

373.31(082)

178 Міністерство освіти і науки України  
Криворізький державний педагогічний університет  
Кафедра педагогіки і психології

*ПРОБЛЕМИ ОНОВЛЕННЯ ЗМІСТУ  
ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ  
НА СУЧАСНОМУ ЕТАПІ  
РЕФОРМУВАННЯ ШКОЛИ*

**Збірник наукових та науково-методичних праць  
викладачів кафедри педагогіки і психології  
Криворізького державного педагогічного університету**

**Випуск 3**

*Присвячено 75-річчю  
Криворізького державного  
педагогічного університету*

**Кривий Ріг  
2005**

# ДИДАКТИЧНА РОЛЬ ГРИ У АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

*Клепак А. М.*

*В статті досліджується дидактична роль ігрових технологій в активізації пізнавальної діяльності молодших школярів.*

*The article investigates the didactic role of the playing technologies in the development of cognitive activities of younger pupils.*

На сьогодні ігрова технологія стає однією з організаційних форм педагогічного процесу, нібито новою оболонкою, яка дозволяє в певній мірі підсилити виховну діяльність школи, органічно включаючи у сферу її діяння практично усіх учнів. Виховний та розвивальний ефект гри визначається тими сприятливими обставинами, в яких перебувають її учасники. Перш за все чудова можливість для активної міжособистісної взаємодії та самовизначення.

Ігрова технологія здебільшого для педагогіки справа нова. В процесі її застосування виникають різні проблеми та труднощі. Задача знайти оптимальні варіанти та моделі ігрової взаємодії стосовно до умов сучасної школи надзвичайно актуальна.

Аналіз можливостей застосування ігрової технології для виховання школярів залежить від її сутності. Декотрі її філософські аспекти були оглянуті в працях Г. П. Щедровицького, І. В. Бестужева – Лади, І. С. Кона та інших філософів й соціологів. Так, Щедровицький вважав, що “гра – це особа форма дитячого життя, вироблена або створена суспільством для управління розвитком дітей: саме в цьому плані вона є особливим педагогічним творенням” [1, с. 47]. І. С. Кон пропонував вважати гру “механізмом самоорганізації та самонавчання” психіки дитини. Це узагальнена модель формування самостійності дитини”, спосіб збирання дитиною “свого Я”, важлива універсальна форма, в котрій йдуть “потужні процеси самовираження, самовизначення, самоствердження, самоперевірки та самореабілітації” [2, с. 42].

Найбільш глибоко до сучасного часу розглянуті психологічні аспекти гри в працях С. Т. Шацького, П. П. Блонського, Д. Б. Ельконіна та зарубіжних вчених Дж. Бруно, Ж. Піаже та ін.

Велику увагу гри у розвитку пізнавальної діяльності молодших школярів приділяли українські педагоги А. С. Макаренко і В. О. Сухомлинський. Хороша, правильна на думку Макаренка, та гра, яка надає дитині радість. “Це буде або радість перемоги, або радість естетична – радість творчості”. Таку радість приносить і справжня робота. “Гра без зусилля, гра без активної діяльності – завжди погана гра” [3, с. 356].

В. О. Сухомлинський вважав, що в ігровій діяльності, в тих думках і почуттях, якими вона супроводжується і спонукається, найвиразніше проявляються особливості молодшого шкільного віку. “Коли б ми дорослі, пише педагог, могли глянути на світ і на себе очима семирічної дитини, ми в найпростішій грі побачили б серйозні речі, явища, події. У грі немає людей, серйозніших, ніж малі діти” [4, с. 273].

Аналіз програм, підручників, методичних посібників з різних предметів початкової школи для вчителів показав, що ідея формування загальнопізнавальних умінь у молодших школярів знайшла в них певне відображення. Слід зазначити, що в програмах окремих предметів певною мірою враховуються вимоги щодо формування загально пізнавальних умінь. Методичний апарат підручників з читання, української мови та інших предметів орієнтує вчителя на формування і розвиток даної групи умінь учнів, але реалізує ці вимоги не завжди послідовно і не досить повно.

Існуюча практика викладання в початкових класах свідчить, що у більшості випадках учителі орієнтуються на опосередкований спосіб формування загально пізнавальних різних предметів, але ізольовано, без урахування їх між предметного характеру. Така робота проводиться епізодично, безсистемно.

Вчителі недостатньо обізнані зі змістом розділу програми “Формування у молодших школярів загально навчальних умінь і навичок” і фактично не володіють методикою їх формування.

Аналіз наукової літератури щодо організації пізнавальної діяльності учнів початкових класів показує невисокий рівень їх умінь та навичок, необхідних у процесі пізнання.

За дослідженнями вчених Л. В. Занкова, Г. О. Люблінської, Н. О. Менчинської, М. Н. Скаткіна, О. Я. Савченко та інших, позитивний “приріст” в оперуванні ними з класу до класу становить у більшості випадків лише 5-6 відсотків. Це негативно впливає на продуктивність засвоєння навчального матеріалу, формування навчальної діяльності, і як правило, не дає змоги переважній більшості школярів сповна реалізувати потенційні ресурси, одержати базу для переходу на більш високі рівні розвитку своїх пізнавальних можливостей.

Аналіз структури ігрової діяльності, її роль в навчальному процесі дає змогу ігрової технології широко і системно використовувати у навчанні молодших школярів.

