

Тема 6. Вплив дидактичних ігор на підготовку дітей до навчання в школі.

План.

1. Психолого- педагогічне значення гри в навчально- виховному процесі початкової школи.
2. Класифікація дидактичних ігор. Структура і функції дидактичних ігор.
3. Методика організації дидактичних ігор.

Завдання для самостійної роботи:

Підібрати по 1 дидактичній грі на навчальний предмет (клас за вибором) та оформити згідно схемі: назва гри, клас, предмет (урок), мета (ігрові завдання), обладнання, правила, хід проведення (пряма мова вчителя).

Література:

- Божук С. Психолого-педагогічні умови розвитку пізнавального інтересу дітей молодшого шкільного віку. Кривий Ріг, 2019. Том 2. С. 124–127.
- Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології. Київ : Академвидав, 2004. 352 с.
- Лисенко С.А. Гра як метод активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів початкової школи з математики. Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології. 2014. № 3. С. 405–412.
- Опаренко А.С. Дидактичні ігри в педагогіці. Наукові пошуки : збірник наукових праць молодих учених. Суми : Вид-во СумДПУ імені А.С. Макаренка, 2015. Випуск 12. С. 115–119.
- Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка. Навчальний посібник. Київ : Вища школа, 2004. С.

Центральною проблемою, що виражає сутність формування особистості, є діяльність. Її потенційні можливості для розвитку особистості досить вагомі, а багатство форм достатньо різноманітне. Визначення самого поняття «діяльність» дуже відрізняється, оскільки поняття є досить широким і багатограним.

Структура діяльності характеризується наявністю необхідних компонентів:

- суб'єкт з його потребами;
- мета, відповідно до якої предмет перетворюється на об'єкт, на який спрямовано діяльність;
- засіб реалізації мети;
- результат діяльності.

У психології виділено такі види діяльності: спілкування, трудова, образотворча, ігрова, навчальна, конструктивна та інші. Досліджено їх роль у психічному розвитку дитини й у формуванні її як особистості. На основі здобутих результатів створено теорію психічного розвитку, згідно з якою для кожної вікової стадії виділено форми взаємовідносин дитини з соціальним і предметним середовищем, визначено роль провідної діяльності в процесі становлення особистості. За результатами досліджень О. Леонтєва, провідній діяльності притаманні такі ознаки:

1) від неї головним чином залежать основні психічні зміни особистості дитини в певний віковий період;

2) у процесі такої діяльності виникають і диференціюються нові види діяльності;

3) у ній виникають, формуються й перебудовуються окремі психічні процеси (сприймання, пам'ять, увага, мислення, уява та ін.).

Однією з перших у процесі розвитку дитини формується ігрова діяльність.

Значну увагу цьому питанню приділяв видатний український педагог В. Сухомлинський. У його працях ми знаходимо такий висновок: *«Гра для дитини — найсерйозніша справа. У грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі здібності особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра — це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра — це іскра, що запалює вогник допитливості й цікавості»*. На думку В. Сухомлинського, гра в дитячому віці наявна в усіх сферах життя дитини, тому що вона привносить у діяльність естетичне, емоційне начало: *«...праця маленької дитини не уявляється без естетичного начала, відповідно, трудова діяльність в молодшому віці тісно зв'язана з грою. Але гра втрачає виховну цінність тоді, коли вона штучно „прив'язується” до праці, і в красі не виявляється емоційна оцінка людиною оточуючого світу і самого себе»*.

Подальший розвиток теорія ігрової діяльності знайшла у працях Ш. Амонашвілі. У грі дитина пізнає предмети і явища, оволодіває способами різнопланової діяльності, засвоює норми спілкування, поведінки. Гру Ш. Амонашвілі називає методом пізнання дійсності, який спрямований внутрішніми силами і який дає змогу дитині в короткі строки оволодіти початковими, але досить широкими основами людської культури. Він припускає, що, можливо, ігри приваблюють дитину різноманітними ситуаціями, які потребують активного прояву індивідуальності, кмітливості, творчості. Дитина прагне пізнання і доводить це

кожну хвилину.

Роль гри як мотиву становлення характеру, особистісних якостей дитини висвітлено в працях В. Мухіної. Через гру дитина усвідомлює ті характеристики особистості, які лягають в основу структури її самосвідомості. Дитина наполягає на визнанні її в ігрових ролях, в грі вона засвоює ігрові права та обов'язки. Потреба у визнанні виявляється двопланово: з одного боку, дитина намагається «бути як всі», а з іншого — «кращою ніж усі». Ця мотивація визначає досягнення дитини і розвиток її як особистості. Розглядаючи ігрову діяльність крізь призму провідної діяльності, науковці дійшли висновку, що на етапі фізіологічного та психологічного становлення дитини грою зумовлена інтенсивність розвитку тих чи інших психологічних процесів, якостей особистості дитини.

Ігрова діяльність характеризується багатовимірністю впливу на формування особистості — з нею пов'язуються трансформація психічних процесів, удосконалення пізнавальної діяльності, розвиток соціальних якостей і форм поведінки, здатності дитини до творчості. Гра тісно пов'язана з розвитком особистості — вона є такою формою творчості, яка реалізує сутнісні здібності і потреби людини. Дослідники ігрової діяльності дітей різного віку одностайні в тому, що гра видозмінюється, ускладнюється разом із розвитком дитини, продовжуючи залишатися провідною діяльністю, під впливом якої формуються інші види діяльності. Тому виникає дуже важливе питання місця й ролі ігрової діяльності в період, коли вона перестає бути провідною.

Взаємодію ігрової діяльності з іншими видами діяльності, зокрема із навчальною, її трансформацію досліджено В. Крутецьким. Вступивши до школи, дитина включається у нову для неї навчальну діяльність, але не перестає цікавитися грою. Правильно організована гра впливає на виховання в дитини позитивних рис особистості, сприяє організації колективу, виховує почуття дружби й товариськості. У школярів змінюються зміст гри та її спрямованість. Розвиток дитячих ігор іде від побутових ігор до ігор з виробничим змістом і, нарешті, до ігор, що відбивають соціальні явища.

Отже, ігри на цьому етапі також розширюють кругозір дитини, збагачують її життєвий досвід.

Навчальна діяльність характерна для дітей шкільного віку. Удосконалення змісту навчальної діяльності відіграє неабияку роль у розвитку особистості, оскільки діяльність від репродуктивної поступово переходить до конструктивно-творчої. Таким чином, різні види діяльності, у які включається учень, — це не механічне, бездумне з'єднання різних частин, а єдиний комплекс необхідних умов, у яких формується активна особистість. І чим старшою стає дитина, тим важливішу роль у розвитку починає відігравати спеціальна діяльність — навчальна. Періодом її інтенсивного формування є молодший шкільний вік. Саме у цьому віці відбувається введення учнів у навчальну діяльність, оволодіння всіма її компонентами.

Сутність поняття «навчальна діяльність» ґрунтується на загальнопсихологічному розумінні діяльності. За Д. Ельконіним, найістотнішою ознакою навчальної діяльності є те, що її «предметом» виступають зміни, які відбуваються в суб'єкті. В інших же видах соціально унормованої діяльності її продукти відокремлюються від суб'єкта та існують незалежно від нього. Тобто основна мета й результат навчальної діяльності полягають у зміні самого

суб'єкта. Розгорнута навчальна діяльність формується у дітей в умовах систематичного й цілеспрямованого навчання. Специфіка учіння дошкільника порівняно із власне навчальною діяльністю полягає в тому, що вона реалізується у формі організації засвоєння певних знань, де провідну роль відіграють ігрові дії та ігрова мотивація. Уже в дошкільному віці учіння стає виділятися особливою навчальною діяльністю зі своїми цілями, мотивами й засобами. Формування навчальної діяльності починається з усвідомлення того, що учень виконує певні дії для того, щоб навчитися чогось, з формування бажання вчитися. Метою ігрової діяльності є емоції, розвага, мало усвідомлені цілі. Навчальною метою є потреба в знаннях, а от спосіб здобуття цих знань може бути більш або менш привабливим. Диференціація ігрових і навчальних цілей настає у дошкільника не одразу. Психологічною стороною навчальної діяльності є процес засвоєння учнями знань різного змісту й різного ступеня складності, а також способів їх використання на практиці. Процес засвоєння знань учнем не зводиться тільки до запам'ятовування тих фактів, явищ і законів, які йому передає вчитель або про які він прочитав у підручнику. Засвоєння передбачає поєднання чужого і власного досвіду. Таке розуміння навчальної діяльності дає змогу характеризувати її насамперед як діяльність пізнавальну. Адже учень не просто заучує програмовий матеріал, а й пізнає світ.

