зростання, а ще й готує до різних сфер життя. Для молодших школярів гра наділена ще й дослідницьким змістом, який дає можливість моделювати все, що існує поза грою. Завдяки грі дитина знайомиться з правилами та нормами спілкування, зі світом природи, з людьми, швидше оволодіває навичками і звичками культурної поведінки. Першочергове завдання вчителів початкових класів – дати можливість кожній дитині самовиразитися і самореалізуватися через гру як у процесі навчання, так і в позаурочний час. Щоб учні по-справжньому почали вчитися, а не просто відсиджували уроки, їх потрібно зацікавити. А ще школярі мають зрозуміти, що на кожному уроці вони навчаються нового, адже урок, на якому лише повторюють матеріал, а не засвоюють нічого нового – згаяний час. Важливо, щоб учні ставили перед собою мету: «я прийшов навчатись», а у кінці заняття дали відповідь на запитання: «чого я навчився?». К. Ушинський писав: «зробити серйозне заняття для дитини цікавим – ось завдання початкового навчання. Кожна здорова дитина потребує діяльності. З перших же уроків привчайте дитину полюбити свої обов'язки й знаходити приємність в їх виконанні» (Ушинський, 1950: с. 165).

Розуміння того, що сучасний освітній процес спрямований на учня, потребує пошуку та використання сучасних засобів розвитку його

особистості. Тому першочерговим завданням шкільної освіти є: методологічна переорієнтація на особистість учня, оновлення змісту, впровадження сучасних технологій навчання і виховання відповідно до вимог часу.

Список використаної літератури

1. Гра по-новому, навчання по-іншому (2018) : методичний посібник / упор. О. Рома. The LEGO Foundation. Київ. 44 с.
2. Войцях, Т. (2014). Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : [навч.-метод. посіб.]. Черкаси: Черкаський ОПОПП. 92 с
3. Кукушин, В. (2006). Ігрові технології на уроках. *Відкритий урок*. No 6. С. 3–10.
4. Ушинський, К.Д. (1950). Людина як предмет виховання. Т. 1. Київ. 324 с.
5. Шість цеглинок (2018) : методичний посібник / упор. О. Рома. The LEGO Foundation. Київ. 35 с.
6. Використання ігрових технологій в початковій школі. 2018. Відновлено з <https://naurok.com.ua/vikoristannya-igrovih-tehnologiy-v-pochatkoviy-shkoli-59468.html>.
7. Як сформувати навички гри в дітей з ООП (2022). Відновлено з <https://nus.org.ua/articles/yak-sformuvaty-navychky-gry-v-ditej-z-ooop/>.