

Теоретичні аспекти застосування дидактичних ігор на уроках української мови в початковій школі

Автор: Шпортун Наталія Миколаївна

Гра є ефективним засобом підвищення розумової діяльності дітей в початковій школі та являється важливою виховною стороною навчального процесу. Вона вимагає від дітей уяви, вміння швидко знаходити правильне рішення. Саме в іграх розпочинається невимуслене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнями. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань.

1.1. Особливості застосування дидактичних ігор на уроках української мови

Найефективнішими є ті уроки української мови, на яких учителі використовують різноманітні форми роботи, збагачують їх знахідками своїх творчих шукань.

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні.

Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива атмосфера, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, учитель має зважати на всіх учнів, добирати ігри, які були б їм цікаві й зрозумілі.

Гра - це практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворює 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.

Якщо спочатку учень зацікавиться лише грою, то дуже швидко його вже цікавитиме пов'язаний з нею матеріал, у нього виникне потреба вивчити, зрозуміти, запам'ятати цей матеріал, тобто він почне готуватися до участі в грі. Гра дає змогу легко повернути увагу й тривалий час підтримувати в учнів інтерес до тих важливих і складних предметів, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається.

Ігри на уроках української мови можна використовувати для ознайомлення дітей з новим матеріалом та для закріплення, для повторення раніше набутих уявлень і понять, для повнішого і глибшого їх осмисленого засвоєння, формування графічних умінь та навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору. Систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання [17, с.102].

В іграх діти спостерігають, порівнюють, класифікують предмети за певними ознаками, виконують аналіз і синтез, абстрагуються від несуттєвих ознак, роблять узагальнення. Багато ігор вимагають умінь висловлювати свою думку в зв'язній і зрозумілій формі, використовуючи термінологію.

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

1. Готовність учнів до участі в грі. (Кожен учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити мету її, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі).
2. Забезпечення кожного учні необхідним дидактичним матеріалом.

3. Чітка постановка завдання 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 слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати.
6. Не можна допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінка за поразку в грі, глузування тощо).

Ігри важливо проводити систематично й цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи й урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості тощо.

1. Дидактичні принципи організації ігор: доступність, посильність, систематичність [19, с.31].

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

Слід уникати одноманітності завдань, організовувати їх так, щоб дітям не доводилося довго чекати задіявання в грі, бо це знижує їхній інтерес.

Мета ігор – формування в учнів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними знаннями, уміннями й навичками учень зможе лише тоді, коли він виявлятиме до них інтерес, і коли вчитель зумів зацікавити учнів.

Добираючи ту чи іншу гру, вчитель має пам'ятати, що процес створення гри містить ряд станів:

- а) вибір теми;
- б) визначення мети й завдань;
- в) підготовка і проведення гри (повідомлення учням теми гри, підготовка унаочнень, проведення гри, підбиття підсумків.

Успіх проведення гри залежить від дотримання 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;
- д) залучення до ігор усіх учнів класу [22, с.66].

Під час проведення ігор в учителів виникає безліч проблем: за яким принципом відбирати навчальний матеріал для створення ігор, яке місце дидактичних ігор в ряді інших форм і методів навчання, як одному вчителю вправитися з класом учнів під час гри?

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 учнів і вміння користуватися ними.

Дидактичні ігри, використані на уроках української мови в органічному поєднанні, розвивають не лише мовлення. Ці ігри добре допомагають розвитку пам'яті, уваги, кмітливості, вміння класифікувати предмети, порівнювати їх, узагальнювати, диференціювати. Т.К.Донченко у праці «Мета одна, уроки – різні» визначив чотири вимоги, без урахування яких не можна зарахувати ту чи іншу навчальну діяльність учнів до дидактичних ігор. На його думку, грою можна назвати таку навчальну діяльність, в якій присутній

хоча б один із таких елементів:

1. елемент очікування несподіванки – поява, зникнення, пошук і знаходження, непередбачене повторення дії в грі тощо;
2. елемент загадки, що інтригує дітей, стимулює їхню творчу фантазію, мобілізує дитячий досвід;
3. елемент руху;
4. елемент змагання [11, с.14].

