

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ РОЗУМОВОГО РОЗВИТКУ МОЛОДШОГО ШКОЛЯРА

DIDACTIC GAME AS A MEANS OF MENTAL DEVELOPMENT OF JUNIOR SCHOOLCHILD

Статтю присвячено одній із актуальних проблем, які виникають у навчанні та вихованні дітей, – розумовому розвитку учнів молодшого шкільного віку. Зокрема, розкрито суть досліджень, із яких випливає важливість використання дидактичних ігор в освітньому процесі як засобу розумового розвитку школяра. Варто зазначити, що в усьому різноманітті видів діяльності, які людина здійснює протягом свого життя, виділяють три типи, що найбільше впливають на розвиток її особистості: гра, навчання і праця. Генетично змінюючи один одного, вони співіснують протягом усього життя людини. Основну увагу у статті зосереджено на теоретико-методичних засадах всебічного розвитку учня початкових класів. Унаслідок реформування освіти головною метою освітан стало створення такої школи, в якій дітям буде цікаво і приємно навчатися, засвоєння нових знань і навичок не обмежуватиметься метою успішного складання екзаменів, а буде нести уміння застосовувати набуте у школі під час повсякденного життя. Учням буде приємно відвідувати школу, де панують співпраця і взаєморозуміння як між педагогічним колективом і дитиною та її батьками, так і між самими учнями. Саме тому діяльність освітан спрямована на створення сприятливих умов для формування у дітей навичок роботи у групах, розвитку їхніх творчих здібностей та інтелекту. На основі проведених досліджень обґрунтовано важливість дидактичної гри як ефективного засобу розвитку. Загалом дослідження у цій сфері показали, що одним із найефективніших методів досягнення поставлених завдань є використання саме ігрових технологій в освітньому процесі.

Підсумовуючи вищезазначене, можна дійти висновку, що гра, будучи доступним і цікавим дитині методом пізнання навколишнього світу, має бути більш пристосованою формою оволодіння знаннями, вміннями і навичками. Основні висновки сприяють більш детальному розумінню значення формування розумової активності засобами дидактичної гри.

Ключові слова: дидактична гра, розумовий розвиток, молодший шкільний вік, ігрові технології, освітній процес, творчий потенціал дітей, аналітичне мислення.

In particular, the article is devoted to one of the current problems that arise in the education and upbringing of children – the mental development of primary school students. The essence of research is revealed, which implies the importance of using didactic games in the educational process as a means of mental development of students. It is worth noting that in all the variety of activities that a person engages in during his life, there are three types that have the greatest impact on the development of his personality. It is play, study and work, respectively. Genetically changing each other, they coexist throughout human life. The main attention is focused on the theoretical and methodological principles of comprehensive development of primary school students.

In connection with the reform of education, the main goal of educators was to create a school in which children will be interesting and enjoyable to learn, learning new knowledge and skills will not be limited to successful exams, but will carry the idea of applying skills acquired in school in everyday life. Students will enjoy attending a school where there is cooperation and mutual understanding, both between the teaching staff and the child with her parents, and between the students themselves. That is why the activities of educators are aimed at creating favorable conditions for the formation of children's skills of working in groups, the development of their creative abilities and intelligence.

On the basis of the conducted researches the importance of didactic game as an effective means of development is substantiated. In general, research in this area has shown that one of the most effective methods for achieving the objectives is the use of game technology in the educational process.

In conclusion, we can point out that the game, being an accessible and interesting method for the child to learn about the world around him, should be a more adapted form of acquiring knowledge, skills and abilities. The main conclusions contribute to a more detailed understanding of the importance of the formation of mental activity by means of didactic games.

Key words: didactic game, mental development, primary school age, game technologies, educational process, creative potential of children, analytical thinking.

УДК: 373.3:37.091.33-027.22:796+159.922.72
DOI <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/40.9>

Скоромна М.В.,
канд. пед. наук,
доцент кафедри педагогічних
технологій початкової освіти
Південноукраїнського національного
педагогічного університету
імені К.Д. Ушинського

Голубенко О.В.,
студентка IV курсу факультету
початкового навчання
Південноукраїнського національного
педагогічного університету
імені К.Д. Ушинського

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Аналізуючи концептуальні положення низки державних документів (Закон України «Про освіту», Національну програму «Освіта XXI століття» та інші), варто зазначити актуальність упровадження дидактичних ігор як методу навчання учнів молодшого шкільного віку, адже основною метою зазначених документів є формування школяра нового типу – відповідального, індивідуального, творчого та ініціативного. Саме тому розуміння вчителем

важливості дидактичної гри та вміння її використовувати у навчально-виховному процесі є вагомими передумовами для здійснення ефективної навчальної діяльності. Складність і багатогранність поняття «дидактична гра» зумовлені недостатньою кількістю наявної інформації.

