

## ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР ДЛЯ УЧНІВ 5-6 КЛАСІВ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

**Анотація.** У статті розглянуто місце дидактичної гри в сукупності засобів навчання та визначено педагогічні умови застосування дидактичної гри на уроках трудового навчання у 5-6 класах.

**Ключові слова:** дидактична гра, педагогічна гра, навчально-пізнавальна гра, уроки трудового навчання.

**Abstract.** In the article are considered the place of didactic play in a set of teaching aids and defines the pedagogical conditions of the use of didactic play in the lessons of labor training in 5-6 grades.

**Keywords:** didactic game, pedagogical game, educational and cognitive game, lessons of work training.

**Постановка наукової проблеми.** У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. За її допомогою діти пізнають світ. У грі діти й підлітки перевіряють свою силу і спритність, у них виникають бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного. За вмілого відокремлення гра може стати незамінним помічником педагога. Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива обстановка, бадьорий настрій, бажання вчитися. «У шкільному віці, – писав Л.В. Виготський, – гра не лише не вмирає, а проникає у відносини до дійсності. Вона має своє продовження у шкільному навчанні та праці...» [2, с. 75].

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.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Останнім часом спостерігається підвищення інтересу дидактів і методистів до проблем використання навчально-ігрових технологій.

У дидактичних іграх, створених педагогами, ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується для навчальних цілей. Дидактичні ігри – різновид ігор за правилами. У світовій педагогіці відомі системи дидактичних ігор, які вперше розробили для дошкільного виховання Ф. Фребель і М. Монтесорі, для початкового навчання – О. Декролі.

Питання розроблення і використання дидактичної гри висвітлено у працях багатьох вітчизняних і зарубіжних учених (Л.В. Артемова, Ю.К. Бабанський, Н.М. Бібік, П.П. Блонський, В.І. Бондар, О.О. Вербицький, Л.К. Грицюк, І.А. Данилович, Т.А. Жукова, Д.Б. Ельконін, Р.І. Жуковська, М.В.

Кларін, В.А. Крутій, О.В. Малихіна, М.М. Микитянська, Р.М. Миронова, В.І. Решетняков, Г.В. Рогова, О.Я. Савченко, В.Г. Семенов, А.П. Усова, Г.С. Швайко, Г.І. Щукіна та ін.). На їхню думку, застосування дидактичної гри у процесі навчання активізує навчально-пізнавальну діяльність школярів, сприяє розвитку творчого мислення, умотивовує навчальну діяльність учнів. Проведений нами історичний аналіз наукових досліджень дидактичної гри, здійснених філософами, психологами, педагогами, засвідчує, що це питання упродовж досить тривалого часу цікавило науковців.

**Мета і завдання статті.** Увага дослідників, яких цікавила ця проблема, здебільшого зосереджується на з'ясуванні сутності навчально-ігрової діяльності, визначенні її дидактичних можливостей у навчально-виховному процесі тощо. Констатуючи суттєвий внесок названих дослідників, слід зауважити, що донині недостатньо визначено місце дидактичної гри в сукупності засобів навчання, невизначено педагогічні умови її застосування у практиці трудового навчання учнів 5-6 класів.

**Виклад основного матеріалу.** Дидактична гра є засобом, який активізує пізнавальну діяльність, унаслідок чого учні мають можливість використати свої знання, уміння й навички у практичній діяльності [1, с. 180–196]. Сутність дидактичної гри як засобу засвоєння знань виявляється в її здатності успішно реалізовувати мету навчання, досягати реальних результатів, оволодівати досвідом творчої діяльності, моральних та інших якостей особистості. Ця здатність полягає в ігровому моделюванні конкретних видів діяльності (навчально-пізнавальної, науково-дослідницької, професійної тощо), що спрямовані на відтворення і засвоєння соціального досвіду, внаслідок чого відбувається формування творчої, активної, соціальної та компетентної особистості.

В науці відома також значна кількість визначень дидактичної гри. Не існує єдності й щодо термінів «педагогічна гра», «навчальна гра», «дидактична гра», «пізнавальна гра». У певному значенні ці назви деколи можна розглядати синонімічними. В широкому розумінні всі ігри є навчальними, оскільки з їх допомогою можна навчити особистість виконати певні дії. Будь-яка гра є пізнавальною, бо, граючись, людина пізнає оточуючий її світ, якості, властивості предметів, явищ тощо. Здебільшого, гру, яка використовується в педагогічному процесі, називають загальним поняттям «педагогічна гра» або «навчально-педагогічна гра» [1, с. 16–40]. Використовуючи її, ми спрямовуємо зусилля не тільки на засвоєння змісту навчальної дисципліни, але й на формування понять про певні норми поведінки. Навчальна гра передбачає розв'язання навчальних завдань, всі інші її функції, не пов'язані безпосередньо з навчанням, залишаються поза увагою гравців. У зв'язку з тим, що процес навчання носить двосторонній характер, гра має певне значення як для процесу наuczіння (дидактична гра), так і для процесу учіння (пізнавальна гра). А це означає, що дидактична гра – це навчальна гра, яка застосовується у процесі навчання, реалізує певні функції, має навчальну мету і завдання. Таким чином, дидактична гра, що використовується на уроці з певною метою, може бути як

навчально-педагогічною, так і навчальною та пізнавальною, тобто виконувати функції перелічених видів ігор.

