

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Шкарабура Яна,

магістрант Педагогічного інституту

Київського університету імені Бориса Грінченка, м. Київ, Україна

У центрі уваги нової української школи має бути творча особистість, головними якостями якої – духовність, громадянськість, інтелектуальність, конкурентоспроможність. Отже, першочерговим завданням, яке постає перед освітою, є виховання успішної, інтелектуально й духовно розвинутої особистості з перших років навчання. У ХХІ ст. навички мають широкий діапазон – це і вміння навчатись упродовж життя, критично мислити і відповідально ставитися до інформації, проявляти креативність, співпрацювати з іншими людьми й комунікувати задля ефективного спілкування, а також навички у царині інформації, медіатехнологій тощо. Наразі інтенсифікація і модернізація освіти потребує втілення таких технологій інтерактивного навчання, які спрямовані на творче формування особистості в інтелектуальному й емоційному вимірах. Науковці виокремлюють передусім такі технології: розвивальне навчання, метод проектів, проблемне навчання, ігрове навчання, навчання у співпраці та ін.^{1 (с. 19); 2}

Напрями досліджень у сфері освіти вказують на те, що зацікавленість вивченням впливу ігор на навчання зростає. Як показує практика – дидактичні ігри спроможні сприяти усвідомленому вивченню шкільних предметів. Адже гравцям надаються різноманітні способи самовираження,

забезпечується ефективний зворотний зв'язок, розвивається уміння співпрацювати, а також у грі спостерігається низький рівень невдач (поразок). Для молодших школярів, особливо першокласників, які адаптуються до нових умов у школі, потрібно активно та свідомо застосовувати ігри та ігрові ситуації на уроках. Це є обов'язковою умовою для переходу дошкільника від ігрової діяльності до навчальної.

Ігри – приваблива діяльність для багатьох людей. І супроводжує вона нас з дитинства, адже це допомагає пізнавати явища і поняття. Але чи є місце іграм у шкільній практиці? І якщо так, то які ігри мають бути в навчанні, щоб молодші школярі не втрачали цікавості до науки і щоб не відволікалися на зайві справи? Як зробити так, щоб вони не сприймали їх як розвагу, можливість відпочити? А зробити це треба і зробити це можливо. Адже світ сприймається дитиною через образи, звуки, фарби, ігри і т.ін. Під час гри діти мають можливість глибше пізнати життя, вони набувають різних навичок і вмій. Ігри задовольняють дитячу допитливість, активують пізнавальний потенціал, розвивають розумово та інтелектуально.

Ураховуючи, що з початку навчального року (2018/2019) першокласники навчаються за новим Державним стандартом початкової школи, перед педагогами постають нові виклики, а це позначається на підходах до навчання. На думку практиків, навчання має будуватися інакше, у такий спосіб, щоб усі учні могли вчитися. Один з варіантів організації навчального процесу – використання в діяльності педагога технології інтерактивного навчання, зокрема використання ігрового навчання для активізації навчальної діяльності молодших школярів^{3 (с. 143)}. Одним із таких результативних підходів до вивчення шкільних предметів є дидактичні ігри як інтерактивні методи навчання, за яких конструюються життєві ситуації та спільне розв'язання проблем.

Своєрідність дидактичних ігор полягає в тому, що завдання дітям ставляться саме в ігровій формі. Діти здобувають знання, вчать маніпулювати у грі предметами, засвоюють культуру спілкування з іншими людьми, хоча їм здається, що вони просто граються. Дидактичні ігри створюють умови для самовдосконалення та самовиховання учнів. Учителю допомагає об'єднати в одне ціле всі структурні компоненти гри і якнайкраще використати її потенційні можливості. Головна роль учителя – координування дитячої взаємодії та спрямовування конкретної діяльності. Як результат, формуються принципово нові стосунки між учителями і учнями, між самими учнями. Суб'єкт-суб'єктність за такої організації освітнього середовища закладу загальної середньої освіти виходить на новий рівень.

Побудова навчального процесу на основі гри має відбуватися за такими етапами: орієнтація (ознайомлення дітей з ключовими уявленнями, які використовуються у грі; потім – учитель дає характеристику ігровим правилам); підготовка до проведення (педагог розкриває сценарій, приділяючи значну увагу ігровим завданням, правилам, ролям, ігровим діям, приблизному типі рішень під час гри); проведення гри як такої (головним завданням є організація учителем проведення самої гри, під час якої він занотовує результати ігрових дій, стежить за характером дитячих рішень, роз'яснює моменти утруднень тощо); обговорення гри (учитель разом з

учнями проводить обговорення, під час якого дається огляд-характеристика «подій» гри та їх сприйняття учасниками, у такий спосіб учитель спрямовує дітей до аналізу проведеної гри, що сприяє виробленню навички рефлексії). Особливу увагу слід приділяти встановленню зв'язку змісту гри зі змістом навчального предмета.

Дидактичні ігри можна вдало використати на будь-якому етапі уроку. Це дасть змогу виявити знання учня і вміння користуватися ними. Дидактичні ігри матимуть високу результативність, якщо використовувати їх систематично та цілеспрямовано. Тобто, поєднувати гру з дидактичними вправами. В. Букатов сформулював такі поради до проведення дидактичних ігор: не поспішати з виголошенням дидактичної мети або з постановкою навчальної мети перед початком ігрового завдання; продумати діяльність учнів так, щоб складність була замаскована виконанням дій, для них досить легких; продумати й підготуватися до зміни мізансцен; під час повторення ігрового завдання має бути новизна, несподіванка й незрозумілість; скласти список ігор і з'ясувати, як ці ігри (або їх елементи) можна використовувати на уроці; пам'ятати, що жвавість дидактичної гри найбільше залежить від поведінки вчителя⁴ (с. 44).

Дидактичні ігри у початковій школі активізують інтерес та увагу дітей, розвивають пізнавальні здібності, уяву, закріплюють знання, вміння та навички. За допомогою гри створюється атмосфера взаємоповаги, взаєморозуміння, довіри, доброзичливості та вільного вибору. Така гра викликає позитивні емоції та бажання дітей молодшого шкільного віку вчитися.

¹ Васьківська Г. О. Дидактичні умови реалізації інтерактивних технологій у процесі формування системи знань про людину. *Молодь і ринок*. 2013. №1(96). С. 18–22.

² Сопівник Р. В., Дубровська Л. О., Дубровський В. Л. Система дидактичних ігор як засіб ефективності навчально-виховного процесу у сучасній початковій школі. *Психолого-педагогічні науки*. 2016. № 4. С. 111–114.

³ Новицька Н. Застосування педагогічних технологій інтерактивного навчання для набуття учнями правових компетентностей. *Дидактика: теорія і практика* : зб. наук. праць. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2016. С. 141–148.

⁴ Букатов В. *Педагогические таинства дидактических игр*. Учеб.-метод. пособие. 2-е изд., испр. и доп. Москва : Изд-во МПСИ Флинта, 2003.