Навчальна діяльність складається з кількох взаємозалежних компонентів:

- 1) *навчальне завдання передбачає засвоєння способу дії;*
- 2) *навчальні дії є діями, в результаті яких формується уявлення або попередній образ засвоюваної дії і виробляється первинне відтворення зразка;*
- 3) *дія контролю здійснюється в результаті зіставлення відтвореної дії зі зразком через його образ;*
- 4) *дія оцінки рівня засвоєння тих змін, які відбулися в самому суб'єкті.*

Такою є структура навчальної діяльності в її розгорнутій і зрілій формі. Однак такою вона стає лише на визначеному етапі свого формування. Спостереження переконують, що на початку формування навчальна діяльність школяра далека від цієї форми. Іноді в ній чітко виділена для дитини тільки оцінка, у деяких випадках представлені зразок і дії контролю. Це залежить від конкретного змісту засвоюваного матеріалу та організації процесу навчання. Вікові особливості дітей старшого дошкільного віку та учнів перших класів школи мають значну подібність, цим зумовлюється необхідність дотримання наступності у формах і методах навчальної діяльності з цими віковими групами дітей. У навчально-виховній роботі з ними важливо встановити наступність не лише у змісті навчання й виховання, а й у формах, методах та прийомах навчання.

Гра посідає важливе місце в житті дітей старшого дошкільного й молодшого шкільного віку. Вона є природним станом, потребою дитячого організму, засобом спілкування й спільної діяльності дітей. Гра створює той позитивний емоційний фон, на якому всі психічні процеси проходять найбільш активно. Вона виявляє індивідуальні здібності дитини й дає можливість визначити рівень її знань і уявлень.

Закономірності впливу однієї діяльності на іншу встановлено О. Леонтєвим. Учений зазначив, що діяльність може втратити мотив, який викликав її до життя, і тоді вона перетвориться на дію, яка може реалізувати зовсім інше ставлення до світу, іншу діяльність, і навпаки, дія може набути самостійної спонуки й стати

особливою діяльністю; нарешті, дія може трансформуватися у спосіб досягнення мети, в операцію, здатну реалізувати різні дії. З огляду на визначені положення обґрунтовано доцільність інтеграції навчальної та ігрової діяльності, оскільки взаємовплив цих видів діяльності дає можливість комбінувати мотиви, цілі, дії та операції у процесі самої діяльності. Однак включення навчально-пізнавальної гри в навчальний процес має свої закономірності. Дитина умовно проходить декілька стадій гри.

Перша стадія характеризується виникненням у дитини бажання грати. На цій стадії педагог зацікавлює дітей, створює радісне очікування нової цікавої гри.

На другій стадії дитина вчиться виконувати ігрове завдання, правила та ігрові дії. Учитель є не лише спостерігачем, а й повноцінним учасником гри. На цій стадії дитина вже ознайомлена з правилами гри, виявляє творчість, займається пошуком розумових дій. Тобто відбувається взаємодія ігрових і навчальних дій у навчальній діяльності, що зумовлює синтез двох видів діяльності: навчальної та ігрової. Утворюється нова психологічна якість — навчально-ігрова діяльність.

Отже під навчально-ігровою діяльністю слід розуміти таку активну самостійну пізнавальну діяльність школярів, керовану вчителем, яка розгортається на основі гри і веде до реалізації дидактичних завдань. У зв'язку з цим навчально-ігрову діяльність необхідно розглядати як складну цілісну систему, яка відображає впорядковану сукупність взаємозв'язаних і взаємозалежних компонентів. Під основними компонентами навчально-ігрової діяльності як процесу навчання вона розуміє, з одного боку, діяльність вчителя, а з іншого, діяльність учня. Взаємодія між ними опосередкована змістом навчального матеріалу і виражає специфіку навчання, забезпечує його цілісність і створює дидактичні відносини педагогічного управління й навчання.

О. Савченко наголошує, що використання ігор у навчальному процесі доцільне не лише в роботі з шестирічними першокласниками, а й протягом усього періоду навчання в школі першого ступеня. Це зумовлено тим, що використання ігор у навчанні робить недоречною авторитарну позицію вчителя в спілкуванні з дітьми. Адже, щоб зацікавити дітей майбутньою діяльністю, внести у навчання ситуації несподіванки, вільного вибору, яскраві позитивні емоції, педагогу також потрібно стати учасником гри.

Навчальна гра спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок. У навчально-пізнавальній грі взаємодіють навчальна (пізнавальна) та ігрова (цікава) сторони. Відповідно до цього вчитель одночасно навчає учнів і бере участь у їхній грі, а учні граючи навчаються. Пізнавальний зміст навчання виявляється в його дидактичних завданнях, які педагог ставить перед учнями не прямо, а пов'язує їх з ігровими завданнями та ігровою дією. Дидактична мета, прихована в ігровому завданні, стає непомітною для дитини, засвоєння пізнавального змісту відбувається не навмисне, а під час цікавих ігрових дій (приховування і пошуку, загадування й відгадування, елементів змагання у досягненні ігрового результату тощо). Основним стимулом, мотивом виконання дидактичного завдання є не вказівка вчителя чи бажання учнів чогось навчитися, а природне прагнення до гри, бажання досягти ігрової мети, виграти. Саме це спонукає школярів до розумової активності, якої вимагають умови і правила гри (краще сприймати об'єкти і явища навколишнього

світу, уважніше вслуховуватися, швидше орієнтуватися на потрібну властивість, добирати й групувати предмети та ін.). Так на основі ігрових інтересів виникають і розвиваються інтелектуальні.

На значенні гри в шкільному віці й необхідність вивчення її функцій у процесі навчання наголошував Л. Виготський: «В шкільному віці гра не вмирає, а проникає у відношення до дійсності. Вона має своє внутрішнє продовження в шкільному навчанні й праці (обов'язкова діяльність з правилами)». Важливо прослідкувати етапи переходу ігрової діяльності в навчальну, моменти взаємопроникнення та взаємодії цих діяльностей. Ігрова діяльність протягом дошкільного віку проходить ряд етапів. Згідно з Л. Виготським, розвиток гри йде від розгорнутої уявної ситуації і прихованих правил до прихованої уявної ситуації і дійсних правил. Сюжетно-рольова гра, яка передбачає розгорнуту уявну ситуацію, є попередницею ігор за правилами, які виникають лише в кінці дошкільного віку. В сюжетно-рольовій грі, поряд із знайомством із діяльністю дорослих, дитина засвоює певні соціальні відношення та норми, реалізує їх в контактах із дорослими та однолітками. Рольову гру таким чином можна охарактеризувати як свого роду школу соціальних відношень, в яких постійно моделюються й закріплюються соціальні форми поведінки. У рольовій грі формуються психічні процеси, розвиваються якості, необхідні для наступного навчання у школі.

Проте, на думку О. Кравцової, вирішальне значення для формування безпосередніх проявів навчальної діяльності мають ігри за правилами. Вони з'являються під кінець дошкільного віку і безпосередньо передують навчальній діяльності. У ній дитина навчається свідомо підкорятись правилам, причому ці правила легко стають для дитини внутрішніми, не примусовими. Здатність підкорятись правилам і перехід зовнішніх правил у внутрішні мають для формування підвалин навчальної діяльності особливе значення. У навчальній діяльності ця здатність робить можливим підпорядкування активності дитини навчальній задачі, навчальним цілям Ігри за правилами природно і закономірно вводять дитину в діяльність, завдання якої полягає в тому, щоб навчитись тієї чи іншої гри, засвоїти її принцип та правила, оволодіти її способом.

На думку О. Кравцової, цей вид мотивації — підготовка до очікуваної гри — найбільш адекватний для діяльності навчального типу в старших дошкільників. Діяльність, спрямована на оволодіння правилами гри, за своїм змістом близька повноцінній навчальній діяльності і одночасно внутрішнє мотивована. За такої мотивації навчання сприймається дітьми як ненав'язана діяльність, що відповідає їхнім власним інтересам і потребам. У будь-якій діяльності є початковий період, коли людина внутрішнє готується до здійснення цієї діяльності. Тут багато компонентів, які організують психіку людини на повну включеність в діяльність. Завдяки грі легше відбувається входження в навчальну діяльність. У процесі гри відбувається налаштування всіх психофізичних функцій, які забезпечують успішне виконання цієї діяльності. Адже гра розвинута за правилами, тож дитина відповідно до правил гри повинна бути уважна, орієнтуватись у правилах гри, бути коректною і емоційно стриманою. Коли ігрові мотиви вже набули високої значимості, вмикається механізм довільних дій — дитина завдяки ігровим мотивам організує саму себе на те, щоб відповідати ігровій ситуації, ігровим правилам і справлятися із створеними в грі умовами і особливо — із самою

собою. Сформована в грі установка на мобілізацію психічних сил визначає швидке включення дитини в ігрові правила. Використання ігрових прийомів дозволяє мобілізувати увагу дітей, сприяє збереженню інтересу до занять та доброму запам'ятовуванню тих чи інших відомостей. Поступово вчитель формує у дітей власне навчальні інтереси і навички. На кінець першого класу вони повинні бути достатньо розвинутими у всіх школярів, інакше в наступних класах учителю важко буде добитися засвоєння дітьми більш складних понять і вмінь, які можуть бути повноцінно засвоєні лише в навчальній ситуації. Сам по собі вік ще не гарантує появи у дитини того чи іншого типу діяльності. Становлення провідної діяльності відбувається поступово і залежить від складної системи соціальних впливів, які задають в тій чи іншій формі цю діяльність дитині. При вступі до школи дитина спочатку стає учнем лише формально. Оволодіваючи спеціальними знаннями з різних предметів, дитина повинна ще навчитися бути учнем — вміти приймати навчальну задачу, вибирати засоби її розв'язання, контролювати, оцінювати свої дії. Лише тоді можна говорити, що навчальна діяльність у неї сформувалась.

