DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-9-97-4>

УДК 373.31

Заячківська Н.М., Кашуба Н.Р.

Львівський національний університет імені Івана Франка

ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК НЕВІД'ЄМНИЙ КОМПОНЕНТ НАВЧАННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Анотація. У статті описана проблема важливості ігрової діяльності як компонента навчання молодших школярів. Розкрито значення використання ігор на уроках у початковій школі, структуру гри як діяльності та як процесу; особливості застосування дидактичних ігор і підготовку до їх реалізації. Описано також роль ігрових технологій у процесі розвитку толерантності в учнів початкової школи. Нами було опрацьовано науково-методичну базу і виокремлено особливості, які відрізняють гру від інших видів діяльності. порушено доволі актуальне на сьогодні питання застосування комп'ютерних ігор як засобу навчання і виховання. Зважаючи на стрімкий розвиток сучасних технологій та інформатизацію суспільства, використання такого виду ігор є актуальним і затребуваним. Окрім цього, у статті розкрито, яким чином вчитель може створити комп'ютерну гру самостійно за допомогою спеціальних сервісів. Скориставшись ними, педагог матиме змогу розробити гру конкретно під тему уроку.

Ключові слова: ігрова діяльність, гра, ігрові технології, дидактична гра, комп'ютерна гра, молодші школярі, засіб навчання, вміння, навички.

Zaiachkivska Nadia, Kashuba Natalia

Ivan Franko National University of Lviv

PLAYING ACTIVITIES AS AN INTEGRAL COMPONENT OF LEARNING YOUNGER STUDENTS

Summary. In this article there was described the problem of the importance of playing activities as a component of teaching children in primary school. There is revealed the meaning of using the game on the lessons in primary school; the structure of the game as an activity and as a process; the features of application of didactic games and preparation for their implementation. There you can find information about how to choose didactic games for use in school lessons and how they can improve the studying. The article helps to understand what place in primary school game technologies occupy and The role of game technologies in the process of tolerance development in primary school children was also described. We developed the scientific and methodological base and have singled out the features that distinguish the game from other activities. The issue of using computer games as a means of teaching and education is also quite relevant today. Due to the rapid development of modern technologies and informatization of society, using this type of game is relevant and in demand. You can also see how the principle of individual feeding is implemented in these games. The structure of computer games is characterized too. That is very important because if you don't know this structure you can't use these games correctly. Moreover, non-compliance with this structure will lead to the fact that the game will not bring the desired result. Another element of this article is that there is revealed how a teacher can create a computer game on their own, with the help of special services. Using them, the teacher will be able to develop a game specifically for his topic and lesson. The use of computer games may be considered in more detail in the future. This article will be useful for teachers who want to make their lessons more interesting and productive. There is demonstrated that gaming technology is not so complex in the organization but can make the study of a very difficult topic more accessible for children. This paper also will be useful for students. They can use didactic or computer games to memorize important but difficult information that they need in their studying.

Keywords: game activity, game, game technologies, didactic game, computer game, junior schoolchildren, learning tools, skills, abilities.

Постановка проблеми. Ігрові технології відіграють важливу роль у навчанні та вихованні молодших школярів. Через гру вони сприймають світ, отримують знання і вчаться застосовувати їх на практиці. З огляду на це, для вчителя дуже важливо вміти використати її на своєму уроці. А для того, щоб зробити це правильно і отримати бажаний результат, слід знати всі тонкощі організації ігрового навчання. Зважаючи на стрімкий розвиток технологій, доречним буде й застосування комп'ютерних навчальних ігор. Варто також відзначити і те, що вчитель може самостійно, за допомогою спеціальних сервісів створити власну гру, яка ідеально підійде під тему навчального заняття.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемі використання ігор в освітньому процесі початкової школи приділяли увагу Дзятківська Г., Панчук В., Калашнікова Т., Макаренко А.,

Масна У., Резнік Н., Опаренко О., Сойко І., Стасів Н., Селевко Г., Шуплат А. та ін. У своїх роботах вони розглянули особливості ігрових технологій; процес підготовки до використання гри; специфіку застосування комп'ютерних ігор та інтерактивних ігор тощо. Особливий інтерес викликає стаття Г. Дзятківської «Ігрові технології навчання у початковій школі: особливості використання», у якій авторка подає різні тлумачення поняття «гра», а також описує, чим ігрові технології відрізняються від інших технологій навчання.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. У статті значна увага приділяється питанню виховного впливу гри на розвиток особистості молодшого школяра, а також гри як засобу навчання. Розглядається і питання використання комп'ютерних ігор в навчальному процесі початкової школи, яке, на нашу думку, є достатньо

актуальним сьогодні. Ще подано перелік сервісів, які допоможуть вчителю самому створити гру.

