

Сойко І. М., к.пед.н., доцент, Лазаришина І. В. студентка (Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука, м. Рівне)

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

***Анотація.** У статті розкрито особливості використання дидактичних ігор на уроках у початкових класах, з'ясовано їх роль у формуванні знань та умінь учнів, визначено сутність і класифікацію навчальних ігор, наведено приклади ігрових елементів, які можна використати на уроках різних типів. Обґрунтовано, що один із важливих шляхів реалізації програми національного виховання дітей полягає в максимальному залученні гри в навчально-виховний процес початкової школи.*

***Ключові слова:** дидактична гра, навчальна діяльність, початкові класи, дидактична мета, методика.*

***Аннотация.** В статье раскрыты особенности использования дидактических игр на уроках в начальных классах, выяснена их роль у формировании знаний учеников, определены сущность и классификация научных игр, наведены примеры игровых элементов, которые можно использовать на уроках разных типов. Обосновано, что одним из важных путей реализации программы национального воспитания детей есть максимальное использование игры в учебно-воспитательный процесс начальной школы.*

***Ключевые слова:** дидактическая игра, учебная деятельность, начальные классы, дидактическая цель, методика.*

***Annotation.** The peculiarities of usage of the deductive games at lessons at primary school are described, the role of forming knowledge and skills is explained the sense and classification of deductive games are determined in this article. One of the important ways of realization of national program of education of children is to maximize the involvement of games in the educational process of primary school. In the game most fully manifest individual characteristics, intellectual abilities, inclinations and abilities of children.*

***Key words:** didactic game, learning activities, elementary school, didactic purpose, method.*

Основною формою організації навчальної діяльності молодших школярів традиційно залишається урок. Цілі сучасного уроку української мови в початкових класах впливають із головних завдань початкового

етапу навчання української мови, визначених Державним стандартом початкової загальної освіти.

Кожен учитель хоче, щоб його уроки були цікавими, захоплюючими і такими, що запам'ятовуються. Молодим вчителям часто здається, що для цього достатньо добре знати предмет і вміти цікаво розповідати. Однак робота в школі вже незабаром спростовує таке уявлення. Особливо в сьогоднішній школі, яка не залишається осторонь від змін, що відбуваються у світі. Незмірно розширюється предметно-інформаційне середовище. Телебачення, відео, радіо, комп'ютерні мережі останнім часом значно збільшили потік і різноманіття одержуваної інформації. Актуальним завданням школи стає надання учням можливостей для активного оволодіння знаннями, розвитку навичок самостійного добору й оцінки одержуваної інформації. Однією з форм навчання, що може розвинути подібні навички, є навчальна гра.

Актуальність зазначеного питання постійно привертала до нього погляди відомих вітчизняних вчених. Так використання ігор на уроках та їх педагогічне значення були розглянуті вченими: А. Арсірієм, В. Бадером, О. Біляєвим, Л. Варзацькою, І. Діваковою, Т. Донченком, Р. Жуковською, Л. Ільяницькою, С. Караман, М. Пентилоком, Т. Чумак, П. Гербанем та ін.

Питання актуальності гри на уроках української мови присвячені праці дидактів – О. Декролі, В. Сухомлинського, К. Ушинського, А. Макаренка, П. Мороза, О. Охредька, О. Салати, методистів – К. Баханова, О. Пометун, Г. Фреймана.

Мета нашої статті полягає в тому, щоб розкрити особливості навчальної гри, довести актуальність її застосування на уроках у початковій школі.

Ми перед собою ставили такі завдання: виявити сутність навчальної гри; розглянути існуючі класифікації гри; розкрити особливості застосування дидактичної гри на у початкових класах.

Як писав В. Сухомлинський, «гра – це величезне світле вікно, через яке у духовний світ дитини вливається живильний потік уявлень і понять про навколишній світ [1, с.12].

