

*Бадо Едіна Олександрівна,
студентка магістратури спец. 012 «Дошкільна освіта»
Науковий керівник – к. пед. н., доц. Мельничук Л.Б..
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний
університет імені акад. С. Дем'янука»*

ТЕХНОЛОГІЯ РОЗВИВАЛЬНОЇ ГРИ ТА ЇЇ ВПЛИВ НА ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИЙ РОЗВИТОК ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

Проблема інтелектуального розвитку особистості є однією з центральних в психології і педагогіці, оскільки прогрес суспільства – це шлях постійного інтелектуального пошуку, долання стереотипів і вироблення нових, нестандартних, часто несподіваних ідей, креативних підходів і шляхів до їх втілення. Одним з головних педагогічних завдань при цьому є виховання людини, здатної акумулювати і творчо переосмислювати набутий досвід, досягнення людства в науці, культурі, мистецтві, розвивати технології. Це завдання відображене в Національній доктрині розвитку освіти в Україні, в якій творчість розглядається у широкому розумінні як важлива умова формування багатогранної особистості.

Проблемі інтелектуального розвитку у дошкільному віці присвячено чимало наукових праць сучасних вітчизняних учених, серед яких І. Бех, А. Богуш, В. Кремень, В. Кузь, І. Зязюн, Н. Побірченко, Т. Поніманська, О. Савченко, О. Сухомлинська та ін.

Визначення змісту технології розвивальної гри детермінує необхідність спочатку послідовно уточнити більш загальні, родові, поняття відносно неї. Насамперед, слід розкрити сутність власне технології взагалі. Так, у широкому значенні під останньою мається на увазі застосування наукового знання для вирішення практичних завдань, у вузькому – сукупність виробничих методів і процесів у певній галузі виробництва, а також науковий опис способів виробництва. З другого визначення випливає поняття педагогічної технології, серед численних тлумачень якого виокремимо наступні:

– змістовна техніка реалізації навчального процесу (В. Беспалько);

– система функціонування всіх компонентів педагогічного процесу, побудована на науковій основі, запрограмована в часі та в просторі, що призводить до окреслених результатів (Г. Селевко);

– системна сукупність і порядок функціонування всіх особистісних, інструментальних та методологічних засобів, що використовуються для досягнення педагогічних цілей (М. Кларін) [2, с. 14-15].

Таким чином, зміст педагогічної технології в цілому можна звести до сукупності педагогічних методів, форм, засобів та психолого-педагогічних умов, що забезпечують систему програмування та планування освітньої діяльності відповідно до чітко встановленого зразка, постійного моніторингу її результатів та корекції.

Крім того, в контексті дослідження окресленої проблеми доцільно відзначити і розвивальну гру, під якою ми розуміємо ідеальний засіб засвоєння культурної спадщини, нових культурних цінностей, коли вже опановані раніше знання використовуються як способи міркування, доведення, запам'ятовування та розуміння для засвоєння нових знань, розвитку емоційної, вольової та інтелектуальної сфер особистості, створені з метою інтелектуального виховання дітей старшого дошкільного віку [1, с. 26].

Технологію розвивальної гри, таким чином, можна визначити як сукупність методологічних підходів, педагогічних принципів, методів, засобів та педагогічних умов, що забезпечують систему планування та реалізації процесу гри відповідно до встановлених ігрових етапів, на яких реалізуються мета та відповідні завдання, орієнтовані на досягнення результату – підвищення рівня інтелектуальної вихованості старшого дошкільника.

Тією чи іншою мірою відповідають вимогам цієї технології вже обґрунтовані історією педагогіки приклади розвивальних ігор. Охарактеризуємо деякі з них.

В якості найбільш ранньої і відомої з таких, орієнтованої на широку вікову аудиторію, можна виділити «логічну гру», розроблену і описану в однойменному творі Л. Керрол в 1887. В основу цієї технології були покладені правила так званого логічного квадрату – діаграми, що відображає логічні співвідношення між

загальноствердними (А), загальнозаперечуючими (Е), частковоствердними (І) і частковонегативними судженнями (О) [5, с. 33].

Безпосередньо у процесі гри передбачалося за допомогою дев'яти фішок (чотирьох – одного кольору та п'яти – іншого) графічно розв'язувати пропоновані силогізми, що мало на меті розвиток логічного мислення у гравців.

Пізніше, у 50-тих роках минулого століття, з метою розвитку пізнавальної активності, дрібної моторики, наочно-практичного мислення, уваги, просторового орієнтування, сприйняття, комбінаторних та конструкторських здібностей, творчості та уяви у дітей віком від року до 7 років стали застосовуватися різнокольорові лічильні палички Дж. Кюїзенера. Ігровою технологією були передбачені поетапні дворівневі заняття, згідно з якими спочатку діти граються з паличками як з конструктором (вивчення кольору, форми), а потім як з дидактичним матеріалом для навчання елементарним арифметичним операціям [5, с. 34].

Логічні блоки З. Дьенеша (набір з 48 геометричних фігур різного кольору, розміру, форми, об'єму та карток з описом ознак цих фігур) мають на меті поступове знайомство дітей від 3 років з поняттям розміру, форми та кольору на наочній основі. Ця гра в результаті сприяє формуванню у дітей елементарних знань у галузі математики, а також інформатики; сприяє розвитку їх сприйняття, пам'яті, уваги та уяви, словесно-логічному та аналітичному мисленню, творчих здібностей.

У вітчизняній практиці набула широкого поширення, передусім, комплексна технологія розвивальних ігор Б. Нікітіна, об'єднаних важливими дидактичними принципами: «від простого до складного», що передбачає поступове ускладнення рівня завдань, що постають перед дитиною, і максимального розкриття її здібностей, творчого потенціалу [5, с. 34].