Мета статті. Головною метою цієї статті є розкрити роль використання ігрових технологій як невід'ємного компонента навчання молодших школярів.

Виклад основного матеріалу. Загальновідомо, що гра відіграє важливу роль у розвитку дитини. Через гру відбувається пізнання світу, розвиток умінь і навичок тощо. Не менш важливим є використання ігор у навчанні молодших школярів. Завдяки застосуванню елементів гри в освітньому процесі можна досягти багато чого. Насамперед учні мають змогу реалізувати свої здібності та задатки, що розвиває в них віру в себе. Також під час ігрової діяльності розвивається ініціативність і кмітливість учнів. Доцільним, на нашу думку, та просто необхідним є використання ігор під час навчання учнів першого класу. Відомо, що початок навчання у школі в учнів супроводжується стресом. Для того, щоб першокласники краще і швидше пристосувались до нового середовища, доцільно також застосувати ігри.

Варто зауважити, що місце і роль ігрової технології в освітньому процесі, поєднання елементів гри та навчання визначаються залежно від розуміння педагогом функцій і класифікації педагогічних ігор. Сьогодні гра розглядається як обов'язковий конструкт дитинства та вагома складова соціально-педагогічної системи, що цілеспрямовано використовується суспільством для підготовки дітей до «дорослого» життя [7, с. 375].

Для ігор також є характерною універсальність. Ми можемо застосовувати елементи ігрової навчання на всіх уроках і з різною метою. Іноді вчитель використовує гру як засіб навчання, а іноді – як елемент відпочинку.

У грі існує суб'єктивна свобода для кожної дитини. Учні мають змогу самостійно (без допомоги дорослих) розподіляти ролі, контролювати один одного, стежити за точністю виконання того чи іншого завдання. Саме у грі учні молодших класів перевіряють свою силу і спритність, у них виникає бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного [9, с. 171].

Використання ігор на уроках сприяє розвитку в учнів вміння мислити самостійно, а не покладатись на когось; зосереджуватись та працювати в команді. Через гру діти проявляють свої нахили та здібності. Також вони вчаться комунікувати, співпрацювати та знаходити спільну мову з іншими; у них розвивається вміння поступатись та прислуховуватись до думок інших. Не варто плутати ігрові технології з іншими технологіями навчання. Перші істотно відрізняються.

Так, Г. Дзятківська зазначає, що ігрові технології відрізняються від інших тим, що гра є мотиваційна за своєю природою; багатифункціональна; має чітку поставлену мету й відповідний педагогічний результат; має кінцевий результат [2, с. 142].

Гра також є цікавою для кожної людини, незалежно від її віку. Вдало використана, вона допоможе донести необхідну інформацію в доступній та цікавій формі.

У статті про ігрові технології у практиці початкової школи Т. Калашнікової гра характеризується з двох сторін: гра як діяльність і гра як процес. Розглянемо детальніше кожну з них.

До структури гри як діяльності входить: постановка мети; планування; реалізація мети; аналіз результатів [3, с. 109–110].

Коли ми визначаємо мету гри, то вона має бути чіткою, щоб одразу розуміти, яких результатів хочемо досягти. Наступною частиною є складання плану відповідно до мети гри з подальшою його реалізацією. Дуже важливим є аналіз результатів. Тут ми звертаємо увагу не лише на те, що вдалось, але і на те, що викликало труднощі, що не вдалось тощо.

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, яка відтворюється в грі [3, с. 110].

