

Застосування ігрових технологій на уроках у початкових класах

У статті висвітлено теоретичні аспекти застосування ігрових технологій у навчально-виховному процесі початкової школи. Визначено роль та обґрунтовано доцільність використання ігрових технологій у навчанні молодших школярів. Розглянуто спектр цільових орієнтацій ігрової технології та охарактеризовано особливості та структуру ігрових технологій.

Ключові слова: педагогічна технологія, технологія навчання, гра, ігрові технології, учні молодших класів.

Постановка проблеми у загальному вигляді та зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. Найважливішим завданням початкової школи є підготовка високоосвічених, творчих особистостей, які готові до постійного самовдосконалення та активної діяльності в швидкозмінних соціально-економічних умовах. Школярам потрібно дати найсучасніші знання й практичну підготовку, які б забезпечували більш продуктивне рішення різних життєвих проблем у майбутньому. У роботі з учнями початкових класів необхідне впровадження активних форм і методів навчання, серед яких вагоме місце посідають ігрові технології. Гра є найбільш природною формою взаємодії між дітьми, саме у грі школярі розвиваються вільно і гармонійно. Застосування вчителями початкових класів ігрових технологій дає змогу мобілізувати інтелектуальні сили учнів та активізувати самостійний пошук шляхів розв'язання нестандартних завдань.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема використання ігрових технологій навчання висвітлена у працях багатьох українських і закордонних науковців, зокрема Л. Виготського, Д. Ельконіна, Я.-А. Коменського, Я. Корчака, А. Макаренка, М. Монтессорі, В. Сухомлинського, К. Ушинського, Ф. Фребеля, З. Фрейда та інших.

Різноманітні аспекти розроблення та упровадження нових педагогічних технологій у навчально-виховний процес школи досліджували А. Вербицький, М. Левін, О. Падалка, І. Підласий та інші.

Різні аспекти використання ігор та ігрових технологій у навчально-виховному процесі розглядали Б. Нікітін, О. Приходько, О. Савченко, В. Коваленко, Г. Селевко та інші. Рекомендації щодо використання гри в системі виховної роботи школи запропоновані в дослідженнях Н. Анікеєвої, О. Газмана, С. Шмакова та інших.

Одним із перших хто класифікував гру як педагогічне явище був Ф. Фребель. Він зазначав, що гра є природною діяльністю дитини, саме тому дорослі повинні докласти максимум зусиль для її правильної організації.

У свою чергу, М. Монтессорі завданням виховання вважала створення таких умов, які відповідають потребам дитини, допомагають виявити її запити та сприяють її самовихованню й самоосвіті. Гра є найбільш значущою діяльністю, яка допомагає розкрити особистість дитини.

У своїх працях К. Ушинський звертає увагу на значення гри в розвитку морально-вольових сторін особистості, визначає діагностичний і прогностичний характер ігор, піднімає питання про озброєння педагогічних кадрів теорією і практикою ігрової діяльності. Педагог зазначав, що у грі дитина прагне жити, відчувати та діяти. Гра – вид діяльності, який надає дитині ключі до розуміння свого «Я», а також є першим етапом до здійснення індивідуального підходу до виховання дитини.

Особливе місце у вихованні дітей займала гра у роботі В. Сухомлинського. Одним з основних умінь педагога, В. Сухомлинський вважав уміння проникнути в духовний світ дитини, а зробити це можна лише завдяки грі. «Гра – це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається цілющий потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості» [7, с. 103].

Мета статті – висвітлення теоретичних аспектів застосування ігрових технологій у навчально-виховному процесі початкової школи.

Виклад основного матеріалу дослідження. Проблема виховання особистості дитини на основі особистісно орієнтованого підходу зумовила зміну пріоритетних цілей початкової школи. Кожна дитина має відчувати себе

повноправним суб'єктом навчальної діяльності. Тому, виникає потреба в оновленні вчителями початкових класів педагогічного інструментарію. Особливо ефективним, на нашу думку, є застосування на уроках у початковій школі ігрових технологій навчання. Ігрові технології залишаються унікальною формою навчання, яка дозволяє зробити його цікавим й захоплюючим для учнів молодших класів.