В трудовій самодіяльності, пише Л. Фрідман, не усуваються й не зникають види діяльності, які передували їй в онтогенезі — ігрова й навчальна. Вони включаються в неї як складові елементи, як необхідні етапи і засоби здійснення самої творчої праці. Так само в навчальній діяльності не усувається і не зникає ігрова діяльність, яка передує навчальній, вона включається в неї як необхідний елемент і найважливіший засіб здійснення. В той же час ігрова й навчальна самодіяльність — це не лише етапи підготовки до праці, але й етапи її становлення. Тому праця, творча трудова самодіяльність, а на більш пізніх етапах навчання і продуктивна праця повинні включатись в якості елементів, що розвиваються в ігрову і тим більше в навчальну самодіяльність.

Щоб переконатись в тому, що ігрова діяльність на початковому етапі становлення структури навчальної діяльності активно сприяє цьому процесу, розглянемо структуру розгорнутої ігрової діяльності.

Вона включає в себе такі компоненти:

- спонукальний — потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання дитини брати участь у грі;
- орієнтувальний — вибір засобів і способів ігрової діяльності;
- виконавський — дії, операції, які дають можливість реалізувати ігрову мету;
- контрольний-оцінний — корекція і стимулювання активності ігрової діяльності.

У дитячих іграх вільна ігрова діяльність виступає переважно як самоціль. У навчальних іграх, створених педагогами, ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується для навчальних цілей. Формування учня самоцінною, ініціативною, вдумливою особистістю може бути успішним, якщо вчитель потурбується про це з першого проведеного уроку. Одним з найперспективніших шляхів виховання активних учнів, озброєння їх необхідними вміннями і навичками є впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце займають навчальні ігри. У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватись, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть

найпасивніші. Необхідно прослідкувати процес взаємодії навчальної та ігрової діяльності на кожному етапі цих діяльностей, які, синтезуючись, сприймаються дитиною як цілісна діяльність.

Ефективність використання гри в загальноосвітніх навчальних закладах значно залежить від ґрунтового теоретичного забезпечення. Його основою є осмислення цієї дитячої діяльності, з одного боку, як прояву психічного життя дитини, з іншого — як педагогічного явища, здатного сприяти здійсненню завдань розвитку творчої особистості, її навчання та виховання.

Основні функції гри. Функція гри—її різноманітна корисність. У кожного виду гри своя корисність. Найважливішими **функціями** гри, на думку педагогів-теоретиків і вчителів-практиків, є:

1. Соціокультурне призначення гри. Гра – найсильніший засіб соціалізації дитини, що включає в себе як соціально контрольовані процеси їх цілеспрямованого впливу на становлення особистості, засвоєння знань, духовних цінностей і норм, властивих суспільству чи групі однолітків, так і спонтанні процеси, що впливають на формування людини.

2. Функція міжнаціональної комунікації. Ігри дають можливість моделювати різні ситуації життя, шукати вихід з конфліктів, не вдаючись до агресивності, учать розмаїтості емоцій у сприйнятті всього існуючого в житті.

3. Функція самореалізації людини у грі. Це одна з основних функцій гри. Для дитини гра важлива як сфера реалізації себе як особистості. Саме в цьому плані їй важливий сам процес гри, а не її результат, конкуренція чи досягнення якої-небудь мети. Процес гри – це простір для самореалізації. Людська практика постійно вводиться в ігрову ситуацію, щоб розкрити можливі чи навіть наявні проблеми в людини й моделювати їхнє заняття.

4. Комунікативна функція. Гра – діяльність комунікативна, хоча за чисто ігровими правилами і конкретна. Вона вводить учнями в реальний контекст складних людських відносин. Будь-яке ігрове суспільство – колектив, що виступає стосовно кожного гравця як організація й комунікативний початок, що має безліч комунікативних зв'язків. Якщо гра є формою спілкування дітей, то поза контактами взаємодії, взаєморозуміння, взаємодопомоги ніякої гри між ними бути не може.

5. Діагностична функція гри. Діагностика – здатність розпізнавати, процес постановки діагнозу. Гра володіє завбачливістю; вона діагностичніше, ніж будь-яка інша діяльність дитини, по-перше, тому, що індивід поводить у грі на максимумі проявів (інтелекту, творчості); по-друге, гра сама по собі – це особливе "поле самовираження".

6. Ігротерапевтична функція гри. Гра може й повинна бути використана для подолання різних труднощів, що виникають у дитини в поведінці, у спілкуванні з оточуючими, у навчанні.

7. Функція корекції у грі. Психологічна корекція у грі відбувається природно, якщо всі учні засвоїли правила й сюжет гри, якщо кожен учасник добре знає не тільки свою роль, а й ролі своїх партнерів, якщо процес і мета гри їх поєднують. Корекційні ігри здатні надати допомогу учням з такою поведінкою, яка відхиляється від прийнятої норми, допомогти їм упоратися з переживаннями, що перешкоджають їхньому нормальному самопочуттю й спілкуванню з однолітками.

8. Розважальна функція гри. Розвага – це потяг до цікавого, різноманітного. Розважальна функція гри пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери, щиросердної радості. Розвага в іграх – пошук. Гра має магію, здатну давати поживу фантазії, що виводить на розважальність.

Учням початкових класів характерні емоційність; рухова та пізнавальна активність; бажання фантазувати; прагнення перевірити свою силу та спритність. Саме вони часто спричиняють порушення дисципліни, недотримання правил поведінки. Кожна з перелічених характеристик знаходить своє певне відображення у грі. З одного боку, вона приносить радість, задовольняє назрілі актуальні потреби. З іншого – гра спрямована у майбутнє, бо в ній моделюються життєві ситуації, розвиваються якості особистості, вміння та навички, які стануть необхідними дитині для виконання соціальних функцій. Тому правильно організована й керована гра – дійовий спосіб формування культури поведінки молодших школярів.

Класифікація дидактичних ігор

Автор *Н.Кудикіна*, спираючись на дослідження цілого ряду науковців та педагогів-практиків, пропонує класифікацію іншої групи ігор, що, починаючи з молодшого шкільного віку, набуває високого рівня розвитку в дитячому колективі. Це – **ігри за правилами та ігри творчі, вільні.**

Ігри за правилами мають такі різновиди: **дидактичні, пізнавальні, рухливі, спортивні, хороводні, народні, інтелектуальні, комп'ютерні ігри.**

Дидактичні ігри – це ігри, які спеціально розробляються для реалізації програмових завдань навчання. Це – загадки, ребуси, кросворди, лото, вікторини, а також уявні подорожі, круїзи, конкурси, ярмарки, аукціони.

В організації позаурочної виховної діяльності **дидактичні ігри** застосовуються якнайширше, оскільки вони своєю метою безпосередньо пов'язані з провідними завданнями роботи початкової школи і тому традиційно вважаються найбільш необхідними в позаурочній роботі.

Пізнавальні ігри відрізняються від дидактичних тим, що вони не узгоджені з програмою шкільного навчання. Мета пізнавальних ігор спрямована на загальний розвиток дітей, розширення їх кругозору, і тому зміст цих ігор виходить за межі програм навчання, він зорієнтований на зону найближчого розвитку дитини.

Пізнавальні ігри (конкурси, вікторини, змагання ерудитів і т.п.) стимулюють розвиток творчого мислення дітей, викликають в них інтерес до набуття знань в області науки, техніки, літератури, мистецтва. Вони створюють в колективі загальний підйом, допомагають увійти в колективну діяльність дітям, які проявляють достатньої активності в повсякденних справах колективу.

У своїй сукупності пізнавальні ігри сприяють розвиткові в дітей мислення, пам'яті, уваги, здатності до аналізу і синтезу, формулювання обґрунтованих суджень, вихованню спостережливості, звички до самоперевірки; учать дітей спрямовувати свої дії на досягнення визначеної мети, доводити поставлену роботу до кінця. Через ігри педагог може більше дізнатися про своїх вихованців, їхні характери, звички, організаторські здібності, творчі можливості, що допомагає йому знайти найбільш ефективні шляхи впливу на кожного з них, а також згуртувати дитячий колектив.