Варто зазначити, що коли мова йде про розподіл ролей між учасниками гри, то доцільним буде, якщо це зробить вчитель, особливо коли ми говоримо про учнів молодшого шкільного віку. Якщо ж учні будуть самі розподіляти між собою ролі, то існує велика ймовірність того, що це не принесе жодного результату, отримавши сварок та шуму. Також при розподілі ролей можна скористатись жеребкуванням. Важливою є й підготовка всіх необхідних матеріалів. Усе повинно бути «під рукою».

Особливу увагу варто приділити дидактичним іграм. Вони допомагають вчителю налагодити взаємодію з учнями, розвивати їхнє мислення, а також сприяють кращому та глибшому засвоєнню навчального матеріалу.

У дидактичних іграх, створених педагогікою (в тому числі й народною), ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується для навчальних цілей. Дидактична гра – це різновид гри за правилами. У світовій педагогіці відомі системи дидактичних ігор, які вперше розробив для початкового навчання О. Декролі. Він працював над методикою навчання читання учнів 5-9-річного віку, психологічно обґрунтував цю методику; розробив програму навчання ранньому читанню на основі дидактичних ігор, а також запропонував необхідне обладнання для таких ігор [6, с. 2].

Дидактична гра на уроках у початковій школі служить засобом навчання та виховання. У створених учителем умовах, наближених до реальних, учні мають змогу застосувати отримані на уроці знання. Проте, така гра буде ефективною за умови ґрунтовної підготовки вчителя. Підготовка до застосування дидактичної гри передбачає виконання вчителем таких дій:

- визначення місця гри в уроці;
- відповідність темі та меті;
- врахування віку учнів і рівня їх розвитку;
- розробка плану гри;
- підготовка всіх необхідних матеріалів.

Ігри у школі, насамперед дидактичні, повинні привертати нестигку увагу дітей до матеріалу уроку, давати нові знання, примушувати мислити. Гра є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для молодших школярів [5, с. 118].

Таким чином варто зазначити, що ігрова діяльність повинна бути організована так, щоб учні не лише закріпили вивчену на уроці тему,

але й здобули нові знання. Лише тоді гра принесе користь учням.

Питанню гри приділяв увагу у своїх дослідженнях і видатний педагог А. С. Макаренко. Він вважав, що гра – вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства [1, с. 4].

На думку Макаренка, гра є свого роду школою для дитини, у якій вона засвоює певні правила та норми поведінки в суспільстві. Також не менш важливим є й те, що використання ігрової діяльності допомагає налагодити стосунки в колективі учнів, розвиває вміння прислухатися до думок інших і мислити швидко та креативно.

Ще однією особливістю використання ігор в освітньому процесі є те, що вони спонукають учнів мислити і діяти самостійно. Більше того, учні мають змогу відчувати свободу дій, адже на відміну від звичайних вправ і завдань у грі є можливість по максимуму застосувати усі свої навички, вміння задля досягнення мети. Використання дидактичних ігор у роботі із молодшими школярами сприяє естетичному вихованню. Різноманітні зображення та іграшки, якими користуються учні під час гри, викликають в них бажання грати з ними, активізують увагу і навіть розвивають тягу до мистецтва.

Також варто звернути увагу на фізичне виховання школярів засобами ігрової діяльності. Доволі часто гра вимагає певних фізичних зусиль з боку учнів. Така рухова активність позитивно впливає на їх розвиток. Активно розвивається дрібна моторика рук, покращується загальне самопочуття та стан організму, тренується витривалість тощо.

Дидактичні ігри мають на меті і моральне виховання учнів. Під час ігрової діяльності учні вчаться співпрацювати з іншими і поважати чужі думки, ставитись до інших лояльно; засвоюють норми поведінки в колективі, розвивають вміння дбайливо ставитись до речей, іграшок тощо. Доцільним з боку вчителя буде підбір таких ігор, які сприятимуть розвитку в учнів емпатії та толерантності. Адже, на нашу думку, ці якості є неабияк актуальними сьогодні, коли система освіти активно працює над залученням в освітній процес загальноосвітньої школи дітей з особливими освітніми потребами. Сьогодні це вже є доволі поширеною практикою у школах, тому так важливо доносити до учнів те, як потрібно ставитись до таких осіб, що слід поважати їх, не боятись із ними спілкуватися тощо. Ми вважаємо, що найкраще це робити саме в ігровій формі.