Технологія в загальному розумінні трактується, як наука про майстерність, про те, як краще досягти бажаного результату. Педагогічна технологія – це науково обґрунтована системна модель діяльності вчителя, яка містить опис алгоритму його дій у розв'язанні певної навчально-виховної проблеми [4, с.16].

Потрапляючи до школи після дитячого садка, дитина зустрічається з іншим видом діяльності – навчанням. Однак гра залишається надзвичайно важливою в її житті. Саме майстерний виклад вчителем нового матеріалу в ігровій формі дає можливість молодшим школярам зрозуміти та засвоїти нове без особливих зусиль та напружень. Захопившись грою, учні не помічають, що навчаються.

Існують різні підходи до визначення поняття «ігрові технології». Зокрема, І. Дичківською ігрові технології визначаються як «ігрова форма взаємодії педагога і дітей, що сприяє формуванню вмінь розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету [1].

У свою чергу, Г. Селевко до поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Педагогічна гра має чітко поставлену мету навчання і відповідний педагогічний результат, які можна обґрунтувати, виділити в явному вигляді та охарактеризувати навчально-пізнавальною спрямованістю [6, с. 52].

Отже, гра є невід'ємною складовою уроку в початковій школі. Використання ігрових технологій у процесі навчання молодших школярів відповідає їхнім природним потребам, спрямоване на підвищення якості освіти, розвиток пізнавальної активності та творчої індивідуальності учнів. Особливість ігрових технологій полягає у створенні вчителем навчальних ситуацій, які допомагають учням початкових класів досягти успіху, вони стимулюють потяг до знань, бажання пізнавати нове, відшукати способи розв'язування нестандартного завдання тощо. Саме під час ігрової діяльності учні молодших класів відчувають себе дійсно вільними, задовольняються їхні інтелектуальні та емоційні потреби.

Зокрема, С. Шмаков виділяє такі риси гри:

- вільна розвивальна діяльність, яка робиться лише за бажанням дитини, задля задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату (процедурне задоволення);
- творчий, значною мірою імпровізований, дуже активний характер цієї діяльності («поле творчості»);
- емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція, атракція тощо (почуттєва природа гри, «емоційна напруга»);
- наявність прямих або непрямих правил, які відображають зміст гри, логічну та часову послідовність її розвитку.

Так, Д. Ельконін визначив чотири рівні розвитку дитячих ігор, а саме:

- перший рівень – це ігрові дії дитини, які відтворюють поведінку дорослих і спрямовані на іншу людину, тобто ігри, які передбачають найбільш просту форму людського спілкування;
- другий рівень – ігрові дії, які послідовно відновлюють систему діяльності дорослих з початку й до кінця;
- третій рівень – виділення у грі певної ролі дорослого та її виконання;
- четвертий рівень – здібність гнучко змінювати тактику поведінки й переходити від однієї ролі до іншої в межах розвитку сюжету однієї і тієї ж гри, контролюючи не тільки свою, але й чужу рольову поведінку, розігруючи в грі цілісну сюжетно-рольову виставу [8, с. 87].

Різноманітність та багатоваріантність ігор зумовлюють необхідність їх класифікації. На нашу думку, найвдалішою та найдосконалішою є класифікація ігор за Г. Селевком, а саме:

- за видом діяльності: фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні;

- за характером педагогічного процесу: навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвиваючі; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні та інші;
- за характером ігрової методики: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри-драматизації;
- за предметною сферою: математичні, хімічні, музичні, літературні, трудові, виробничі тощо;
- за видом ігрового середовища: без предметів, з предметами, комп'ютерні, телевізійні та інші.