Нами була розроблена програма цілеспрямованого і послідовного збагачення навчального процесу розмаїттям ігрових дій і прийомів, що складають систему ігрової діяльності (на прикладі української мови в 3 класі). Складові ігрової діяльності ми добирали від конкретної мети і завдань уроку навчального предмету, дидактичних умов, доцільності їх застосування, готовності учнів до того чи іншого виду гри. Для вивчення можливостей використання ігрових технологій були відібрані теми: “Будова слова”, “Звуки і букви”, “Речення”, “Слово”. Цьому передував аналіз навчальної програми з української мови для учнів 3 класів, вивчення навчально-методичної літератури, бесіди з вчителями СШ № 110 м. Кривого Рога про труднощі дітей при вивченні цих тем.

Наша дослідно-експериментальна робота передбачала:

- використання ігор на уроці української мови, з метою кращого засвоєння та закріплення вивченої теми;
- ознайомлення дітей з правилами гри;
- врахування індивідуальних та розумових здібностей школярів при організації та проведенні ігор;

– співставлення результатів ефективності застосування ігрових технологій та звичайного уроку.

Компонентами системи використання ігрових технологій виступає розмаїття ігор: гра “Слово – родичі”, “Відгадай слово”, “Шаради”, “Дружня сім’я”, “Хто у нас Зірке Око?”, складання і розгадка ребусів, кросвордів та ін. Усі ці компоненти перебувають у комплексному взаємозв’язку і доповнюють один одного при розв’язанні освітніх завдань.

Оцінка ефективності впровадження до навчального процесу різноманітних дидактичних ігор відбувалася шляхом порівняльного аналізу результатів діагностики сформованості пізнавальної діяльності молодших школярів в експериментальному і контрольному класах. В контрольному класі до проведення дослідно-експериментальної роботи ці показники становили: 43 % учнів з високим рівнем сформованості пізнавальної діяльності, 36 % учнів з середнім і 21 % учнів з низьким. В експериментальному класі ці показники були низькими: 40 % – високий рівень, 36 % середній і 25 % низький.

Внаслідок системної роботи, повна частина дітей мала байдуже відношення до навчання, низький рівень сформованості вмій і навичок пізнавальної діяльності, труднощі в опануванні та застосуванні знань, відсутністю пізнавальної активності, самостійності, наявністю страху перед навчанням.

Систематичне залучення до ігор дітей дало певних результатів, а саме: активне включення в навчальну діяльність, наявність вольових компонентів при виконанні різних навчальних завдань, зацікавлене відношення до предмету вивчаємої теми, самостійності, наявності творчих елементів.

Внаслідок проведення дослідно-експериментальної роботи відбулися певні зрушення: кількість учнів з високим рівнем сформованості пізнавальної діяльності зросла на 3 %, з середнім – на 2 %. Ці показники значно вищі ніж у контрольному класі. Це підтверджує правильність нашої гіпотези, що дидактичні ігри сприяють виникненню глибокого інтересу до вивченої теми і активізації їх пізнавальної активності при вивченні предметів.

Дидактичні ігри вдалі для застосування на уроках, так як вони припускають розв'язання поставлених раніше завдань, мають чітко поставлені цілі, план і обмежені правила. Ігри допомагають не тільки закріпити та проконтролювати знання, але й сприяють прагненню до активної участі в житті, дають можливість кожному учню розкрити свій творчий потенціал.

Аналіз перевірки, проведеної з метою виявлення фактів, що дозволяють зрозуміти, що заважає дітям добре виконувати завдання, відчувати себе щасливим в школі, розвивати пізнавальну діяльність, привів до такого висновку: для дитини, що оволодіває премудростями шкільної науки, і яка прагне, що є сили виконати шкільні вимоги якнайкраще, дуже важко зупинитися на якомусь певному варіанті дій. А форма гри (її мета, методика) обирається вчителем з таким підходом, аби дитина, здобуваючи нові знання, з таким самим бажанням включалася в навчальний процес, з яким вона поринає у цікаву і знайому для неї ігрову діяльність. Тобто створення на уроці такої навчально-пізнавальної ігрової ситуації, коли дітям стає цікаво вчитися, коли зникає страх перед новим, незвіданим навчальним матеріалом, коли радісно сприймається дійсність, і, головне, дитині хочеться вчитися.

Отже, ігрові технології необхідні для ефективності навчально-виховного процесу, оскільки відкривають широкі можливості для засвоєння предмету.

#### *Література:*

1. *Методические замечания к педагогическому исследованию игры.* – М., 1966. – С. 45, 47.
2. *Как построить свое "Я".* – М., 1991. – С. 42, 47.
3. *Макаренко А. С. Игра // Сочинения.* – М., 1958. – Т. 4. – С. 356.
4. *Сухомлинський В. О. Духовний світ школяра.* – Т. 1. – К., 1976. – С. 273.
5. *Прутченков А. С. Возможности игровой технологии: понятия и термины // Педагогика.* – 1999. – № 3. – С. 121.
6. *Данилова Л. Розвивати пізнавальну активність учнів // Рад. школа.* – 2002. – № 6.
7. *Дон О. Дидактичні ігри // Шкільний світ.* – 2001. – № 35. – С. 13.
8. *Кудиуїна Н. Ретроспективний погляд на формування сучасної моделі ігрової діяльності // Шлях освіти.* – 2003. – № 1. – С. 46.