Одним із різновидів дидактичних ігор є комп'ютерні ігри. Відомо, що теперішнє покоління активно користується гаджетами. Ще з раннього віку більшість дітей вже вміє на початковому рівні користуватись планшетом, телефоном тощо. Завданням вчителя є направити тягу учнів до різних інформаційних пристроїв у правильне русло. З огляду на це, доцільним та корисним буде застосування комп'ютерних дидактичних ігор. У таких іграх учні розвивають дрібну моторику і навички користування комп'ютером, розвивають уяву і мислення тощо. Більше того, учні вчаться бачити комп'ютер не лише як розвагу, але і те, з допомогою чого можна розвиватися і навчатися.

Важливою властивістю комп'ютера є можливість накопичення інформації в ході комп'ютерної гри та її програмного аналізу для об'єктивного врахування індивідуальних особливостей дитини. Аналізувати можна і введену відповідь та серію відповідей. Тим самим програму можна «налаштувати» під конкретну дитину, даючи їй завдання в зручному для неї темпі і з відповідним рівнем складності [8, с. 84].

Таким чином ми можемо побачити, що в такій грі реалізується принцип індивідуального підходу. На основі аналізу відповідей учнів відбувається підбір посильних для учнів завдань, завдяки чому вони будуть і не складними, і не простими. Це дуже зручно, адже під час проведення звичайних ігор ми не можемо підготувати індивідуальні завдання для кожного учня.

Комп'ютерна гра у своїй структурі містить:

- Дидактичне завдання. У ньому зазначається те, що ми хочемо, щоб засвоїли учні, які знання поглибили тощо.

- Ігрове завдання. Це те, що повинен зробити учень, яким є його завдання дача.

- Ігрові дії. Це безпосередня ігрова діяльність учнів, метою якої є виконання ігрового завдання.

- Правила гри. Це певні твердження, які регламентують ігрову діяльність і роблять її більш комплексною і структурованою.

- Результат гри. Тут педагог аналізує, чи були виконані усі поставлені раніше завдання, якщо ні, то чому.

Цікавим та захоплюючим для вчителя буде створення і власної 2D або 3D гри. Насправді це не є надто складно, адже існують спеціальні сервіси, які нам у цьому допоможуть.

Для створення власних ігор вчителям пропонують онлайн-сервіси:

- GameMaker – один з найпростіших редакторів для створення невеликих ігор.

- Constructor 2 – сучасний ігровий конструктор, що дозволяє навіть недосвідченим користувачам ПК створювати сучасні ігри [4, с. 121].

Завдяки цим сервісам можна з легкістю створити власну гру. Нехай вона буде й не надто складною, проте, вона ідеально доповнюватиме саме ваш урок.

Висновки і пропозиції. Підсумовуючи, хотіли б звернути увагу на те, що застосування ігрових технологій на уроках у початковій школі є доцільним і корисним. Вони не тільки сприяють кращому засвоєнню навчального матеріалу, але й розвитку креативного та творчого мислення, уваги, мотивують учнів вчитися і вивчати щось нове. До того ж, вдало підібрана й організована дидактична гра допомагає учням навчитися працювати в колективі, чітко висловлювати свої думки і мати повагу до думок інших. Елементи ігрового навчання можна застосувати і під час узагальнення вивченої теми. Таким чином вчитель зможе зрозуміти наскільки добре учні засвоїли навчальний матеріал. Також не варто забувати і про виховний вплив ігор. Вони допомагають кращому засвоєнню норм та правил поведінки в суспільстві, доносять важливість толерантного ставлення до інших і розвивають вміння співпереживати. Актуальним сьогодні є й застосування комп'ютерних ігор. На нашу думку, саме це питання потребує подальшого більш ґрунтовного вивчення та опрацювання.