У дидактичних іграх, створених педагогікою (в тому числі й народною), ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується для навчальних цілей. Дидактичні ігри – різновид ігор за правилами. У світовій педагогіці відомі системи дидактичних ігор, які вперше розробив для початкового навчання – О. Декролі.

О. Декролі працював над методикою навчання читання учнів 5–9 річного віку, психологічно обґрунтував цю методику; розробив програму навчання ранньому читанню на основі дидактичних ігор. Запропонував необхідне обладнання для таких ігор.

У 1907 році О. Декролі створив школу, де навчання будувалося на основі вільного виховання і назвав її «школою для життя, через життя».

Педагог використовував ігрові ситуації для навчання та виховання молодших школярів [2, с. 248].

Гра, як відомо, є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для молодших школярів. Ще К. Ушинський писав: «Зробити серйозне заняття для дітей цікавим – ось завдання початкового навчання. Кожна здорова дитина потребує діяльності і до того ж серйозної діяльності... З перших же уроків привчайте дитину полюбити свої обов'язки й знаходити приємність в їх виконанні» [3, с. 213].

На значення гри звертав увагу визначний класик педагогіки А. Макаренко, який писав: «В дитячому віці гра – це норма і дитина повинна завжди гратись, навіть тоді, коли виконує серйозну справу...» [4, с. 3]. Видатний педагог висловлювався за широке використання гри у вихованні школярів. Гра, на думку А. Макаренка, – багатофункціональний засіб виховної роботи. Вона дає змогу виховувати колективізм, творчу спрямованість особистості, свідому дисципліну, організованість, розвиває інтелектуальні здібності, естетичні почуття. Особливе місце належить грі в підготовці підростаючого покоління до праці. Хоча гра не створює матеріальних, культурних, інакше кажучи, суспільних цінностей, проте вона привчає людину до фізичних і психічних зусиль, потрібних для роботи. «Яка дитина в грі, така з багатьох поглядів вона буде в роботі, коли виросте», – писав А. Макаренко [4, с. 7].

Як зауважив П. Мороз: «Феномен гри полягає в тому, що, будучи розвагою, відпочинком, вона здатна перерости в навчання, у творчість, у терапію, в модель типу людських взаємин та проявів у праці» [5, с. 25].

На думку Г. Спенсера «навчальна гра має чітко визначену мету навчання і відповідний їй педагогічний результат, які можуть бути обґрунтовані, чітко сформовані й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю» [6, с. 253].

О. Охредько вважає, що «використання гри на уроці дозволяє створювати необхідний емоційний фон, без якого неможливе подолання сухості викладеного матеріалу» [7, с. 39].

Передаючи учням знання за допомогою гри, учитель враховує не лише майбутні інтереси школярів, а й і сьогоднішні, організовує навчальну діяльність, виходячи не із власних інтересів, а з природних потреб учнів.

На думку дидактів, ігрова діяльність дозволяє педагогу зробити навчальний процес більш цікавим, динамічним. Учні краще запам'ятовують матеріал чи проявляють уже набуті знання через практику. Гра дає можливість учням уникнути небажаного зубріння [6, с. 254].

Особливе місце гра займає у навчанні учнів початкових класів, оскільки саме їм дуже важко засвоїти факти, визначення, різноманітний новий для них навчальний матеріал.

Гра супроводжує людей протягом всієї історії. Психолог З. Фрейд розглядав гру як реалізацію найважливіших бажань, Г. Спенсер вважав гру «надлишком сил», а для Й. Хейзинга гра – це штучно сконструйована модель, яка імітує ті чи інші сторони людської діяльності, що забезпечує існування людини [7, с. 39].

У давні часи гра була єдиним варіантом освіти. Поступово вона набула досвіду, розвивалася педагогіка, але гра не зникла з арсеналу вчителя.