На думку Т.К.Донченко, гра є дидактичною тільки тоді, коли пізнавальний елемент у ній нерозривно пов'язаний з елементами зацікавленості. Висока ефективність дидактичної гри безсумнівна. І вчитель, і діти працюють з використанням ігрових матеріалів легше, веселіше, а головне – значно продуктивніше [12, с.36]. Це відбувається тому, що під час гри задіяні глибинні психологічні механізми, які забезпечують глибоке і міцне засвоєння навчального матеріалу.

Перший механізм – висока внутрішня мотивація діяльності. У процесі гри діти працюють з величезним емоційним піднесенням. Другий – розкутість пізнавальних дій учня. Кожен має право на помилку, яка не є трагедією і не засуджується вчителем.

Органічне поєднання гри та навчання сприяє також всебічному розвитку, формуванню інтересу до знань.

Отже, гра є невід'ємним елементом сучасного уроку української мови в початковій школі, ефективність якої досягається шляхом дотримання певних вимог. За допомогою ігор молодші школярі дієвіше засвоюють не лише програмовий матеріал з різної мови, а й зазнають всебічного розвитку із формуванням зацікавленості в навчальній діяльності.

1.2. Класифікація ігор

У психолого-педагогічній літературі виділяється кілька класифікацій ігор. Цікавою є класифікація С.Новосолової, яка маючи у своїй основі організаційно-функціональне джерело ігор, розрізняє:

1) самостійні ігри (виникають з ініціативи дітей):

- ігри-експериментування; - сюжетні ігри
(сюжетно-відображувальні, сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані);

2) ігри, що виникають з ініціативи дорослого, який використовує їх з освітньою та виховною метою:

- навчальні ігри (дидактичні, сюжетно-дидактичні, рухливі);

- розважальні ігри (ігри-забави, ігри-розваги, інтелектуальні, святково-карнавальні, театральні-постановні);

3) ігри, що базуються на історичних традиціях етносу (народні).

Такі ігри можуть виникати з ініціативи дорослого, старших дітей.

Сучасна педагогіка найчастіше послуговується такою класифікацією ігор (за Н.В.Кудикіною):

1. Творчі ігри. До них належать режисерські, сюжетно-рольові (сімейні, побутові, суспільні), будівельно-конструкційні, ігри на теми літературних творів (драматизації, інсценування).
2. Ігри за правилами. Цю групу утворюють рухливі (великої, середньої, малої рухливості: сюжетні, ігри з предметами; з переважанням основного руху: бігу, стрибків тощо; ігри-естафети) та дидактичні ігри (словесні, з іграшками, настільно-друковані).

Окрему групу становлять народні ігри (забави, рухливі, дидактичні, обрядові).

Кожна класифікація є досить умовною і не вичерпує всього різноманіття ігор. Наприклад, творчі ігри підпорядковані певним правилам, оскільки без правил неможлива будь-яка спільна діяльність, а ігри за правилами передбачають елемент творчості. У творчій грі їх устанавлюють діти, у рухливих і дидактичних іграх – дорослі, з метою забезпечення виховної та навчальної мети. У творчих іграх і в іграх за правилами фігурують мета, уявна ситуація, самостійність дій, активна робота уяви, творчість. Різняться ці дві великі групи ігор спрямованістю творчої активності дітей: творчі передбачають реалізацію задуму, розвиток сюжету; ігри за правилами – вирішення завдань і виконання правил.

Отже, перехід дітей від одного виду гри до іншого залежить як від віку, так і від індивідуальних уподобань. Уникаючи надмірної регламентації, педагог має сприяти розвитку різних видів ігрової діяльності учнів.

1.3. Дидактична гра як один із способів залучення молодших школярів до активної розумової діяльності

Дидактична гра – це гра, спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок [15, с.27].