У свою чергу, С. Шмаков розкриває у своїх працях феномен гри:

1. Гра – багатогранне поняття. Воно означає заняття, відпочинок, розвагу, забаву, змагання, вправу, тренінг, дозвілля, у процесі яких виховні вимоги дорослих до дітей стають їх вимогами до самих себе, отже, активним засобом виховання й самовиховання. Воно виступає самостійним видом діяльності дітей різного віку, принципом і способом їх розвивальної життєдіяльності, методом пізнання дитини й методом організації її життя та неігрової діяльності.

2. Ігри дітей є найвільніша, природна форма вияву їх діяльності, у якій усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається широкий простір для вияву свого «Я», особистої творчості, активності, самопізнання, самовираження.

3. Гра, володіючи синтетичною властивістю, вбирає в себе сторони інших видів діяльності, виступає в житті дитини багатогранним явищем. Вона – перший ступінь діяльності дитини-дошкільника, початкова школа його поведінки, нормативна й нормальна діяльність молодших школярів, підлітків і юнацтва, свої цілі по мірі дорослішання учнів.

4. Гра є потребою дитини, що змінює: її психіку, інтелект, біологічну фундацію. Вона – специфічний, чисто дитячий світ життя дитини. Гра є практика розвитку.

5. Гра – шлях пошуку дитиною себе в колективах співтоваришів, вихід на соціальний досвід, культуру минулого, теперішнього часу й майбутнього, повторення соціальної практики, доступної розумінню.

6. Гра – свобода саморозкриття, саморозвитку з опорою на підсвідомість, розум і творчість. Продукт її – насолода її процесом, кінцевий результат – розвиток реалізованих у ній здібностей.

7. Гра – головна сфера спілкування дітей. У ній розв'язуються спірні питання міжособистісних взаємин, сумісності, партнерства, дружби, товариства. У грі пізнається й отримується соціальний досвід стосунків людей. Гра соціальна за своєю природою й безпосередньому насиченню, будучи відображеною моделлю поведінки, вияву й розвитку складних самоорганізуючих систем і практикою творчих рішень, переваг, виборів вільної поведінки дитини, сферою неповторної людської активності [2, с. 10].

Таким чином, ми робимо висновок, що гра є найприроднішою й найцікавішою діяльністю дитини, яка супроводжує її все життя. Вона є джерелом її фізичного та психічного здоров'я, методом навчання та виховання, способом отримання інформації, основою розвитку творчих сил та здібностей дітей. Особливістю застосування елементів ігрової діяльності у початкових класах є те, що школярі набувають досвіду самостійного опрацювання нового матеріалу.

У своїх дослідженнях Г. Селевко розглядає спектр цільових орієнтацій, що містить ігрова технологія:

- дидактичні: розширення кругозору, пізнавальна діяльність; застосування знань, умінь, навичок у практичній діяльності; формування умінь і навичок, необхідних у практичній діяльності; розвиток трудових навичок;
 - виховні: виховання самостійності, волі; формування певних підходів, позицій, етичних, естетичних і світоглядних установок; виховання співпраці, колективізму, товаришкості, комунікативності;
 - розвивальні: розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення, умінь порівнювати, зіставляти, уяви, фантазії, творчих здібностей, емпатії, рефлексії, вміння знаходити оптимальні рішення;
 - соціалізуючі: залучення до норм і цінностей суспільства; пристосовування до умов середовища; стресовий контроль, саморегуляція; навчання спілкування, психотерапія.
-

Правильно підібрані та організовані ігри викликають і підтримують в учнів інтерес до навчання. Гра допомагає школярам легше пережити зроблені помилки та подолати невдачі та труднощі. Коли проводиться цікава гра, в учнів з'являється бажання вивчати та запам'ятовувати новий матеріал.

В. Коваленко зазначила, що «включення в урок ігрових моментів робить процес навчання цікавим і веселим, створює в дітей бадьорий робочий настрій, полегшує подолання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу» [3].