Нині набули поширення нетрадиційні форми уроків з використанням ігрових технологій. На уроках у початкових класах, зокрема, застосовуються ігри різних типів, які проходять жваво, емоційно, допомагають учням стати розкутішими.

Організуючи і проводячи навчальні ігри, не слід забувати, що головне призначення їх не в тому, щоб розважитися, а сприяти реалізації певних виховних та освітніх завдань, тому ігри ведуться за певними правилами: 1. Чітко ставиться мета навчання; 2. До гри залучаються усі учні класу; 3. Учитель – керівник ходу гри; 4. Оцінювання учнів є обов'язковим (можна теж провести у формі гри) [8, с. 32].

У сучасні дидактиці немає чіткої класифікації навчальних ігор К. Баханов, зокрема, так класифікує навчальні ігри:

– за методикою проведення: ігри-змагання; сюжетні; рольові; ділові; імітаційні; ігри-драматизації;

– за дидактичною метою: актуалізуючі; формуючі; узагальнюючі; контрольньо-корекційні [1, с.139].

Таку саму логічну класифікацію підтримує і російська дослідниця Л. Борзова [7, с. 254]. Вона поділяє ігри залежно від того, що в них є джерелом тієї умовності, яка відрізняє гру від інших форм. Для одних ігор – це роль (т. зв. рольові ігри), для інших – правила (т. зв. ігри за правилами). Існує також чимало ігор синтетичного характеру (т. зв. комплексні ігрові системи, як, скажімо, КВК).

Інша дослідниця М. Короткова поділяє ігри на рольові (театралізовані вистави та проблемно-дискусійні ігри) та нерольові (конкурсні, які штучно моделюють ситуацію, у якій учні змагаються між собою). Найпопулярнішими вчена називає такі ігри, як кросворди, ребуси, шаради, поле чудес тощо [6, с. 254].

О. Салата за характером педагогічного процесу виділяє такі групи ігор: навчальні, тренувальні, контролюючі; пізнавальні, виховні, розвивальні; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні [8, с. 32].

На думку О. Салати, у процесі викладання важливу роль відіграють ділові ігри, що дають можливість педагогу значною мірою активізувати навчальний процес, зробити його більш виразним і змістовним, при цьому значно підвищити якість знань учнів. Дослідниця стверджує, що

використання таких ігор у процесі навчання передбачає повну відмову від самостійного домашнього завдання. Ділова гра допомагає учню в легкій ігровій формі ознайомитись із основними способами вивчення будь-якого предмета. Вона дає можливість значно підвищити якість навчання, з'являється можливість значно збільшити обсяг навчального матеріалу.

Дослідниця О. Салата характеризує рольову гру, як особливу форму моделювання учнем стосунків. У ній розвивається розумова діяльність із символами та значеннями, формуються уявлення орієнтування у вчинках та мотивах діяльності [8, с. 33].

Серед вчених є такі, які дотримуються думки, що будь-яка навчальна гра є дидактичною, оскільки дидактика вивчає теорію навчання, а гра – саме ця теорія. Дидактична гра на уроці – не самоціль, а засіб навчання і виховання [9, с. 35].

Дидактичну гру можуть використовувати вчителі для засвоєння нового матеріалу, закріплення вже вивченого матеріалу, розвитку творчих здібностей, формування специфічних умінь, що дає можливість учням зрозуміти і вивчити навчальний матеріал з різних позицій. Мета такої гри полягає в тому, щоб формувати в учнів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю.

Успіх проведення дидактичної гри залежить від дотримання таких вимог:

1. Гри мають відповідати навчальній програмі;
2. Ігрові завдання мають бути не надто легкими: проте й не дуже складними;
3. Відповідність гри віковим особливостям учнів;
4. Різноманітність ігор;
5. Залучення до гри учнів усього класу [5, с. 26].

Проте існують і обмеження для проведення дидактичних ігор:

1. Не варто організовувати навчальну гру, якщо учні не достатньо знають тему;
2. Не доцільно застосовувати ігри на уроках тематичних атестацій, якщо такі ігри не використовувалися в ході навчання.