У навчальному процесі ігрова діяльність має форму дидактичної гри, ігрової ситуації, ігрового прийому, ігрової вправи.

Ф. Фребель став основоположником поняття «дидактична гра». Він першим класифікував її як педагогічне явище, а також довів, що гра може цілком реально виконувати навчальні функції.

Правильно побудована цікава дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує вольові якості дитини. Не варто оцінювати дидактичну гру лише з позицій навченості дитини. Цінність гри, передусім у тому, що вона викопує роль емоційної розрядки, запобігає втомі дітей, знижує гіподинамію [3].

З іншого боку, більшістю науковців підтверджується той факт, що дидактична гра має можливості зробити навчально-трудоий процес цікавим, інтенсивним і результативним. Застосування дидактичної гри, на думку психологів, дозволяє звільнити урок від зайвого академізму, сприяє концентрації уваги, активізації процесів мислення і сприймання учнів молодшого шкільного віку, забезпечує якісніше запам'ятовування навчального матеріалу тощо [4].

Учні 5-6 класів ще не мають природної мотивації до вивчення будь-якого навчального предмета, у тому числі й трудового навчання. У школярів цього віку досить великою мірою присутнє природне прагнення до гри. А відтак, доцільно говорити про те, що дидактична гра, на відміну від інших засобів навчання школярів, не тільки створює необхідні передумови для ефективної організації навчального процесу, а й активізує та стимулює якісний розвиток основних психічних процесів, виступає певним каталізатором, поштовхом до навчання [5].

Якщо спочатку учень зацікавиться грою, то дуже швидко його вже цікавитиме пов'язаний з нею матеріал, в нього виникне потреба вивчити, зрозуміти, запам'ятати цей матеріал, тобто він почне готуватися до участі у грі. Гра дає змогу легко привернути 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. Наприклад, одноманітне розв'язування прикладів стомлює дітей, виникає байдужість до навчання. Проте розв'язування цих самих прикладів у процесі гри «Хто швидше?» стає для дітей вже захоплюючою, цікавою діяльністю через конкретність поставленої мети – в кожного виникає бажання перемогти, не відстати від товаришів, не підвести їх, показати всьому класу, що він вміє, знає.

Аналогічно можна запропонувати гру під час визначення ознак для подальшого виготовлення творчого виробу. Вивчення їх у процесі гри «Знайди ознаку» забезпечить необхідну активність учнів [3].

Добираючи дидактичні ігри та розробляючи методику їх використання на уроках трудового навчання, необхідно керуватися такими положеннями:

а) визначення місця дидактичних ігор та ігрових ситуацій у системі інших видів діяльності на уроці;

б) доцільність цілеспрямованого й систематичного використання їх на різних етапах уроку;

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

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

Гра починається не тоді, коли учні одержують завдання, а коли їм стає цікаво грати. Це означає, що гра викликає приємні емоції і дає роботу їх розуму [2]. Вважаємо, що інтерес до ігрової діяльності у дітей може збуджуватись назвою гри («Загадковий зоопарк», «Політ до зірок» і т.д.), іменем казкового героя (гостя), елементами пошуку, сюрпризами у характері постановки завдань, спеціально створеною ситуацією, що стимулює до ігрових дій, прийомами жеребкування, розігруванням фактів тощо. Таким чином, вдало підібрана і організована дидактична гра виступає як діючий мотив навчання у 5-6 класах, а також сильний емоційний подразник, який знімає психологічні бар'єри, підвищує ініціативність й активність учнів, а також стимулює позитивні емоції, сприятливо розвиває зацікавленість до трудової діяльності, яка з'являється за рахунок задоволення і радості від участі у грі.

Вчителю треба вчитися методиці проведення ігор, організації цієї діяльності. Не можна розраховувати на стихійний інтерес до гри. Перше завдання, що стоїть перед учителем, – збудити смак до гри, бажання грати. Друге – спрямувати гру у потрібний напрямок, наблизити її до конкретної мети навчання.