Список літератури:

1. Васько О. О. Дидактичні ігри у педагогічній спадщині А. С. Макаренка. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології : науковий журнал*. Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка. 2013. № 3(29). С. 104–110.
2. Дзятківська Г. Ігрові технології навчання в початковій школі: особливості використання. *Магістерський науковий вісник*. 2015. № 23. С. 141–144.
3. Калашнікова Т. В. Ігрові технології у практиці початкової школи. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2009. № 86. С. 108–111.
4. Крива М., Дрись М., Ващишин А. Використання інформаційно-комунікаційних технологій в організації дидактичних ігор у початковій школі. *Вісник Львівського університету. Серія педагогічна*. 2018. № 33. С. 117–125.
5. Опаренко А. С. Дидактичні ігри в педагогіці. Наукові пошуки : збірник наукових праць молодих учених. Суми : Вид-во СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2015. Випуск 12. С. 115–119.
6. Соїко І. М., Лазарішин І. В. Особливості використання дидактичних ігор на уроках в початковій школі. Психолого-педагогічні основи гуманізації навчально-виховного процесу в школі та ВНЗ : збірник наукових праць. № 1(15). Рівне : РВЦ МЕГУ ім. акад. С. Дем'янчука, 2016. С. 142–147.
7. Сокурєнко О. О. Ігрові педагогічні технології у початковій школі. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»*. 2008. № 1(49). С. 374–377.
8. Стасів Н., Війчук Т., Стасів Н. Особливості використання навчальних комп'ютерних ігор у початковій школі. *Молодь і ринок*. 2019. № 9. С. 82–85.
9. Суровицька М. Вплив гри на розвиток особистості молодших школярів. *Молодь і ринок*. 2014. № 2(109). С. 170–173.

References:

1. Vasko O. O. (2013) Dydaktychni ihry u pedahohichnii spadshchyni A. S. Makarenka [Didactic games in the pedagogical heritage of A.S. Makarenko]. *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnolohii: naukovyi zhurnal*. Sumy: SumDPU im. A. S. Makarenka, vol. 3(29), pp. 104–110.
2. Dzyatkivska H. (2015) Ihrovi tekhnolohii navchannia v pochatkovii shkoli: osoblyvosti vykorystannia [Game learning technologies in primary school: the features of use]. *Mahisterskyi naukovyi visnyk*, vol. 23, pp. 141–144.
3. Kalashnikova T. V. (2009) Ihrovi tekhnolohii u praktytsi pochatkovoi shkoly [Game technologies in primary school practice]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh*, vol. 86, pp. 108–111.
4. Kryva M., Drys M., Vashchyshyn A. (2018) Vykorystannia informatsiino-komunikatsiinykh tekhnolohii v orhanizatsii dydaktychnykh ihor u pochatkovii shkoli [The use of information and communication technologies in the organization of didactic games in primary school]. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriia pedahohichna*, vol. 33, pp. 117–125.
5. Oparenko A. S. (2015) Dydaktychni ihry v pedahohitsi [Didactic games in pedagogy]. *Naukovi poshuky: zbirnyk naukovykh prats molodykh uchenykh*. Sumy: Vyd-vo SumDPU imeni A. S. Makarenka, vol. 12, pp. 115–119.
6. Soiko I. M., Lazaryshyn I. V. (2016) Osoblyvosti vykorystannia dydaktychnykh ihor na urokakh v pochatkovii shkoli [Features of the using didactic games in lessons in primary school]. *Psykhologo-pedahohichni osnovy humanizatsii navchalno-vykhovnoho protsesu v shkoli ta VNZ: zbirnyk naukovykh prats*, vol. 1(15), Rivne: RVTs MEHU im. akad. S. Demianchuka, pp. 142–147.
7. Sokurenko O. O. (2008) Ihrovi pedahohichni tekhnolohii u pochatkovii shkoli [Game pedagogical technologies in primary school]. *Zbirnyk naukovykh prats «Pedahohichni nauky»*, vol. 1(49), pp. 374–377.
8. Stasiv N., Viichuk T., Stasiv N. (2019) Osoblyvosti vykorystannia navchalnykh kompiuternykh ihor u pochatkovii shkoli [Features of the using educational computer games in primary school]. *Molod i rynek*, vol. 9, pp. 82–85.
9. Surovytska M. (2014) Vplyv hry na rozvytok osobystosti molodshykh shkoliariv [The influence of the game on the development of the personality of junior schoolchildren]. *Molod i rynek*, vol. 2(109), pp. 170–173.