Нині все більше педагогів наголошують необхідність упровадження ігрових технологій в освітній процес, акцентуючи увагу на тому, що діти під час гри, не помічаючи цього, засвоюють необхідні знання, вміння

і навички. Ніби підсумовуючи зазначене, В. Г. Коваленко називає ігри «сучасним визнаним методом навчання і виховання, що має освітню, розвивальну і виховну функції, які діють в органічній єдності» [5, с. 3].

Актуальність теми ще більше посилюється тим, що в Україні у навчальній програмі немає повного переліку ігор та ігрових ситуацій. Підручники і друковані зошити містять кілька ігор/ігрових ситуацій, кілька посібників і конкретні рекомендації щодо використання ігор і завдань, які приносять задоволення. Питання потенціалу дидактичної гри під час розумового розвитку молодшого школяра було завжди популярним, але нині воно є особливо актуальним, потребуючи більш детального і всебічного вивчення.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Феномен дидактичної гри як засобу розумового розвитку молодшого школяра є предметом дослідження широкого кола науковців, зокрема К. Ушинського, Г. Лемка, В. Коваленка, А. Макаренка, Я. Корчака, Ю. Фучика, Ж. Декролі, Дж. Вана, Ш. Амонашвілі, Д. Ельконіна. Під час дослідження було з'ясовано, що теоретичні і практичні питання ролі дидактичної гри у навчально-виховній роботі вчителів початкової школи досліджено у працях В. Сухомлинського, М. Акимової, Л. Долинської, В. Козлової, О. Скрипченка, В. Коваленка.

Проблемі гри приділялася значна увага таких мислителів минулого, як Платон, Арістотель, Рабле, Д. Лок, Ж.-Ж. Руссо. Питання активізації розумового розвитку за допомогою дидактичних ігор досліджували М. Фіцула, Л. Артемова, Т. Тарабакіна. Науковці наголошують на важливості дидактичних ігор і пропагують їхнє використання у навчально-виховному процесі. Зокрема, особливості використання дидактичних ігор під час навчання у початковій школі висвітлено у працях В. Войтка, С. Полгородника, Н. Калениченка, О. Жорника, І. О. Шкільної, О. Я. Савченка та інших.

Більшість праць науковців відображає різні підходи до ролі дидактичної гри під час навчання і виховання школярів. Зокрема М. Гончаров, М. Лісіна, В. Семенов вважали, що дидактична гра – це насамперед форма спілкування; Л. Виготський – що це форма діяльності; а на думку П. Каптерєва та С. Рубінштейна, сутність дидактичної гри полягає саме у розумовому розвитку.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Ураховуючи те, що феномен дидактичних ігор постійно оновлюється, у науковій літературі з'явилися нові ідеї і пропозиції стосовно їх використання у навчально-виховному процесі. На нашу думку, більш детального вивчення потрібно надати саме практичним аспектам, які впливають на діяльність дидактичної гри як засобу розумового розвитку школяра.

Досліджуючи становлення та розвиток дидактичної гри під час навчання у початковій школі, ми обґрунтували систему її використання задля

ефективного розвитку учня та визначили особливі педагогічні умови, що стимулюють її дієвість. Однією із виявлених умов є вдосконалення певних елементів дидактичної гри з метою підвищення мотивації дітей і їх зацікавленості у навчанні.

Нами проведено дослідження впливу використання дидактичних ігор на розумовий розвиток учнів. Для цього ми використали методику ГІТ (групового інтелектуального тесту), розроблену словацьким психологом Дж. Ваном.

Як свідчить практика, останнім часом саме дидактична гра набула широкого використання під час організації освітнього процесу у початковій школі, особливо під час упровадження Нової української школи. Однак ще не всі особливості зазначеної проблеми можна вважати повністю дослідженими. Такі аспекти і були покладені в основу написання цієї статті.

Мета роботи – розкриття потенціалу дидактичної гри під час розумового розвитку учнів молодшого шкільного віку, аналіз отриманих результатів дослідження, формування висновку щодо вагомості дидактичної гри як ефективного засобу розвитку дітей.

Виклад основного матеріалу. Сучасна педагогіка дає таке визначення дидактичної гри: це гра, спрямована на формування у дитини потреби у знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок.

Гра під час навчального процесу забезпечує емоційну обстановку відтворення знань, полегшує засвоєння навчального матеріалу, створює сприятливий для засвоєння знань настрій, заохочує до навчальної роботи, знімає втому та перевантаження [11, с. 146].