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. Це особливо стосується 5 класу – перехідного періоду, коли учні ще не звикли до тривалої напруженої діяльності. Вони швидко стомлюються, притуплюється їхня увага, набридає одноманітність. У систему дидактичних ігор для учнів 5 класів доцільно включати ігри на формування розумових операцій; на відновлення, доповнення цілого; виключення зайвого, ігри-інсценізації, ігри-конструювання; рольові ігри з елементами сюжету.

У структурі уроку місце гри, її тривалість визначаються завданнями уроку і змістом самої гри. Протягом уроку вчитель може ввести 2-3 короткочасні ігрові ситуації різної тривалості [1]. Гру можна пропонувати на початку уроку (повторення матеріалу, який буде опорою уроку; з'ясування і приведення в систему цінностей, набутих завдяки спостереженням навколишньої дійсності). Ігри, що пропонують на початку уроку, мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитись і виділити основне, найважливіше, спрямувати увагу на самостійну діяльність. Інколи гра може бути ніби фоном для побудови всього уроку. Проте слід пам'ятати, що окремі ігри занадто збуджують емоції дітей, надовго відвертають їхню увагу від основної мети уроку. Тому ігри, пов'язані з сильним емоційним збудженням, слід проводити лише в кінці уроку. Ми

проводили дидактичні ігри і на етапі первинного закріплення знань.

Доцільним на уроці є використання дидактичних ігор, організація яких не потребує багато часу на приготування відповідного обладнання. Це мають бути ігри, які містять легкі для запам'ятовування правила, передбачають швидку відповідь, зосередження довільної уваги. Слід віддавати перевагу іграм, у яких може бути задіяна значна кількість учнів класу. В іграх діти проявляють себе по-різному, тому вчитель обов'язково має враховувати їх індивідуальні особливості.

На початку гри вчитель повідомляє її назву та стисло характеризує, ролі гравців і їхнє вихідне положення, хід гри і мету, сигнали початку і зупинки гри, підсумок гри. Наприкінці пояснення треба чітко сформулювати правила гри, щоб школярі їх добре запам'ятали. Варто з'ясувати, чи діти все зрозуміли, можливо, показати окремі моменти гри. Учитель має уважно стежити за гравцями і вчасно завершити гру. Щоб та сама гра не набридала, необхідно через певний час вносити зміни [1].

Зважаючи на вище сказане, ми передбачаємо, що процес трудового навчання учнів 5-6 класів із використанням дидактичної гри буде ефективнішим, якщо будуть дотримані такі *педагогічні умови*: буде здійснюватися навчальна співпраця вчителя й учнів на підготовчому, діяльнісному та завершальному етапах дидактичної гри; дидактична гра буде доступною за змістом і відповідатиме психологічним особливостям та віковим можливостям учнів, їхньому навчальному досвіду, потребам та інтересам; будуть використовуватися різноманітні види дидактичної гри, що забезпечить стійкий інтерес учнів до проектно-технологічної діяльності; будуть застосовуватись ігри, які стимулюють розвиток мотиваційної сфери і пізнавальної діяльності учнів; зміст дидактичної гри відповідатиме меті та завданням уроку [3].

**Висновки.** Отже, результати експериментальної діяльності свідчать про переваги використання дидактичної гри для учнів 5-6 класів на уроках трудового навчання, що дозволяє активізувати пізнавальну діяльність учнів, сприяє зростанню активності та задоволення від навчання, створює умови для дружніх міжособистісних стосунків у класному середовищі, забезпечує набуття досвіду працювати в колективі, виникнення почуттів відповідальності, довіри, розвитку умінь знаходити оптимальні шляхи розв'язання навчальних завдань у процесі дидактичної гри, умотивовує навчально-трудова діяльність учнів.

Зазначене вище дозволяє зробити висновок, що засобами навчально-ігрової діяльності можна, з одного боку, підвищити ефективність навчання учнів 5-6 класів, а з іншого – успішно впливати на якісний розвиток основних психічних процесів у цьому віці.

Отже, дидактична гра може зробити шкільне життя цікавим, радісним, емоційним, плідним, а освітній процес – творчим, цікавим, ефективним.

#### **Список використаних джерел:**

1. Аникеева Н.П. Игра в педагогическом процессе. Новосибирск: Наука, 1989. 267 с.

2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. *Вопросы психологии*. 1996. №6. С. 62 – 76.
3. Слюсаренко Н.В. Розвиток творчих здібностей учнів 5-9 класів на уроках обслуговуючої праці засобами ігрової діяльності: автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02. Херсон, 2000. 20 с.
4. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах. Київ: Вища школа, 2004. С. 16 – 40.
5. Эльконин Д.Б. Психическое развитие в детских возрастах. Избранные психологические труды. Москва : МОДЭК, 1995. 416 с.