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на уроках, справедливо вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагога та учнів, продуктивної форми їх спілкування з наявними елементами змагання, безпосередності, природного інтересу. Визначальними при цьому є думки класиків педагогіки. А.Макаренко називав гру усвідомленою діяльністю, а радість гри – «радістю творчою», «радістю перемоги» [15, с.27].

В.Сухомлинський писав: «У грі розкривається перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку» [14, с.12].

Використовують дидактичні ігри у навчанні та вихованні учнів засобами рідної мови усіх вікових груп за необхідності актуалізувати їхній досвід, повторити, уточнити, закріпити набуті знання і уявлення про природні явища, працю, побут людини. Вдаються до них і після спостережень, екскурсій, бесід та інших занять. Нерідко ігри з дидактичними матеріалами є основним засобом навчання і виховання, за допомогою яких учитель готує дитину правильно сприймати об'єкти і явища навколишнього світу.

Як ігровий метод навчання дидактична гра постає у двох видах:

- 1) власне дидактична гра ґрунтується на автодидактизмі (самонавчанні) та самоорганізації учнів;
- 2) гра-заняття (гра-вправа) [20, с.19]. Провідна роль у ній належить учителю, який є її організатором. Під час гри-заняття учні засвоюють доступні знання, у них виробляються необхідні вміння удосконалюються психічні процеси (сприймання, уява, мислення, мовлення). Ефективне опанування знань і вмінь відбувається в практичній діяльності за активізації мимовільної уваги і запам'ятовування.

У дидактичній грі як формі навчання взаємодіють навчальна (пізнавальна) та ігрова (цікава) складові. Відповідно до цього вчитель одночасно навчає учнів і бере участь у їхній грі, а учні граючись навчаються. Здатність дидактичної гри навчати і розвивати дитину через ігровий задум, дії і правила С.І.Дорошенко визначає як автодидактизм [13, с.35].

Пізнавальний зміст навчання виявляється в його дидактичних завданнях, які педагог ставить перед учнями не прямо, як на уроці, 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 і відгадування, елементів змагання у досягненні ігрового результату тощо).

Основним стимулом, мотивом виконання дидактичного завдання є не пряма 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, підбирати і групувати предмети та ін.).

Дидактична гра, як самостійна ігрова діяльність можлива лише за доступності дидактичних завдань для сприйняття школярами, наявності у них інтересу до гри, засвоєння ними правил та ігрових дій, які, у свою чергу, залежать від рівня ігрового досвіду.

Для того, щоб дидактичні ігри стимулювали різнобічну діяльність і задовольняли інтереси учнів, учитель повинен добирати їх відповідно до програми для кожної вікової групи, враховуючи пізнавальний зміст, ступінь складності ігрових завдань і дій. Творче ставлення педагога до справи є передумовою постійного і поступового ускладнення, розширення варіативності ігор. Якщо в учнів згасає інтерес до гри, учитель ініціює спільне придумування нових ігрових завдань, ускладнення правил, включення до пізнавальної діяльності різних аналізаторів і способів дій, активацію всіх учасників гри.

Дидактична гра збагачує чуттєвий досвід дитини, забезпечує розвиток сприймання.

Розв'язання дидактичного завдання формує також і волю. Добросовісне виконання правил вимагає витримки, дисциплінованості, привчає до чесності, справедливості, впливає на розвиток довільної поведінки, організованості. Зміст і правила дидактичних ігор допомагають формуванню в учнів моральних уявлень і понять (про бережне ставлення до предметів як продуктів праці дорослих, про норми поведінки, стосунки з однолітками і дорослими тощо) [15, с.27].

Отже, як і всі інші види ігор, дидактичні ігри стимулюють загальний особистісний розвиток школярів. Поєднання в них готового навчального змісту з ігровим задумом і діями вимагає від вчителя майстерного педагогічного керівництва ними.

