

УДК 371

СИСТЕМА ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ЯК ЗАСІБ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ У СУЧАСНІЙ ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**Сопівник Р. В., Дубровська Л. О., Дубровський В. Л.**

У статті автор актуалізує проблему мотивування навчальної діяльності учнів початкової школи через активні форми і методи дидактичних ігор, розкриває переваги ігрового методу в навчанні, розглядаючи гру як провідний вид діяльності дитини. Визначає цінність дидактичної гри у фізичному, духовному зростанні, підготовці до різних сфер життя; навчально-ігрова діяльність сприяє, з одного боку, підвищенню ефективності навчання учнів початкової школи, а з іншого – створює умови для розвитку та вдосконалення психічних процесів у молодшому шкільному віці.

Ключові слова: гра, дидактична гра, навчальна діяльність, пізнавальна діяльність, ігрова діяльність, ігрові завдання, ігрові дії, мотивація навчальної діяльності, навчальний інтерес.

В статье автор актуализирует проблему мотивации учебной деятельности учащихся начальной школы через активные формы и методы дидактических игр, раскрывает преимущества игрового метода в обучении, рассматривая игру как ведущий вид деятельности ребенка. Определяет ценность дидактической игры в физическом, духовном росте, подготовке к различным сферам жизни; учебно-игровая деятельность способствует, с одной стороны, повышению эффективности обучения учащихся начальной школы, а с другой – создает условия для развития и совершенствования психических процессов в младшем школьном возрасте.

Ключевые слова: игра, дидактическая игра, учебная деятельность, познавательная деятельность, игровая деятельность, игровые задачи, игровые действия, мотивация учебной деятельности, учебный интерес.

The article actualizes the issue of educational motivation among primary school students through active forms and methods of teaching games, reveals the benefits of game method in teaching, considering the game as the child leading activity. It defines the value of the didactic games in physical, spiritual growth, getting ready for various spheres of life. Educational and entertaining activities enhance the effectiveness of teaching primary school students; on the other hand create conditions for the development and improvement of mental processes in primary school.

The need for a modern society requires most effective schools teaching methods and this need is to influence the primary education.

Didactic games can be used to introduce children with new material and to consolidate it, to repeat previously acquired concepts for fuller and deeper their understanding, learning, and skills formation, basic techniques of thinking, expanding horizons.

The game is one of the most important methods of students' training and education. Considering the importance of the game in terms of psychology and pedagogy, one could argue that the game belongs to the means of improving the efficiency of the educational process.

Key words: game, didactic game, educational activity, cognitive activity, playing activity, game tasks, game action, motivation training activities, academic interest.

На сучасному етапі розвитку нашого суспільства першочерговим завданням школи є виховання всебічно розвиненої людини. Важливою складовою частиною цього завдання є боротьба за високу якість знань і вмінь учнів, формування в них навичок самостійної розумової праці, виховання творчої особистості.

Проведений аналіз наукових розробок, навчальної та методичної літератури (Н. М. Бібік, Б. Г. Друзь, О. Я. Савченко), роботи вчителів початкової школи засвідчує, що і в теорії, і в практиці школи проблема використання дидактичних ігор має певне відображення. Проте на сьогодні немає цілісного підходу до вирішення цієї

проблеми: відсутня науково обґрунтована система дидактичних ігор та методика їх використання у початковій школі. Найважливіша риса сучасної освіти – його спрямування на те, щоб готувати учнів не тільки пристосовуватись, але й активно освоювати ситуації соціальних змін.

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" [5, с. 213].

Вивчення досвіду роботи вчителів показує, що в реальному навчальному процесі дидактичні ігри використовуються епізодично або взагалі не використовуються. Багато вчителів не достатньо володіє методикою використання дидактичних ігор на уроках. Причиною цього, на наш погляд, є відсутність науково обґрунтованої системи використань дидактичних ігор, методики використання такої системи.

З переходом із умов гри до умов навчальної діяльності в житті дитини настає переломний момент. Нове становище дитини в суспільстві визначається тим, що вона не просто йде з дитячого садка до школи, а тим, що навчання для неї стане віднині обов'язковим елементом життя. За результат свого навчання дитина нестиме відповідальність перед вчителем, школою й своєю сім'єю. Тепер дитина мусить дотримуватись однакових для всіх школярів правил. І тут на допомогу учням і вчителям знову приходиться гра.