«Дидактична гра використовує їх, особливо рольові, але у випадках, коли грає декілька школярів», – такої думки дотримується О. Охредько. Він вважає, що гра створює атмосферу здорового змагання, змушує повному використовувати накопичені знання і застосовувати їх не тільки механічно, а відповідно до ігрових обставин [9, с. 34].

Важливим є те, що за бажанням самих учнів під час дидактичної гри відбувається багатократне повторення матеріалу в різноманітних формах.

Ми вважаємо, що найефективнішим буде застосування гри на уроці під час перевірки знань. Згадавши усі поняття, правила, факти, імена у кількох іграх, учень змушений їх порівняти, зіставити, виділити спільне і відмінне.

Запам'ятати і відтворити таку кількість матеріалу, яка запланована програмою, учням 4 класу практично не можливо. Тому учителям необхідно

приділяти особливу увагу при поясненні, підбирати комплекс вправ, в нашому розумінні навчальних ігор, для покращення засвоєння знань та уміння застосовувати їх на практиці. Слід зосереджувати увагу школярів лише на найважливіших і найбільш характерних особливостях окремих термінів і понять. І при цьому подавати матеріал не тільки в доступній формі, а й цікаво, бо інакше любові учням до предмету не прищепити.

Узагальнюючи результати проведеного дослідження можна зробити висновок, що сутність навчальної гри виявляється у тому, що під час використання її на уроках в учнів виникає звичка до зосередження, розвивається самостійність, посилюється потяг до знань. Зацікавившись, школярі не звертають уваги на те, що вчать, навіть самі пасивні з дітей включаються в гру з великим бажанням. Серед вчених чіткої класифікації навчальної гри немає, тому більшість користуються традиційною, виділяючи за методикою проведення: ігри-змагання, сюжетно-рольові, ділові, імітаційні, ігри-драматизації, а за дидактичною метою актуалізуючі, формуючі, узагальнюючі, контрольні-корекційні. Ігрові завдання можна використовувати на різних рівнях засвоєння навчальної інформації та на уроках усіх типів. Застосування ігор на уроках у початкових класах дозволяє конкретизувати знання учнів з предмету. Ігрові ситуації активізують пізнавальну діяльність учнів, роблять її більш емоційною та творчою.

1. Сухомлинський В. О. Інтерес до учіння – важливий стимул навчальної діяльності учнів / В. О. Сухомлинський. Вибрані твори : В 5 т. – Т. 1. – С. 12. 2. Ярмаченко М. Довідник з історії педагогіки / М. Ярмаченко. – К. : Освіта, 2000. – 236 с. 3. Ушинський К. Д. Вибрані педагогічні твори. – К. : Радянська школа. – 1949. – С. 213. 4. Макаренко А. С. Гра // Твори: в 7 т. – К., 1954 – Т.4. – С. 367–368. 5. Мороз П. Захопити, а не примусити (ігрова діяльність на уроках історії, на прикладі вивчення історії стародавнього світу) / П. Мороз // Історія в школах України, № 4, 2005. – С. 25–29. 6. Пометун О. Методика навчання історії в школі / О. Пометун, Г. Фрейдман. – К. : Генеза, 2005. 7. Охредько О. Гра – це діяльність. Дидактична гра на уроках історії стародавнього світу / О. Охредько // Історія в школах України, № 2, 2005. – С. 25–29. 8. Салата О. Від подиву – до мислення (Ігрова технологія моделювання як метод інтеграції знань учнів) / О. Салата // Історія в школах України, № 8. 2004. – С. 31–33. 9. Охредько О. Ігровий компонент на уроках історії стародавнього світу / О. Охредько // Історія в школі, № 7, 2000. – с. 34–37.

Рецензент: д.пед.н. проф. Поташнюк І. В.