Різновидом ігор за правилами є **рухливі і спортивні ігри**. Вони виділяються з групи ігор **за правилами** на підставі особливостей їх мети, яка зумовлює собою зміст цих ігор: рухливі базуються на основних рухах дітей; спортивні у своєму змісті мають елементи спорту. Рухливі і спортивні ігри користуються великою популярністю серед школярів. Вони задовольняють природну потребу дітей і підлітків в фізичній активності, змаганнях, досягненні успіху. Правильно організовані рухливі і спортивні ігри формують волю, виховують почуття товариськості, сприяють вихованню особистості і колективу. Рухливі ігри (спортивні, хороводні) – це естафети, турніри, атракціони тощо.

Інтелектуальні ігри (загадки, кросворди, ребуси, анаграми, чайнворди, шаради, метаграми, каламбури, шахи, шашки та ін.) суттєво відрізняються від усіх інших видів ігор, які входять до групи ігор за правилами.

В інтелектуальних іграх мотив (предмет) полягає в їхньому змісті, а саме: в інтелектуальних емоціях, у тому особливому емоційному мікрокліматі, який стимулює інтелектуальні почуття, такі як зацікавленість, здивування, задоволення від розумового напруження та переборення труднощів. Такий емоційний мікроклімат і зазначені інтелектуальні почуття О.Я.Савченко вважає важливим мотивом формування прагнення до пошукової діяльності та розвитку пізнавальної самостійності школярів.

Мета інтелектуальних ігор, хоча це й не усвідомлює той, хто грає, - розумове самоствердження, формування Я-образу. Багато з різновидів цих ігор відбуваються сам на сам – тобто дитина грає сама із собою (ребуси, кросворди, шаради, анаграми, метаграми, загадки, чайнворди), партнер їй не потрібний. Це свідчить про те, що дитини доводять собі, а не комусь іншому, на що вона здатна, який вона має розум – і це її підтримує в подальшому розвитку. Але більше емоцій діти одержують тоді, коли грають з однолітками або старшими чи молодшими дітьми; це створює можливість поділити свої емоції з іншими, ствердитись у їхніх очах.

Для здійснення ігрової дії більшості інтелектуальних ігор потрібні, по-перше, фонд знань, а, по-друге, і це головне, ті розумові операції, за допомогою яких тільки й можна прийти до розв'язання ігрової задачі. Добре відпрацьовані та закріплені розумові прийоми, за допомогою яких використовуються засвоєнні знання, В.А.Крутецький відносив до інтелектуальних умінь. Таким чином, ігрові дії цих ігор зводяться до внутрішніх розумових операційних дій, мають суто інтелектуальний характер.

Результат інтелектуальних ігор внутрішньо для учня полягає в емоційних задоволення від розумового зусилля, подолання труднощів інтелектуального характеру або незадоволення досягнутим. Зовні результатом інтелектуальної гри може бути слово-відповідь (слова) у таких іграх, як загадка, ребус, кросворд, чайнворд тощо, але перемога над супротивником, як це має місце у шахах.

За своїми об'єктивними якостями інтелектуальні ігри є засобом формування та показником розумового розвитку дитини, тому що "розумовий розвиток характеризується і тим, відображається у свідомості (у грі це знання), і тим, як відбувається відображення (інтелектуальні процеси, які актуалізує гра).

Психолого-педагогічні умови ефективності ігор у навчально-виховному процесі. (За Н.Волковою).

1. Виховний зміст гри. Важливо, щоб в процесі ігор в дітей виховувався

колективізм, гуманізм, доброзичливість, інші цінні моральні якості.

2. *Визначення творчого потенціалу гри.* Передбачає з'ясування її доцільності для певного періоду розвитку особистості, колективу класу; з'ясування чітких показників якостей особистості, на розвиток яких спрямована гра.

3. *Визначення місця* (клас, школа, пришкольний майданчик тощо) *і часу проведення, кількості учасників* (весь клас, мікрогрупи тощо). Залежать вони від умов проведення та творчого характеру гри.

4. *Забезпечення психологічної комфортності і природності гри.* Вона має бути бажаною, зручною і приємною для учасників. Важливо, щоб вона була органічно пов'язана з тематичним періодом чи змістом попередніх форм роботи, уникала невмотивованих ситуацій. Доцільно при цьому подбати про творчу післядію, нову гру чи іншу форму роботи. Наприклад, для інсценованої розповіді-естафети післядією може бути конкурс на кращий текст цієї розповіді.

5. *Вміння педагога переключати увагу дітей на іншу гру.* Буває, що деякі ігри викликають непотрібний азарт, жорстокість, грубість. Проста заборона гри, що розвиває негативні якості, не досягає мети. Тоді педагог має переключити увагу дітей на іншу гру, захопити їх новою ідеєю.

6. *Врахування вікових та індивідуальних особливостей.* Передбачає попередню діагностику рівня сформованості якостей дітей, що потребують розвитку.

7. *Захист людської гідності, морального самопочуття кожного учасника.* Передбачає аналіз впливу гри на свідомість, емоційні враження учнів. Потрібно співставляти емоційну навантаженість гри з денним режимом учнів, моральною ситуацією в колективі.

8. *Визначення місця вчителя під час проведення гри.* Роль і місце вчителя будуть змінюватися залежно від рівня сформованості якостей особистості учасників гри, їх віку, часу спільної діяльності. Якщо на початку співпраці з дітьми вчитель є керівником, інструктором, суддею, то поступово він повинен стати радником або навіть спостерігачем. Хоча можливі ситуації, за яких педагог змушений змінити рольові позицію і знову взяти керівництво грою на себе.

9. *Педагогічна допомога школярам в організації гри.* Часто дітям буває важко самим продумати всі етапи гри, правильно розподілити ролі, підготувати необхідний реквізит. Тому педагог, не подавляючи ініціативи дітей, дає свої поради, опосередковано впливає на організацію гри і в цілому на весь процес ігрової діяльності школярів. Порада дорослого допоможе, наприклад, сформуванню команди, або групи для змагань, щоб вони були приблизно рівні за силою, ступенем підготовки.

Для кожного учасника гри важлива активна позиція, тому треба тактовно попереджати розподіл на "вожаків", які постійно верховодять, і виконавців, чие невміння часто обертається позицією "людини на побігеньках". Але не можна при цьому забувати, що дитячій грі протипоказані адміністрування, наказ, всілякі заборони й непродумане пряме втручання дорослих.

10. *Цілеспрямоване поширення прав учасників гри.* Вони стосуються вибору гри (її назви, сюжету), зміни умов гри, її модернізації, вироблення нового змісту. Вищим виявом творчої активності учнів є бажання створити власну гру.

Врахування цих особливостей потребує від учителя постійного контролю за процесом створення, проведення і аналізу ігрової діяльності школярів.

У процесі аналізу термінів, якими позначають ігри, що використовуються у навчально-виховному процесі (дидактичні, навчальні, пізнавальні, навчально-пізнавальні, педагогічні, розвивальні) можна зробити висновок, що на початковому етапі використання педагогікою ігор у навчальному процесі переважали дидактичні ігри, тобто ігри, які спеціально розроблялись для активізації процесу засвоєння знань, умінь і навичок із того чи іншого шкільного предмета. Як правило, це були імітаційні ігри, у яких учень уявляв себе кимось в ігровій ситуації (збирач грибів, рибалка, альпініст тощо) й паралельно з ігровими діями виконував дії навчальні. Але з часом педагоги почали помічати, що інші ігри (творчі, інтелектуальні, рольові, рухомі) також можна пристосовувати до навчальних (дидактичних) цілей. На відміну від власне дидактичних, ряд ігор з готовими правилами і творчих могли мати статус як розважальних чи дозвілєво-пізнавальних, так і, за умови адаптації їх до змісту навчального предмета, нести дидактичне навантаження. У другому випадку до цих ігор доцільно вживати терміни дидактичні або навчальні загадки, кросворди, ребуси, рольові ігри. Зазначене ще раз підтверджує наявність синтезу діяльностей навчальної та ігрової. У навчально-ігровій діяльності ігрові дії в тій чи іншій грі узгоджуються з навчальними діями, діти переживають позитивні емоції від ігрового процесу й водночас відчувають задоволення від досягнення позитивного навчального результату. Поступово в учнів молодших класів формуються навчальні цілі, інтереси й мотиви, а гра залишається зовнішньою формою навчальної діяльності, привабливим емоційним фоном цієї діяльності. Навчальна гра дає можливість перейти від досягнення близьких навчально-ігрових цілей (перемогти у змаганні, добре виконати якусь роль, активно поспілкуватися з однокласниками тощо) до перспективних навчальних цілей (переживання інтелектуальних почуттів: здивування, захоплення, інтерес), усвідомлення важливості знань у житті людини, переконання в тому, що людина, озброєна знаннями і вміннями, психологічно краще почуває себе в соціумі, тому що до такої особистості ставляться з повагою.