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються.

Сам термін "дидактична гра" підкреслює її педагогічну спрямованість та багатогранність застосування. А тому найсуттєвішим для вчителя будь-якого предмета, є такі питання:

а) визначити місце дидактичних ігор та ігрових ситуацій у системі інших видів діяльності на уроці;

б) доцільність використання їх на різних етапах вивчення різноманітного за характером навчального матеріалу;

в) розробка методики проведення дидактичних ігор з урахуванням дидактичної мети уроку та рівня підготовленості учнів;

г) вимоги до змісту ігрової діяльності у світлі ідей розвивального навчання;

г) передбачення способів стимулювання учнів, заохочення в процесі гри тих, хто найбільше відзначився, а також для підбадьорення слабких.

В структурі навчального процесу на основі гри можна виділити чотири етапи:

1. Орієнтація. Вчитель подає досліджувану тему, ознайомлює з основними уявленнями, які в ній використовуються. Далі він дає характеристику імітації та ігрових правил, огляд загального ходу гри.

2. Підготовка до проведення. Вчитель розкриває сценарій, зупиняючись на ігрових завданнях, правилах, ролях, ігрових діях, правилах підрахунку балів, приблизному типі рішень під час гри. Після розподілення ролей між учасниками проводиться пробний "прогін" гри в скороченому вигляді.

3. Проведення гри як такої. Вчитель організовує проведення самої гри, під час чого фіксує наслідки ігрових дій (слідкує за підрахунком балів, характером рішень, які приймаються), пояснює неясності і т. ін.

4. Обговорення гри. Вчитель проводить обговорення, в ході якого дається описаний огляд-характеристика "подій" гри та їх сприйняття учасниками, спрямовує дітей до аналізу проведеної гри. Особлива увага при цьому нерідко приділяється співставленню імітації з відповідною галуззю реального світу, встановленню зв'язку змісту гри зі змістом навчального предмета або предметів. Одним із результатів обговорення може бути і перегляд гри, збір пропозицій щодо внесення в неї поправок, змін.

В різних збірниках вказані близько 500 дидактичних ігор, але чіткої класифікації, групування ігор за видом немає. Частіше за все ігри співвідносяться зі змістом навчання і виховання: ігри з сенсорного виховання, словесні ігри, ігри – знайомство з природою, з формування математичних уявлень та інші. Іноді ігри співвіднесені з матеріалом: ігри з народними дидактичними іграшками, настільно-друковані ігри.

М. В. Кларін сформулював "ролі" вчителя за віддаленою аналогією зі спортивними іграми.

Інструктор. Необхідним для участі в грі є розуміння правил, уявлення про наслідки ігрових дій. Однак багаторічна практика показує, що вчителю не треба прагнути до максимально детального, повного роз'яснення всіх деталей гри. Багато правил по-справжньому усвідомлюються учасниками в ході гри – і в цьому гра схожа на життя. Надмірне інструктування до початку самої гри може заплутати учнів або привести до зниження їхнього інтересу. В принципі, інструктування можна звести до мінімуму. Що стосується обговорення наслідків тих чи інших ігрових рішень, "ходів" є сенс проводити вже після завершення ігрової дії, коли зміст стає більш зрозумілим для учасників.

Суддя-рефері. Хід гри, безумовно, потребує контролю і певною мірою керівництва з боку вчителя. Організаційна сторона його діяльності забезпечує педагогічну результативність гри. Це відбивається, наприклад, на розподіл ролей, при якому вчитель прагне досягти активного включення всіх дітей. Навчально-ігрова діяльність зазвичай дає більш широкі можливості для особистих проявів порівняно з традиційною роботою в класі. В дослідженнях відмічається розповсюджений у практиці помилковий звичай вчителів віддавати найбільш "складні" ролі кращим учням, а більш пасивні – менш "здібним". Також можна віддати слабшим учням активні, значущі для ходу гри ролі, щоб тим самим дати їм проявити себе. Діючи як рефері, вчитель лише підтримує хід гри, тобто слідкує за виконанням ігрових правил, але – в ідеалі – не втручається в нього.