Використання дидактичних ігор спрямовано на формування творчого потенціалу дітей, розвитку їх аналітичного мислення, здатності до комунікації і самонавчання. Окрім того, дидактична гра – це ефективний інструмент для посилення емоційної та мотиваційної сфер учня. До найважливіших загальних здібностей, які розвиває навчальна гра, можна віднести такі: доречне використання часу, встановлення пріоритетів, планування роботи; навички спілкування і взаємодії, серед яких можна виокремити вміння слухати і ставити запитання, адекватну реакцію на критику, аргументоване ведення дискусій із можливістю використання здобутих знань і вмінь у конфліктних ситуаціях; розвиток аналітичних навичок [6, с. 96].

Задача вчителя полягає в тому, що під час вибору гри упевнитись у доречності її використання на уроці, обумовленості і націленості на засвоєння загальнокультурних чи окремих компетентностей із певної дисципліни, після чого зацікавити і залучити до діяльності весь клас, підтримуючи дидактичний сенс протягом усіх етапів гри.

Оскільки ігри різняться залежно від багатьох факторів, вибір правильної гри має вирішальне значення у питанні, чи буде ігрова діяльність успішною та ефективною.

Дидактичні ігри мають багато класифікацій. Різні науковці і спеціалісти наукової праці виділяють свої різновиди систем дидактичних ігор. Першим розробив таку систему для початкового навчання Жан Овідій Декролі, який виділив такі види дидактичних ігор:

- сенсорні (спрямовані на розвиток сприйняття кольору, форми, напрямку уваги, рухових здібностей);
- математичні (зорієнтовані на формування елементарних арифметичних дій, геометричних уявлень, орієнтування в часі);
- ігри із грамоти (спрямовані на підготовку дитини до читання і письма);
- граматичні (сприяють розвитку граматичної правильності мовлення);
- географічні (ефективні під час закріплення знань із географії і природничих наук).

Як ми бачимо, така класифікація розроблена, зважаючи на смислове наповнення і дидактичний ефект ігор.

У сучасній педагогіці дидактичні ігри розрізняють за характером матеріалу і пізнавальної діяльності учнів, відповідно до характеру ігрових дій, залежно від мети уроку. Метод ігрових технологій є універсальним інструментом і може застосовуватися педагогом на будь-якому етапі уроку. Різноманітність ігор дає змогу підібрати найвлучніші з них задля досягнення поставлених освітніх цілей. Правильний вибір дидактичної гри має вирішальне значення у тому, чи буде ігрова діяльність позитивно впливати на інтелектуальний розвиток учнів, засвоєння ними знань, формування необхідних умінь і навичок. Дидактичні ігри мають підвищувати мотивацію та оптимізм серед дітей, аби їх не лякали труднощі і вони вчилися на власних помилках. Такий підхід передбачає здатність дітей ризикувати під час гри, аналізуючи свої вчинки, наслідком чого буде здобуття компетентностей учнями і їхнє самовдосконалення.

Організація дидактичних ігор – складне завдання, що вимагає значних методичних, психологічних знань, педагогічного досвіду. Можна виділити такі вимоги до організації дидактичних ігор:

- наявність у педагога професійних знань, умінь і навичок;
- виразність мовлення освітянина під час проведення гри, що забезпечить інтерес дітей, бажання брати участь і прийти до перемоги;
- необхідність участі педагога в ігровій діяльності як того, хто забезпечить взаємну відповідність навчальних, виховних, розвивальних завдань. Водночас учитель не виконує керівну роль, а лише непомітно для дітей спрямовує гру у необхідному напрямку;
- між педагогом і дітьми має бути наявною атмосфера взаємоповаги, розуміння і довіри;

– використання різноманітних засобів навчання, що суттєво впливає на всебічний розвиток учнів і сприяє забезпеченню знань, умінь і навичок [6, 96].

Для підбиття підсумків потрібно дослідити вплив використання дидактичних ігор в освітньому процесі на розумовий розвиток молодших школярів за допомогою методики діагностики інтелектуального розвитку дітей. Таким дослідом ми розкриємо особливості рівня розвитку інтелектуальних процесів молодших школярів та виявимо вплив використання дидактичних ігор на розумовий розвиток учнів. Для цього ми використали методику ГІТ (групового інтелектуального тесту), яку розробив словацький психолог Дж. Ван. Груповий інтелектуальний тест містить шість субтестів: «Виконання інструкцій», «Арифметичні задачі», «Доповни речення», «Визначення подібностей і відмінностей», «Числові ряди», «Встановлення аналогій».

Перший субтест перевіряє швидкість розуміння дітьми поставлених завдань. Субтест «Арифметичні задачі» виявляє сформованість у школярів математичних знань. Наступним завданням дітей є доповнення речень, що перевіряє розвиток мовних навичок і вміння користуватися граматичними структурами. Виявлення подібностей і відмінностей між предметами дозволяє дізнатися про рівень розвитку аналітичних процесів. «Числові ряди» – тестове завдання, що перевіряє навички знаходження логічних закономірностей. Виконання шостої сторінки тесту дає змогу проаналізувати мислення дітей за аналогією.