О. Савченко виділяє такі форми навчально-ігрової діяльності:

- розгорнута ігрова діяльність (урок-заняття за ігровим сюжетом, урок-казка);
- ігрове завдання для групової роботи;
- ігровий задум у проєктній діяльності;
- ігровий прийом;
- ігрова ситуація; ігрова вправа.

Виходячи з поняття прийом навчання, ігровим прийомом навчання можна назвати конкретну ігрову дію, яка утворює спосіб досягнення окремої навчальної мети, що входить до системи діяльності, спрямованої на досягнення загальної мети, тобто методу навчання.

Ігрові прийоми можуть входити до складу як ігрових, так і неігрових методів навчання В. Сластьонін, Н. Сорокін та інші виділяють в окрему групу методи формування пізнавального інтересу, які повинні забезпечувати наявність таких педагогічних умов:

- 1) позитивна емоція;
- 2) присутність пізнавальної сторони в цій емоції;
- 3) наявність безпосереднього мотиву, що йде від самої діяльності.

Автори наводять як приклад використання пізнавальної гри як ефективного методу стимулювання інтересу до навчання. В. Семенов поставив дидактичну гру в ряд таких загальнонавчальних форм навчальної роботи, як традиційний урок, навчальна лекція, семінарське заняття, диспут тощо. Він досить глибоко і всебічно розкриває специфіку цього педагогічного аспекту. В. Семенов розглядає специфіку дидактичної гри як форми навчальної діяльності стосовно педагогічного процесу в середній та старшій ланках загальноосвітньої школи.

Грунтовний аналіз місця гри в методичній системі сучасної дидактики зробила О. Савченко. У запропонованій нею класифікації дидактичних методів відповідне місце займає «дидактична гра» як самостійний метод дидактики початкової школи. О. Савченко підкреслює: «Майбутні педагоги навчалися за схемою: у дитячому садку діти граються, а в школі навчаються, щоб підготуватися до життя, а після школи працюють. Різке розмежування видів діяльності за місцем перебування людини ніби узаконило у свідомості педагогів однобічність поведінкової і пізнавальної сфер школяра».

В характеристиці «дидактичної гри» як методу О. Савченко виділяє такі аспекти:

- 1) структуру розгорнутої ігрової діяльності;
- 2) функції дидактичних ігор;
- 3) структурні складові дидактичної гри;
- 4) дидактичні ігри в системі уроків;
- 5) головні умови ефективності застосування дидактичних ігор;
- 6) діяльність вчителя в процесі підготовки та проведення дидактичних ігор.

Активні методи поділяються на неімітаційні, які реалізуються на традиційних видах занять, та імітаційні, використання яких, як правило, пов'язане з використанням навчальних ігор. Імітація (наслідування, відображення) — це моделювання діяльності, розігрування ситуації. Дидактичні ігри належать до методів активного навчання, які забезпечують самостійне оволодіння знаннями, вміннями та навичками, емоційно ціннісним досвідом. Ігровий метод — спосіб взаємодії учителя й учнів, зумовлений грою, що веде до реалізації дидактичних задач і цілей навчання.

З. Файчак вважає, що навчальна гра не є ні розповіддю, ні бесідою, адже вона передбачає взаємодію учнів у грі, а не просто чергування питань і відповідей. Не співвідноситься навчальна гра і з самостійною роботою, оскільки вона проводиться під керівництвом учителя. Враховуючи, що в грі здійснюється всебічний розвиток дітей, їх виховання, беручи до уваги її роль у засвоєнні знань, автор приходить до висновку, що навчальна гра є специфічним методом навчання. В акті навчальної діяльності завжди взаємодіють кілька методів, вони наче взаємно проникають один в одного, характеризуючи з різних боків одну й ту ж діяльність вчителя та учнів.

І. Лернер вказує на три ознаки ігрового методу навчання:

- визначає мету, спрямовану на зміст освіти, що підлягає засвоєнню;
- визначає вид навчально-пізнавальної діяльності, яку він організує;
- визначає характер взаємодії вчителя й учнів.

На думку І. Підласого для ігрових методів характерні певні особливості, що відрізняють їх від традиційних методів:

- наявність ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності;

- активізація мислення й поведінки школярів;
- високий рівень задіяності в навчальному процесі;
- обов'язковість взаємодії учнів між собою та вчителем або програмовим матеріалом;

- посилення емоційності й творчий характер заняття;
- самостійність у прийнятті рішення;
- бажання набути уміння й навички за відносно короткий термін.

Однак, застосовуючи ігрові методи навчання, варто враховувати й загальні вимоги до методів навчання, в тому числі знань про:

- цілі діяльності, що є знаннями про результат цієї діяльності;
- необхідний для досягнення мети спосіб діяльності;
- необхідні і можливі засоби інтелектуального, практичного або предметного характеру;
- об'єкт діяльності, без якого діяльності не буває.

Саме знання про об'єкт, його властивості супроводжується в методі необхідним знанням про зміни об'єкта під впливом діяльності та механізм його перетворення. Навчальна гра «пробивала» собі дорогу на теренах дошкільної педагогіки. Досвід, отриманий практиками та науковцями, знайшов своє продовження у роботі з шестирічними першокласниками.

Ефективність використання гри в закладах загальної середньої освіти значно залежить від її теоретичного забезпечення. Його основою є осмислення цієї дитячої діяльності, з одного боку, як прояву психічного життя дитини, та з іншого — як педагогічного явища, здатного сприяти здійсненню завдань розвитку творчої особистості, її навчання та виховання. На сучасному етапі розвитку дидактики варто говорити не про «ігровий метод навчання» або ж найчастіше вживаний «метод дидактичної гри», а «ігрові методи навчання», тому що за останні 10–15 років різні види навчально-ігрової діяльності набули достатньої диференціації як в плані психологічного впливу на навчання й розвиток дитини, так і в педагогічному плані. В педагогічній літературі поняття й терміни при висвітленні питань навчально-ігрової діяльності школярів часто взаємопідміняються. Найбільш часто вживаними термінами на позначення усієї сукупності ігор, які застосовуються в навчально-виховному процесі, є «навчальні ігри», «навчально-пізнавальні ігри», «дидактичні ігри», рідше «педагогічні ігри». В той же час кожен із цих термінів має свої особливості.

Істотною рисою дидактичної гри є двоплановий характер діяльності учнів на уроці. З одного боку, учні поставлені в умовну ситуацію, а з другого — залишаються в рамках реального навчального процесу і реалізують реальні загальнонавчальні вміння. Педагогічні завдання становлять основну мотивацію дидактичної гри, а досягнення ігрової мети є другорядним. Дидактичні ігри сприяють активізації розумової діяльності учнів, роблять навчальний процес більш емоційним і радісним, викликають в учнів інтерес до поставлених на уроці проблем.

На проблемі ролі дидактичних ігор у розвитку розумових здібностей молодших школярів зосередила своє дослідження З. Богуславська. Вона підтверджує, що за допомогою дидактичних ігор молодші школярі засвоюють знання та вміння з меншою напругою і більшим успіхом, ніж їхні однолітки, що навчались в інших ситуаціях. Автор пояснює це тим, що в процесі дидактичної

гри діти легше виділяють навчальне завдання і досягають поставленої мети. П. Щербань наголошує, що дидактична гра — це практична групова вправа з виробленням оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку. Під час гри в учня виникає мотив, суть якого полягає у тому, щоб успішно виконати взятую на себе роль.

Отже, система дій у грі виступає як мета пізнання і стає безпосереднім змістом свідомості школяра. Дидактична гра — не самоціль, а засіб навчання і виховання. Сам термін підкреслює її педагогічну спрямованість та багатогранність застосування. А тому для вчителя, що використовує ігрові методи навчання, актуальними такі питання:

- місце дидактичних ігор у системі інших видів діяльності на уроці;
- доцільність їх використання на різних етапах уроку;
- розробка методики проведення дидактичних ігор з урахуванням дидактичної мети уроку та рівня підготовленості учнів;
- вимоги до змісту ігрової діяльності у світлі ідей розвивального навчання;
- передбачення способів стимулювання учнів.

Педагогічне керівництво ігровою діяльністю молодших школярів.

Дидактичні ігри добре уживаються із «серйозним» навчанням. Включення їх у заняття робить процес навчання цікавим, створює в учнів бадьорий, робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу. Ігрові дії підтримують і посилюють інтерес учнів до предмета. Дидактична гра — дієвий стимул розумового розвитку учнів, метод навчання і виховання. Вона не є діяльністю, що приносить задоволення заради задоволення, а є видом перетворюючої діяльності у тісному зв'язку з іншими видами навчальної роботи.