Голова-ведучий. Якщо передуючі ролі вчителя пов'язані з підготовкою і проведенням імітаційної гри, то дана роль відноситься до завершального етапу обговорення. В ході цього обговорення вчитель уникає "пропонувати" класу свої висновки та узагальнення, водночас ставить перед учнями такі питання, які спонукають їх співставляти ігрову модель та реальні явища, що імітуються, обмірковувати зв'язки між змістом гри та навчальним предметним матеріалом. Чимало творчих ідей та узагальнень можна знайти у спільному обговоренні, якщо попросити учнів запропонувати свої особисті поправки та доповнення до сценарію або правил гри.

Успіх проведення дидактичної гри залежить від дотримання певних вимог:

- а) ігри мають відповідати навчальній програмі;
- б) ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними;
- в) відповідність гри віковим особливостям учнів;
- г) різноманітність ігор;
- г') залучення до ігор учнів усього класу.

У навчальних іграх немає тих, хто програв або виграв, тут виграють усі. Їх можна проводити на будь-якому етапі уроку. Це дасть змогу виявити знання учня і вміння користуватися ними.

Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати, слід нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог:

1. Готовність учнів до участі у грі (кожний учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити її мету, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі).
2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.
3. Чітка постановка завдань гри. Пояснення гри – зрозуміле, чітке.
4. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.
5. Дії учнів потрібно контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати.
6. Не допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінки за поразку в грі, глузування тощо).
7. Доцільно розсадити учнів (звичайно непомітно для них) так, щоб за кожною партою сидів учень сильніший, а поряд – слабший. 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.

8. Гра на уроці не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко організованою і цілеспрямованою. Учні мають засвоїти правила гри, крім того, зміст гри, її форма повинні бути доступними для учнів.

Надзвичайно важливу роль в ігровій ситуації відіграють правила. Якщо вони задалегідь не продумані, чітко не сформульовані, то це ускладнює пояснення ходу гри, осмислення учнями її змісту, викликає втому і байдужість учнів.

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.

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.

Жодне порушення правил не повинно залишатися 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 в повсякденному житті. Проте під час гри не слід робити зауваження, повчання, оскільки це погіршує настрій учнів, послаблює їхній інтерес, гальмує увагу.

В процесі проведення уроків з елементами гри реалізуються ідеї співдружності у змаганні, самоуправлінні, виховання через колектив, відповідальності кожного за результати своєї праці, а основне – формується мотивація навчальної діяльності й інтерес дітей.

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

Таким чином, враховуючи зазначені чинники, можна стверджувати, що якісний розвиток основних психічних процесів (сприймання, уваги, пам'яті, мислення, уяви) у молодшому шкільному віці залежить від того, наскільки успішно організована навчальна діяльність. Підвищити ж її ефективність можна за умов використання на уроках різних видів дидактичних ігор, оскільки навчально-ігрова діяльність, з одного боку, сприяє підвищенню ефективності навчання учнів початкової школи, а з іншого – створює умови для розвитку та вдосконалення психічних процесів у молодшому шкільному віці.

Гра – це один із найважливіших методів у навчанні і вихованні школярів. Розглядаючи значення гри з точки зору психології та педагогіки, можна стверджувати, що гра відноситься до засобів підвищення ефективності навчально-виховного процесу.

Література

1. Варзацька Л. О. Гра як засіб пізнання / Л. О. Варзацька // Початкова школа. – 1988. – № 12. – С. 34–35.
2. Денис С. А. Дидактичні ігри / С. А. Денис // Початкова школа. – 2004. – № 8. – С. 48.
3. Копосов П. Місце початкової гри у методичній системі сучасної дидактики / П. Копосов // Рідна школа. – 2000. – № 11. – С. 65–66.
4. Рижук В. І. Гра як метод навчання й виховання / В. І. Рижук // Початкове навчання та виховання. – 2005. – № 16–18. – С. 20–25.
5. Ушинський К. Д. Вибрані педагогічні твори / К. Д. Ушинський. – К. : Радянська школа, 1949. – 213 с.