У нашому дослідженні брали участь 39 учнів 4-В класу спеціалізованої загальноосвітньої школи № 119 із поглибленим вивченням англійської мови. Після аналізу результатів першої діагностики ми дійшли таких висновків: із 39 учнів класу 26% мають показник інтелектуального розвитку, що відповідає віковій нормі, 74% – показник, близький до норми.

Протягом п'яти тижнів із моменту виконання учнями першого тесту ми використовували на уроках метод ігрових технологій, поступово збільшуючи його роль у педагогічній діяльності. Дидактичні ігри, що використовувалися під час навчання, були спрямовані на стимулювання розумової діяльності учнів, розвиток уваги і пізнавального інтересу. Після тривалого використання ігрових технологій в освітньому процесі значно збільшився інтерес дітей до навчання. Учні почали працювати більш активно і зацікавлено. Аналіз результатів другого тестування показав, що після упровадження ігрових технологій в освітній процес 28% дітей, які за першого тестування показали результат, близький до норми (74%), перейшли до розряду тих, показник розумового розвитку яких відповідає віковій нормі (26%). Отже, після п'яти тижнів використання методу ігрових технологій кількість учнів із показником інтелектуального розвитку, що відповідає віковій нормі, збільшилася на 20% і становила 46%.

Висновки. Отже, дидактична гра – це метод, який має складну структуру (дидактичні та ігрові завдання, правила, ігрові дії, результат) і служить для виконання навчальних, виховних і розвивальних завдань. За вдалого використання він може стати справжнім помічником учителя в освітньому процесі, слугуючи інструментом для засвоєння знань, їх перевірки та узагальнення, ландшафтом для створення необхідного настрою в учнів. Дидактична гра виконує одразу декілька функцій. Навчальна функція полягає у засвоєнні дітьми нових знань, умінь і навичок, їх удосконаленні і закріпленні. Виховна функція є однією з найважливіших. Під час гри діти вчаться розрізняти добро і зло, набувають моральних якостей. Гра вимагає від учня певної розумової діяльності, результатом якої є інтелектуальний розвиток, що є її розвивальною функцією. Під час використання методу ігрових технологій педагог має слідкувати за реакцією учнів на ті чи інші ігри та ігрові ситуації. Перш ніж зробити гру частиною уроку, вчитель має впевнитись у тому, що дидактична задача, поставлена на уроці, здійснюється через виконання дітьми ігрового завдання, а підібраний матеріал відповідає віковим особливостям дітей і рівню їхньої обізнаності.

Аналізуючи результати проведеного нами дослідження впливу дидактичних ігор на розумовий розвиток дітей, ми дійшли висновку, що впровадження в освітній процес ігрових технологій і цілеспрямоване доречне їх використання позитивно впливає на інтелектуальний розвиток учнів.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Акимова М. К., Козлова В. Т. Диагностика умственного развития детей. СПб. : Питер, 2006. 240 с.
2. Скрипченко О. В., Долинська Л. В., Огороднічук З. В. Загальна психологія : підручник. Київ : Каравела, 2011. 446 с.
3. Коваленко В. Г. Дидактические игры на уроках математики. Москва : Просвещение, 1990. 96 с.
4. Коваленко В. Г. Дидактические игры на уроках математики : кн. для учителя. Москва : Просвещение, 1990. 96 с.
5. Козляковський П. А. Загальна психологія : навч. посібник : в 2 т. 2-ге вид., доп. і перероб. Т. II. Миколаїв : Вид-во МДГУ ім. П. Могили, 2004. 240 с.
6. Лемко Г. І. Значення гри для виховання дитини. *Materialy IV Mezinarodni vedecko-prakticka konference «Zpravyvedecke ideje – 2008»*. Dil 7. Pedagogika. Psychologie a sociologie. Hudba a zivot. Praha: Publishing House «Education and Science» s.r.o., 2008. S. 47–50. URL: http://www.rusnauka.com/29_NNM_2008/Pedagogica/36107.doc.htm
7. Ордынкина И. С. Урок математики в 1 классе. *Начальная школа*. 2010. № 4. С. 14–19.
8. Войтко В. І., Полгородник С. М., Калениченко Н. П. Педагогічні ідеї К. Д. Ушинського. Київ : Вища школа, 1974. 340 с.
9. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям. Вибрані твори: в 5-ти томах. Київ : Радянська школа, 1977. Т. 3. С. 95–98, с. 176–185.
10. Тарабакина Т. И., Елкина Н. В. И учеба, и игра: математика. Ярославль. 2008. 255 с.
11. Фіцула М. М. Педагогіка: навч. посіб. Вид. 2-ге, випр., доп. Київ : Академвидав, 2007. 560 с.