Ефективним видом роботи, що сприяє мовленнєвому розвитку школярів, є ситуативні завдання. Вони стимулюють мислення й збільшують інтерес учнів до програмового матеріалу, підвищують їхню активність у формуванні знань, умінь і навичок – тобто пізнавальну активність.

Нові для себе предмети та явища учні можуть пізнавати по-різному: за допомогою слова, найближчих до дійсності засобів (моделей, картин, малюнків, схем), а також через оригінальне сприйняття, тобто безпосереднє ознайомлення з ними (спостереження, перетворення предметів, читання літературних та прослуховування музичних творів).

1.4. Структура дидактичної гри

Дидактична гра має сталу структуру, що відрізняє її від інших видів ігрової діяльності. Основними елементами, які одночасно надають їй форми навчання і гри, є дидактичні та ігрові завдання, правила, ігрові дії, результат.

Кожна дидактична гра має специфічне дидактичне (навчальне) завдання, що відрізняє її від іншої. Ці завдання обумовлені передбаченим програмою навчальним і виховним впливом педагога на учнів і можуть бути різноманітними (наприклад, розвитку мовленнєвого спілкування – розвиток мовленнєвого апарату, зв'язного мовлення, закріплення звуковимови, уточнення і розширення словникового запасу при ознайомленні з живою і неживою природою тощо). Наявність дидактичного завдання (або кількох) підкреслює спрямованість навчального змісту гри на пізнавальну діяльність учнів.

Виконуючи під час гри ігрове завдання, учні виявляють активність, бажання і потребу розв'язати його. Як і дидактичні, ігрові завдання можуть бути найрізноманітнішими. Дидактичні та ігрові завдання відображають взаємозв'язок навчання і гри.

Правила кожної дидактичної гри обумовлені її змістом та ігровим задумом, вони визначають характер і способи ігрових дій дитини, організовують і спрямовують її стосунки з іншими школярами,

спонукають керувати своєю поведінкою, оскільки йому часто доводиться діяти всупереч безпосередньому імпульсу [15, с.28].

Дотримання правил вимагає від дитини вольових зусиль, уміння взаємодіяти з іншими, переборювати негативні емоції у зв'язку з невдачами тощо. У дидактичній грі правила є критерієм правильності ігрових дій, їх оцінки. Вони по-різному впливають на поведінку школярів: одні учні беззаперечно приймають ігрові правила і стежать за їх виконанням іншими учасниками; інші підкоряються правилам лише у провідних ролях, а у звичайних - порушують їх, намагаючись виграти; ще інші за недотримання правил іншими учасниками мовчки підтримують їх. Тому підвищення дієвості ігрових правил в організації і спрямуванні поведінки учнів є важливим педагогічним завданням.

Основою, сюжетною канвою дидактичної гри є ігрові дії, завдяки яким учні реалізують свої ігрові задуми. Без підпорядкованих певним правилам дій гра неможлива [4, с.36].

Увага дитини в грі спрямована на розгортання ігрової дії, а захопленість ігровою ситуацією є передумовою мимовільного розв'язання дидактичного завдання. Завдяки ігровими діям і правилам дидактичні ігри, що використовуються на заняттях, роблять навчання цікавішим, сприяють розвитку довільної уваги, формуванню передумов для глибокого оволодіння змістом передбаченого програмою матеріалу.

Результатом дидактичної гри є її фінал. Відгадування загадок, виконання доручень, ігрових завдань, вияв кмітливості є результатом гри і сприймається дитиною як досягнення. Виявляється він і в задоволенні учасників гри від участі в ній. Для вчителя результатом гри є рівень засвоєння школярами знань, їхній успіх у розумовій діяльності, налагодженні гармонійних взаємин.

Ігровий задум, ігрові дії та правила тісно пов'язані між собою: задум визначає характер ігрових дій, а дотримання правил допомагає в їх здійсненні та розв'язанні ігрового завдання. Відсутність, ігнорування хоча б одного з цих елементів унеможлиблює гру [4, с.48].