У книзі для вчителя «Дидактичні ігри на уроках математики», В. Коваленко називає ігри «сучасним і визнаним методом навчання і виховання, що володіє освітньою, розвиваючою і виховуючою функціями, які діють в органічній єдності». Педагог наголошує на тому, що «сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на уроках, справедливо вбачає в них можливості ефективної організації взаємодії педагога і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, безпосередності, непідробного інтересу. Навіть найпасивніші з дітей включаються в гру з величезним бажанням, докладаючи всі зусилля, щоб не підвести товаришів по грі. Під час гри діти, як правило, дуже уважні, зосереджені і дисципліновані. Гра повинна розглядатися як могутній незамінний важіль розумового розвитку дитини» [3, с. 3-4].

Тому, ігри, які застосовують у роботі з молодшими школярами, мають відповідати навчальній програмі. Ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними. Необхідно враховувати вікові особливості учнів, забезпечувати різноманітність ігор та залучати до гри усіх учнів.

Так, Г. Селевко виділяє структуру гри як діяльності та як процесу. До структури гри як діяльності він включає: постановку мети, планування, реалізацію мети, аналіз результатів. До структури гри як процесу входять: ролі, які взяли на себе гравці; ігрові дії як засіб реалізації цих ролей; ігрове використання предметів, заміщення реальних речей ігровими; реальні відносини між гравцями; сюжет (зміст) – сфера діяльності, умовно відтворювана в грі [6, с. 52].

У свою чергу, О. Савченко виділяє такі компоненти структури ігрової діяльності:

- спонукальний – потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання дитини брати участь у грі;
- орієнтувальний – вибір засобів і способів ігрової діяльності;
- виконавський – дії, операції, які дають можливість реалізувати ігрову мету;
- контроль-оцінний – корекція і стимулювання ігрової діяльності [5, с. 191].

Вивчення проблеми застосування ігрових технологій в початкових класах свідчить про те, що використовувати їх на уроках необхідно систематично і цілеспрямовано, починаючи з простих ігрових ситуацій. Під час ігрової ситуації необхідно заздалегідь планувати діяльність учнів, спрямовуючи їх на досягнення мети. Ігрове завдання, яке стоїть перед молодшими школярами має збігатися з навчальним та бути під силу кожній дитині. Ефективність ігрової діяльності молодших школярів залежить від готовності учнів до гри, чіткої постановки завдань гри, контролю дій учасників гри.

Проте варто не забувати і про труднощі, які виникають при застосуванні ігрових технологій. Проведення уроку в початкових класах з застосуванням ігрових технологій вимагає ґрунтовної методичної підготовки вчителя. Ігрові технології навчання вимагають більшої затрати часу та енергії порівняно з традиційними методами навчання.

Висновок з цього дослідження і перспективи подальших розвідок у даному напрямку. Отже, використання ігрових технологій особливо доцільним є у роботі з учнями початкових класів. Саме для ефективності навчально-виховного процесу вчителям необхідно традиційні форми організації навчання комбінувати з ігровими технологіями. Ігрові технології на уроках допомагають вчителю активізувати й інтенсифікувати діяльність молодших школярів.

Під час проведення уроку з застосуванням ігрових технологій, вчитель повинен вміло управляти емоціями молодших школярів, не нав'язувати свої думки, а скеровувати їхню активність у потрібне русло. Завдяки ігровим технологіям в класі створюється сприятливий психологічний клімат, активізується навчальна діяльність школярів, підтримується інтерес до навчання. Емоційна забарвленість гри допомагає школярам легше пережити невдачі та подолати труднощі під час навчання. Ігрові технології навчання сприяють розвитку у молодших школярів самостійності, творчості, винахідливості, кмітливості, відповідальності, цілеспрямованості.

Проблема використання ігрових технологій у роботі з молодшими школярами ще далека від свого остаточного вирішення та потребує подальшого дослідження. Саме тому необхідно спрямувати дослідження на вивчення основних особливостей застосування ігрових технологій у навчальному-виховному процесі початкової школи та розроблення методичних рекомендацій для вчителів початкової ланки.