Функції дидактичних ігор. Дидактичні ігри, які використовуються в початковій школі, виконують різні функції: активізують інтерес та увагу дітей, розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву, закріплюють знання, вміння і навички, тренують сенсорні вміння, навички тощо. Правильно побудована цікава дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує вольові якості дитини. Не варто оцінювати дидактичну гру лише з позицій навченості дитини, її цінність передусім у тому, що вона виконує роль емоційної розрядки, запобігає втомі дітей, знижує гіподинамію. Якщо вчитель часто використовує цікаві дидактичні ігри, молодші школярі раптом роблять відкриття: «Мені подобається думати, дайте мені таке завдання, щоб я поламав голову», тобто зароджується інтерес до розумової праці.

Вимоги до організації підготовки дидактичних ігор. Дидактична гра — не самоціль, а засіб навчання і виховання. Сам термін підкреслює її педагогічну спрямованість та багатогранність застосування. А тому для вчителя, що використовує дидактичну гру на уроці, актуальними є такі вимоги:

- * визначити місце дидактичних ігор у системі інших видів діяльності на уроці;
- * визначити доцільність їх використання на різних етапах уроку;
- * при розробці методики проведення дидактичних ігор враховувати

дидактичну мету уроку та рівень підготовленості учнів;

- * передбачити розвивальну та виховну мету у змісті ігрової діяльності;
- * передбачити способи заохочення та стимулювання учнів.

Умови ефективності застосування дидактичних ігор: органічне включення в навчальний процес; захопливі назви; наявність справді ігрових елементів, зокрема зачинів, римування; обов'язковість правил, які не можна порушувати; використання лічилок; емоційне ставлення самого вчителя до ігрових дій (його слова й рухи цікаві, несподівані для дітей).

Коли якусь гру використовують надто часто, виникає небезпека втрати інтересу дітей до неї, бо зникає новизна. У цьому разі, лишаючи незмінними ігрові дії, у зміст треба вносити щось нове: ускладнювати правила, змінювати предмети, включати елементи змагання, починати гру з несподіваної лічилки або ігрового зачину.

Цілеспрямоване використання дидактичної гри на уроці буває результативним, якщо:

- * гра органічно включена у навчальний процес;
- * має елементи, які викликають у дітей зацікавлення (захопليву назву, ігровий зачин, фактор несподіваності, починається помилкою, має цікаві способи поділу на ігрові команди і т. ін.);
- * організаційно не вимагає від учителя багато часу на приготування необхідного обладнання;
- * місце гри в структурі уроку виправдане її метою і пізнавальним змістом;
- * пояснення гри коротке і зрозуміле учням;
- * за умови необхідності використовується не тільки пояснення, а й показ;
- * правила прості, легко запам'ятовуються учнями;
- * забезпечується доступність і цікавість гри для більшості дітей класу;
- * передбачається оперативність одержання результатів;
- * ігрова процедура вимагає зосередження довільної уваги;
- * при повторному використанні забезпечується ускладнення змісту й ігрових дій;
- * педагогічно виправдана участь педагога в грі.

Дослідники виділяють ще кілька груп умов ефективності застосування дидактичних ігор на уроках:

- * умови, що забезпечують формування соціальної і пізнавальної активності як ключових особистісних характеристик учня;
- * умови, що забезпечують розвиток самостійності учнів: діалогова організація діяльності у процесі гри, наявність кінцевого та проміжних результатів на різних стадіях гри, варіативність вибору завдань та початкових умов;
- * умови, що забезпечують розвиток здатності до самореалізації та саморегуляції навчальної діяльності учнів у процесі гри;
- * умови, що забезпечують гармонійну індивідуальність особистості учня; доцільне співвідношення образного і логічного компонентів мислення, рівня пізнавальних потреб та можливостей щодо їх реалізації під час виконання завдань

гри; розумне поєднання емоційного і раціонального під час навчання;

* умови, що забезпечують узгодженість особистих прагнень учнів із суспільно корисною спрямованістю їхньої діяльності;

* умови, що забезпечують доцільне поєднання педагогічного керівництва і самостійної діяльності учнів, раціональне співвідношення безпосереднього і опосередкованого впливів педагога та колективу на учня.

Складові дидактичної гри.

Дидактична задача визначається програмним матеріалом навчального предмета: сформулювати поняття про натуральний ряд чисел, про голосні та приголосні звуки, правопис тієї чи іншої букви та ін.

Ігровий задум — наступний обов'язковий структурний елемент дидактичної гри. Дидактична задача у грі навмисне маскується, вона постає перед школярами у вигляді ігрового задуму. Учні приваблює відтворення уявного сюжету, активні дії з предметами, щось загадкове, таємниче, рольове перетворення, загальна рухова активність.

На створення ігрової атмосфери суттєво впливає ігрове начало. Атмосфера гри виникає при своєрідних способах об'єднання в команди, способах вибору ведучого і визначення права першого ходу.

Ігрові дії взаємозв'язані з ігровим задумом, витікають із нього, але в той же час включають в себе і дії, спрямовані на виконання поставленої педагогом дидактичної задачі. Виконуючи ігрові дії та захоплюючись ними, діти легко справляються і з закладеним у грі навчальним змістом.

За змістом ігрові дії дуже різноманітні. Це може бути відгадування загадок, рольові дії в уявній ситуації, малювання за уявою, рухи, які потребують уваги.

Правила дидактичної гри діти сприймають як умови, що підтримують ігровий задум. Їх невиконання руйнує гру, робить її нецікавою. Граючи, діти усвідомлюють, що, дотримуючись правил, скоріше досягнуть результату. Правила дисциплінують, формують витримку, терпіння. Крім того, вони впливають і на вирішення дидактичної задачі — непомітно обмежують дії дітей, спрямовують їх увагу на виконання конкретної програмної задачі навчального предмету.

Підбиття підсумків гри. Визначення рівня навчально-ігрових досягнень кожного гравця зокрема, пари або групи гравців. Варто враховувати таку вікову особливість учнів початкових класів, як нетерплячість в очікуванні результатів діяльності, тому проводиться одразу ж по її закінченні. Підбиття підсумків гри полягає в підрахунку балів і визначенні команди-переможниці, визначенні тих дітей, які найбільш правильно виконали ігрове завдання. При цьому необхідно відзначити досягнення кожного учня, підкреслити успіхи відстаючих дітей, показати оптимістичне ставлення до їх можливостей, бути делікатним при формулюванні оціночних суджень.

Структуру дидактичної гри можна відобразити за допомогою схеми (рис. 2).

Так, *організаційно-підготовчий компонент* поєднує назву, мету, завдання, обладнання та мотивацію гри, він спрямований на підготовку до навчальної діяльності. У назві гри часто відображено її особливості, мета співвідносна з формою навчання. Відповідно до вимог програми визначаються завдання гри, враховуються особливості дітей певного віку. Успіх ігри значною мірою залежить від обладнання, яке розвиває наочно-образне мислення. Маніпуляція предметами,

роздатковими матеріалами викликає в учнів позитивні емоції, примушує думати.

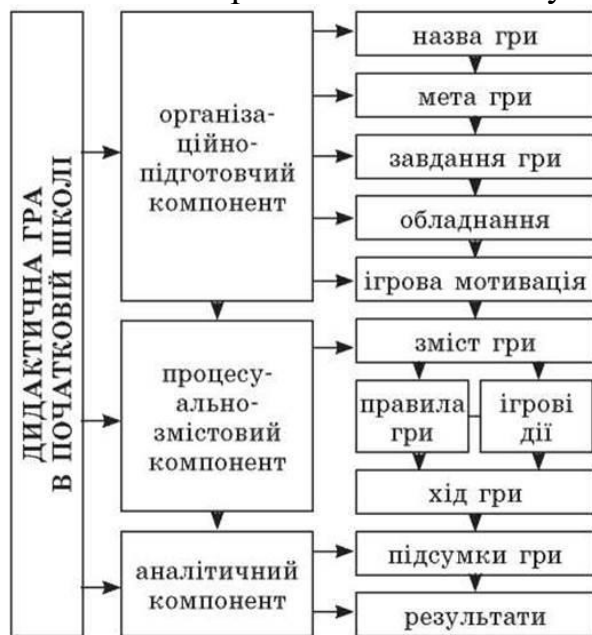


Рис. 2. Узагальнена структура дидактичної гри в початковій школі (за Т. Марчій-Дмитраш)

Процесуально-змістовий компонент передбачає правила та ігрові дії. Їх зміст тісно пов'язаний з темою навчального предмета, над якою працюють учні, назвою, метою гри та спрямовано на досягнення завдань навчальної діяльності. Без визначених наперед правил ігрові дії розвиваються стихійно, тому можуть залишитися невиконаними дидактичні завдання. Правила гри регламентують динаміку ходу гри, визначають кількість гравців та їх взаємодію в навчальній діяльності. Специфіка використання дидактичних ігор у вивченні іноземної мови полягає в тому, що в роботі з учнями педагог використовує іншомовні матеріали, основним засобом передачі інформації та спілкування виступає іноземна мова.