Так, наприклад, гра «Склади візерунок» що складається з 16 різнокольорових однакових за розміром кубиків, передбачає послідовне виконання дитиною завдань трьох видів:

1) складання з кубиків візерунка за аналогією з наявним прикладом;

2) навпаки: малювання візерунка, такого ж, що утворюють кубики,

3) придумати свої візерунки і викласти їх із кубиків.

В результаті цієї гри у дитини розвиваються здібності аналізувати і синтезувати, на цій основі самостійно генерувати нові ідеї [2, с. 9].

Інша гра Б. Нікітіна – «Унікуб», що включає 27 невеликих однакових за розміром кубиків, дозволяє за допомогою оперування останніми сформувати у дитини раннє логічне мислення, що згодом сприятиме успішному освоєнню ним математики в цілому і тригонометрії, зокрема [3].

Видається дуже ефективним дидактичним засобом набір кубиків Н. Зайцева – ігрова розробка, призначена для випереджаючого навчання читання дітей від 2 років за допомогою використання ними «складових блоків» (різнокольорових кубиків з намальованими літерами, розбитими на склади). Гра природним чином також пов'язана з розвитком у дітей словесно-логічного мислення та запам'ятовування, формуванням у них навичок грамотного письма, значним збільшенням лексичного запасу, виправленням логопедичних недоліків (наслідок постійного промовляння та співання складів) [4, с. 126].

Математичний планшет Б. Фінкельштейн являє собою пластиковий планшет з виступаючими кілочками, розташованими таким чином, щоб за них можна було чіпляти гумки для малювання фігур. Ігри з планшетом розраховані на дітей віком 2-8 років і повинні сприяти їх дослідницькій діяльності, психосенсомоторному, когнітивному та творчому розвитку. Зокрема, в результаті використання цієї гри у дітей розвивається дрібна моторика, через неї просторове та асоціативне мислення, уява. Окремо слід зазначити, що планшет допомагає дитині доступним їй чином розібратися в системі координат [4].

Варіантом розвивальної гри є ігри з використанням ТРВЗ-технологій, які засновані на теорії вирішення винахідницьких завдань (ТРВЗ) Г. Альтшуллера та представлені, зокрема, у педагогічній практиці розробками, насамперед, А Гіна, що мають на меті (у версії, адаптованій для дітей дошкільного віку) розвиток

мовлення, творчої уяви, а також таких якостей мислення, як гнучкість, рухливість, системність, діалектичність, пошукова активність, прагнення новизни» [4, с. 53].

Сутність ігор у ТРВЗ-педагогіці зводиться до пошуку багатоваріантних рішень різних, переважно міждисциплінарних, завдань та загадок, виконання творчих завдань [5].

В аспекті аналізу розвивальної комп'ютерної гри доцільно виділити її систематизований приклад – комп'ютерно-ігровий комплекс (КІК), розроблений на основі методу ефективної організації середовища та педагогічного процесу С. Новосьолова, Є. Зворигін, Г. Петку та інші дослідниками проблеми.

У процесі реалізації цієї гри авторами були визначені її основні положення, які, загалом, застосовуються до будь-якої розвивальної ігрової розробки для комп'ютера (подібного електронного пристрою) і фактично детермінують актуальність використання останньої у сучасній педагогічній практиці:

- здатність дитячої уяви наділяти той чи інший предмет відповідним ігровому сюжету задумом є необхідною психологічною основою для включення комп'ютера, а саме образних та функціональних можливостей конкретної комп'ютерної програми, в гру;

- комп'ютерна гра є засобом навчання, виховання та розвитку творчих здібностей дитини, формування її особистості, потужним фактором збагачення інтелектуального, естетичного, морально екологічного та фізичного розвитку;

- комп'ютерна гра сприяє удосконаленню конструкторської та художньої діяльності, подальшого розвитку пізнавальної сфери;

- комп'ютерна гра безпосередньо сприяє розвитку наочно-образного мислення дитини шляхом транслявання їй візуальної, насамперед інформації – через екран монітора;

- завдяки виникненню на основі такої гри нового напрямку для міжособистісного спілкування, відбувається активізація мовлення дитини, розширюється її лексичний запас – прискорюється розумовий розвиток загалом;

– комп'ютерна гра не витісняє традиційну, а, навпаки, органічно вбудовується у її структуру, доповнює її, збагачуючи, тим самим, весь педагогічний процес, завдяки наступним перевагам:

а) наявності когнітивних елементів, включаючи широкі можливості моделювання об'єктів, ситуацій та станів, недоступних або важкодоступних поза віртуальним простором;

б) візуалізації всього ігрового контенту на екрані комп'ютерного пристрою;

в) має місце великий можливості індивідуалізації навчання [3, с. 8].

Підсумовуючи зазначене вище, можна дійти висновку, що наведені ігри, впливаючи на зони як актуального, і найближчого розвитку, дидактично змістовні й у основному системні у процесі формування психічних функцій, інтелекту, конкретних умінь і навиків дитини.

Список використаних джерел

1. Використання гри для активізації навчально-виховного процесу: посіб. для студ. пед. вузу та викладачів. Київ : Наук. світ, 2011. 270 с.

2. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навчальний посібник. Київ : Академвидав, 2014. 352 с.

3. Дичківська І. Розвивати інтелектуальну обдарованість. Технології раннього навчання Глена Домана. *Палітра педагога*. Київ : Світич, 2004. № 2. С. 7–10.

4. Рудік О.А., Березюк А.В. Інноваційні технології в ДЗН. Київ : Основа, 2017. 240 с.

5. Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі. *Рідна школа*. 2018. № 7. С.33-37.