Джерела та література

1. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: Навч. пос. / І. М. Дичківська – К. : Академвидав, 2004. – 450 с.
2. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : [навч.-метод. пос.] / автор-упорядник Т. В. Войцях. – Черкаси : Черкаський ОІПОПП, 2014. – 92 с.
3. Коваленко В. Г. Дидактические игры на уроках математики / В. Г. Коваленко – М. : Просвещение, 1990. – 96 с.
4. Підготовка майбутнього вчителя до впровадження педагогічних технологій: Навч. пос. / За ред. І. А. Зязюна, О. М. Пехоти. – К. : А.С.К., 2003. – 240 с.
5. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи / О. Я. Савченко. – К. : Генеза, 1999. – 389 с.
6. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : [учеб. пособ.] / Г. К. Селевко. – М. : Нар. обр., 1998. – 256 с.
7. Сухомлинський В. О. Методика виховання колективу / В. О. Сухомлинський. – К. : Рад. шк., 1971. – 208 с.
8. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М. : ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

References

1. Dy`chkivs`ka I. M. Innovacijni pedagogichni tehnologiji: Navch. pos. / I. M. Dy`chkivs`ka – K. : Akademvy`dav, 2004. – 450 s.
2. Igrovi tehnologiji yak instrument profilakty`chnoyi roboty` specialistiv psy`xologichnoyi sluzhby` zakladiv osvity` : [navch.-metod. pos.] / avtor-uporyadny`k T. V. Vojcях. – Cherkasy` : Cherkas`ky`j OIPOP, 2014. – 92 s.
3. Kovalenko V. G. Dy`dakty`chesky`e y`gry na urokax matematy`ky` / V. G. Kovalenko – M. : Prosveshheny`e, 1990. – 96 s.
4. Pidgotovka majbutn`ogo vchy`telya do vprovadzhennya pedagogichny`x tehnologij: Navch. pos. / Za red. I. A. Zyazyuna, O. M. Pexoty`. – K. : A.S.K., 2003. – 240 s.
5. Savchenko O. Ya. Dy`dakty`ka pochatkovoyi shkoly` / O. Ya. Savchenko. – K. : Geneza, 1999. – 389 s.
6. Selevko G. K. Sovremennye obrazovatel`nye technology`y` : [ucheb. posob.] / G. K. Selevko. – M. : Nar. obr., 1998. – 256 s.
7. Suxomly`ns`ky`j V. O. Metody`ka vy`hovannya kolekty`vu / V. O. Suxomly`ns`ky`j. – K. : Rad. shk., 1971. – 208 s.
8. Э`lkony`n D. B. Psy`xology`ya y`gry / D. B. Э`lkony`n. – M. : VLADOS, 1999. – 360 s.

Алендарь Надежда. Применение игровых технологий на уроках в начальных классах. В статье рассмотрено теоретические аспекты применения игровых технологий в учебно-воспитательном процессе начальной школы. Определены роль и обоснована целесообразность использования игровых технологий в обучении младших школьников. Рассмотрены спектр целевых ориентаций игровой технологии и охарактеризованы особенности и структуру игровых технологий.

Ключевые слова: педагогическая технология, технология обучения, игра, игровые технологии, ученики младших классов.

Alendar' Nadiya. Use the playing technologies at the primry school's classes. The problem of the child's education according to personal-oriented approach did the change of the priority objectives of primary school. In the work with primary school pupils is necessary to introduce active forms and teaching methods. They take the important place. The playing technologies are the unique learning form that allows to make the playing technology interesting and exciting for younger students. Using playing technology in the teaching primary school children directs at improving the quality of education, the development of cognitive activity and creative individuality of pupils. In the article clarified the theoretical aspects of playing technologies in the educational process of elementary school. The role was determined and the feasibility of using playing technology was proved in the teaching of children in primary school. The spectrum of specific orientations of the playing technology was examined and the peculiarities of application of playing technology in the classroom in elementary school have characterized.

Keywords: pedagogic(al) technology, teaching technology, game, playing technology, primary school pupils