Складниками *аналітичного компонента* є підсумки гри, контроль, оцінювання та її результати. Підсумком гри може бути підрахунок балів, оцінювання, визначення того, хто переміг, нагородження тощо.

Аналіз вищезазначеного дає змогу стверджувати, що всі структурні компоненти дидактичної гри перебувають в єдності і взаємозалежності. Врахування вчителем їхньої потреби забезпечує ефективність організації навчальної діяльності молодших школярів, використання дидактичної гри як ситетомвірного методу навчання.

З цією метою дидактичні ігри можна включати в систему уроків. Однак використовувати такий метод у вивченні іноземної мови вчителеві часто заважає його стиль педагогічної взаємодії з учнями, небажання витратити час на підготовку до організації гри. Тому її результативність значною мірою залежить від особи вчителя, його вміння творчо працювати, обізнаності про особливості молодших школярів, психологічної культури, рівня педагогічного спілкування, організаторських умінь, усвідомлення потреби в самоосвіті, бажання вдосконалювати професійну майстерність, адже організація гри потребує відповідних знань, умінь та навичок педагога, часу на її підготовку, створення й режисуру.

На основі результатів аналізу наукових джерел та практичного досвіду Т. Марчій-Дмитраш констатує, що організувати навчальну діяльність молодших

школярів за допомогою дидактичних ігор можна у три етапи відповідно до визначених компонентів (рис. 3).

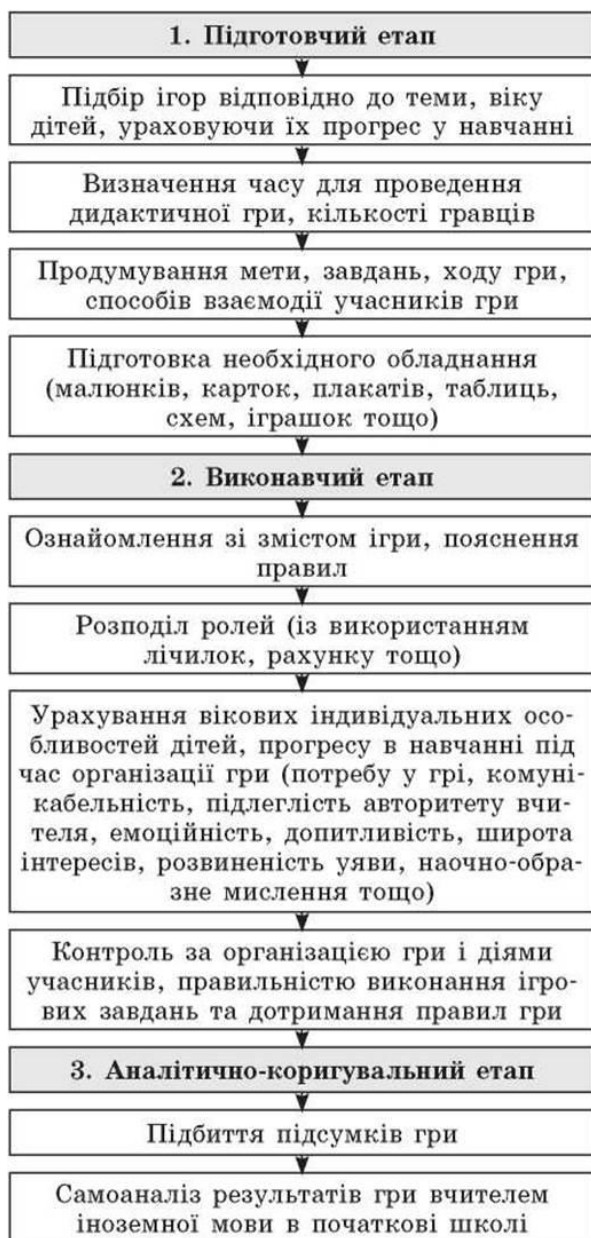


Рис. 3. Етапи застосування дидактичних ігор

Підготовчий етап передбачає визначення вчителем найоптимальнішого часу для проведення дидактичної гри (на уроці чи в післяурочний час) та кількості гравців, підготовку необхідного обладнання (малюнки, картки, плакати, таблиці, схеми, іграшки тощо), усвідомлення свого місця та методів роботи, а також підготовку дітей до неї (актуалізація знань з певної теми, налаштування на ігрову діяльність), продумування мети, завдань та ходу гри, послідовності виконання завдань, змін видів діяльності, місць, положень під час виконання завдань у процесі гри.

На *виконавчому етапі* відбувається ознайомлення зі змістом гри. Учитель пояснює її правила. Розподіляти ролі можна за допомогою лічилки іноземною мовою, визначати їх учителем чи спільно з дітьми, а також згідно із їхніми бажаннями. Слід не поспішати з виголошенням дидактичної мети (краще подати її у формі загадки). Реалізацію вчителем ігрових прийомів можна здійснити, поставивши перед учнями дидактичну мету у формі ігрового завдання,

підпорядковуючи навчальну діяльність правилам гри та використовуючи елемент змагання у навчальній ігровій діяльності.

Учитель здійснює контроль за навчальною діяльністю кожного учня з метою запобігання конфліктних ситуацій, ефективності застосування гри, головними умовами якої є, зокрема, органічне включення її до навчального процесу, цікавість, правила, ігрові зачини, емоційне ставлення вчителя до ігрових дій. Одночасно педагог слідкує за формуванням та розвитком мовних і вимовних навичок, доцільністю і правильністю вживаної іншомовної лексики та грамотно побудованими реченнями.

На *аналітично-коригувальному етапі* відбувається підбиття підсумків дидактичної гри, оцінювання. Самоаналіз результатів гри вчителем іноземної мови в початковій школі дає змогу визначити, які прийоми були ефективними і чи реалізовано її мету, а також окреслити подальші напрями роботи. Відповідно до віку учнів та їхнього прогресу в оволодінні іноземною мовою учитель повинен планувати послідовність використання дидактичних ігор, поступово ускладнюючи їх зміст, завдання, правила, дії.

Основними чинниками, що сприяють ефективності застосовування ігор у навчальній діяльності учнів школи першого ступеня, є мотиваційне забезпечення, організація ігор із урахуванням індивідуальних вікових особливостей учнів, необхідність ускладнення й дозування, емоційність учителя, забезпечення ігрового процесу наочними матеріалами, позитивна реакція вчителя на старання дитини і на результати ігор, використання комунікативно-ігрового підходу. Ігри формують творчу особистість, учать нестандартно мислити, і провідна роль у цьому процесі належить учителеві. Адже саме через особу педагога формується ставлення учнів до іноземної мови, зацікавленість чи незацікавленість предметом.

Оскільки гра має проводитись систематично, учитель повинен продумати все до найменших деталей, а саме:

1) доцільно створити умови для проведення постійних ігор-змагань між учнями, що сидять на різних рядах парт, і для індивідуальних ігор. Для цього проти кожного ряду парт важливо закріпити набірні полотна та полицки для розставлення предметів під час гри (щоб їх було видно всім учням класу);

2) підібрати мінімальну кількість ігрового матеріалу для проведення ігор;

3) продумати, де зберігати ігровий матеріал (спеціальні полиці в шафі, на яких розмістити ящики з різноманітними наборами предметів чи карток як для окремих ігор, так і універсальні). Для індивідуальних ігор, що проводитимуться між учнями кожної парти, ящики учнів з підписаними прізвищами можна зберігати в класі і роздавати потрібний матеріал перед уроком;

4) ігровий матеріал у ящиках має бути чітко систематизований і згрупований так, щоб ним було зручно користуватися. Так, дрібні предмети (цифри, знаки, монети, кружечки, квадратики тощо) можна зберігати в сірникових коробках з підписами або зображеннями цих предметів на коробках. У конвертах зручно зберігати плоскі геометричні фігури, картинки із зображенням різних предметів тощо. Для зручності конверти слід підписати або зверху наклеїти зображення матеріалу, що міститься в конверті. Іграшки, різноманітні предмети зручно зберігати в невеличких целофанових мішечках;

5) доцільно розсадити учнів (звичайно, непомітно для них) так, щоб за кожною партою сидів один учень сильний, а другий — слабкий. У такому разі

ігри між сусідами по парті проходять ефективніше і постійно контролюються сильнішими. Розсадити учнів по рядах парт треба так, щоб рівень їхніх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб шанс виграти мав кожен ряд учнів;

б) гра на уроці не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко організованою і цілеспрямованою. Насамперед учні повинні засвоїти правила гри. Загальні правила мають бути єдиними для всіх ігор, щоб в учнів поступово виробився стереотип. Крім того, зміст гри, її форма повинні бути доступними, посильними для учнів.

Змагання в класі доцільно проводити на першість між учнями рядів парт, за варіантами у кожному ряді тощо.

Педагог, організовуючи гру, докладно пояснює дітям її зміст, розподіляє між гравцями ролі, роздає матеріали гри. Його вказівки визначають поведінку гравців протягом усієї гри. Адже інструктаж перед грою має велике значення для встановлення ігрових взаємин між дітьми: правильно розкривши зміст правил, учитель тим самим спрямовує поведінку гравців у потрібному напрямі, визначає критерії вимог до них.

Проте, діти, слухаючи пояснення гри, добре запам'ятовують ігрове завдання і не завжди звертають увагу на зміст правил. Це видно з їх відповідей під час повторення умов гри. Діти докладно пояснюють ігрове завдання, але не згадують про зміст правил. Вони запам'ятовують тільки те, що їм треба зробити в процесі гри, і не цікавляться, як слід поводитися під час виконання ігрового завдання. Внаслідок цього порушуються правила гри. Потрібно враховувати це і під час пояснення гри, звертати увагу дітей на зміст правил, пропонувати їм повторити їх.

Згодом, коли діти починають надавати правилам більшого значення, вони в разі потреби самі запитують про них. Під час пояснення правил гри треба доводити дітям необхідність їх виконання. Важливо також спочатку пояснювати ігрове завдання, а потім ігрові дії і правила, бо вони підпорядковані ігровому завданню. Тільки знаючи його, дитина зрозуміє, чому треба виконувати саме такі дії і правила. У пояснення гри необхідно дати дітям указівки, якими вони мають керуватись у своїх діях, наприклад, сказати їм, що визначає їх перемогу в грі (виграє той, хто виконає першим ігрове завдання, додержуватиме правил гри). Такі настанови сприяють тому, що всі гравці старанно виконують ігрове завдання.

Правила в ігровій ситуації відіграють надзвичайно важливу роль. Якщо вони заздалегідь не продумані, чітко не сформульовані, це утруднює пояснення ходу гри, осмислення учнями її змісту, викликає втому і байдужість.

Правила гри зобов'язують учнів діяти строго по черзі чи колективно, відповідати за викликом, уважно слухати відповідь товариша, щоб вчасно виправити його і не повторювати сказаного, бути дисциплінованими, не заважати іншим, чесно визнавати свої помилки тощо.

Правила гри виконують функцію організуючого елемента і є засобом керування грою. Вони визначають способи дій та їх послідовність, вимоги до поведінки, регулюють взаємини дітей у грі, вчать їх співвідносити свої дії з діяльністю інших гравців, сприяючи вихованню наполегливості, чесності, кмітливості тощо.

Під час гри вчитель має постійно контролювати діяльність учнів, виконання ними правил, спрямовувати гру за питаннями чи репліками та непомітно

підтримувати дітей, підбадьорювати їх, запобігати виникненню можливих конфліктів між дітьми, не допускати помилкових дій тощо. У жодному разі вчитель не повинен захоплюватися лише дидактичною метою гри, недооцінюючи її виховне значення. Жодне порушення правил не повинно залишатись поза увагою вчителя. Залежно від обставин він має знайти час і досить вимогливо та справедливо вказати учню на його недоліки в грі, пояснити, до чого призводять подібні вчинки (нечесність, несумлінне ставлення до обов'язків) на виробництві, в повсякденному житті тощо. Проте під час гри не треба робити довгих зауважень, повчань, оскільки це погіршує настрій учнів, послаблює їхній інтерес, гальмує увагу.

У грі повинні брати участь усі учні класу. Тому завдання треба добирати короткі, посильні, розраховуючи на відповіді всіх учнів класу.

Слід уникати одноманітності завдань, організовуючи їх так, щоб дітям не доводилося довго чекати включення в гру, бо це знижує їхній інтерес.

Загальні правила для учнів в процесі ігор можна сформулювати так:

1) уважно слухай і запам'ятовуй хід гри, необхідні дії, їх послідовність;
2) пам'ятай — успіх залежить від чіткого усвідомлення кінцевої мети, передбаченого результату гри. Не поспішай розпочати гру, не дослухавши до кінця вказівки вчителя. Поспіх часто призводить до грубих помилок, зайвих непотрібних дій;

3) уважно слухай відповідь товариша, щоб у разі потреби виправити або доповнити його;

4) додержуй своєї черги, не заважай товаришам, не роби зайвих рухів, дій, будь дисциплінованим;

5) чесно визнавай свою помилку, якщо товариші довели, що ти неправий (помилятих може кожен);

6) не хитруй, не шукай легкого нечесного шляху для перемоги. Цим ти підводиш товаришів і втрачаєш свій авторитет. Поважають лише чесних, справедливих, принципових.

На останньому пункті слід особливо наголосити і застерегти, що навіть тоді, коли все виконано правильно, але хоч один учень ряду схитрував, ряд займає останнє місце. Важливо, щоб не лише вчитель, а й учні слідували за чесністю дій в грі.

Підбираючи для молодших школярів різноманітні ігри, вчитель вводить учнів під час навчальної діяльності у ситуації пізнавальної активності, яка проявляється ситуативно і підтримується завдяки зовнішній стимуляції з боку педагога. Як барометр уроку, діти постійно спонукають учителя до пошуку нових ігор та використання їх у навчально-виховному процесі. Це можуть бути такі форми ігрової діяльності, як ігровий момент, ігровий прийом, ігрова вправа.

Ігрові моменти використовуються у навчально-виховному процесі в тому випадку, коли на певному етапі уроку недоцільно використовувати цілісну дидактичну гру з усіма елементами, які її характеризують, тому що ні об'єм, ні складність навчального матеріалу цього не потребують. Для короткочасної активізації пам'яті, уваги, уяви чи мислення достатньо лише одного з елементів ігрової методики. У першому класі — ігрове зображення букв, цифр, римунання правил, римовані завдання на уроках математики, розв'язання колових прикладів тощо.

Ігрові прийоми. Прийом у педагогіці розглядається як складова педагогічного методу. Ігровий прийом може розглядатись як складова окремої гри або навчально-ігрового методу, якщо це навчальна гра. Наприклад, може бути багато прийомів вибору ведучого в одній і тій же грі, способів передачі естафети. У навчально-ігрових методах прикладами може бути використання казкових героїв, різні прийоми поділу на команди, зображення кросвордів тощо.

Ігри-вправи. Вправа як дидактичний метод — це перенесення теоретичних знань у практичну площину. Кожна наступна вправа є кроком з удосконалення того чи іншого навчального уміння. Уміння й навички вдосконалюються також і за рахунок ускладнення самих вправ. Навчальні вправи, яким надали ігрової форми, називаються ігровими вправами. Ігрова форма стимулює навчальні дії учнів, урізноманітнює роботу, сприяє зменшенню втомлюваності, пришвидшує засвоєння навчального уміння і навичок. Особливість використання полягає в тому, що вони не потребують тривалої підготовки і займають значно менше часу в межах урочного навчання у порівнянні з дидактичною грою. Їх застосування пов'язане з активізацією певних психічних процесів і сприяє закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок. Ігри-вправи проводяться на уроках, входять до домашніх завдань, до позакласних занять, а також можуть використовуватись у вільний від навчання час. Вони позитивно впливають на посилення інтересу до теми, що вивчається. Ігри-вправи дають можливість виділити з усього фактичного матеріалу, що пропонується, ті явища і факти, які можуть бути збережені пам'яттю як найбільш життєво важливі й захопливі у плані пізнання.

Загалом визначення особливостей дидактичних ігор у навчальному процесі початкової школи дають змогу вчителю правильно й ефективно організувати взаємодію з учнями задля їх особистісного розвитку, досягнення високих результатів у навчанні.

Видатні педагоги, філософи, психологи минулого та сьогодення високо цінували гру як вид діяльності дитини. Тому, готуючись до роботи з дітьми, слід пам'ятати, що добра гра – добра робота. У грі дитина не повинна бути пасивною.

Організовуючи гру, варто завжди згадувати заповіді витівника:

1. Усмішка і хороший настрій – основа успіху.
2. Говори чітко, стисло, коротко.
3. Витівника мають бачити всі.
4. Зазделегідь знайди собі помічників.
5. Добираючи гру, думай про вік учасників, місце проведення, реквізити.
6. Гра не повинна принижувати людської гідності.
7. Будь готовий запропонувати іншу гру, якщо перша не вдалася.
8. Витівник вболіває за всіх.
9. Підбадьоруй і підхвалюй гравців і вболівальників.
10. Умій подякувати всім за участь у грі.