

Симоненко І.Л. Дидактична гра як засіб розвитку креативності молодших школярів // Формування сучасної науки: методика та практика: матеріали І Міжнародної студентської наукової конференції (Т. 2), м. Кам'янець Подільський, 29 жовтня, 2021 рік / ГО «Молодіжна наукова ліга». Вінниця: ГО «Європейська наукова платформа», 2021. С.76–79.

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Симоненко Іванна Леонідівна

здобувач вищої освіти навчально-наукового інституту педагогіки

Науковий керівник: Павленко Віта Віталіївна

канд. пед. наук, доцент кафедри професійно-педагогічної, спеціальної освіти, андрагогіки та управління

(Житомирський державний університет імені Івана Франка, Україна)

Розвиток особистості, її майбутні досягнення в житті пов'язані з такими індивідуально-психологічними особливостями людини, як креативність, талант, обдарованість, які найбільш яскраво проявляються у творчості.

Сьогодні існує гостра соціальна потреба у креативних і творчих індивідах. Розвиток у школярів креативного мислення – це одне із найважливіших завдань сучасної школи. Прагнення реалізувати себе, проявити усі свої здібності – це те начало, яке спрямовує усі форми людського життя: прагнення до розвитку, вдосконалення, зрілості, тенденція до вираження й прояву всіх здібностей особистості [5].

П. Торренс зазначає, що «креативність – це значить копати глибше, дивитися краще, виправляти помилки, розмовляти з кішкою, пірнати в глибину, проходити крізь стіни, запалювати сонце, будувати замок на піску, вітати майбутнє» [1].

У системі української освіти ігрові технології використання на уроках й сприяють формуванню компетентності школяра, підвищують інтерес до навчання. Роль ігрової діяльності у формуванні креативності молодших

школярів підкреслювалася у вітчизняних та зарубіжних дослідженнях (Л. Артемова, С. Воробйова, Л. Грицюк, О. Жорник, В. Шахрай та ін.). У ході численних досліджень у галузі педагогами накопичено велику кількість даних щодо дошкільного та підліткового віку. Молодший шкільний вік з окресленої точки зору є недостатньо вивченим і залишається відкритим періодом у генетичній лінії розвитку креативності.

Ігри класифікуються залежно від поставлених цілей, яких педагог прагне досягти в результаті ігрової діяльності:

– *дидактичні* – для розширення кругозору, пізнавальної діяльності та формування певних умінь й навичок, необхідних у практичній діяльності;

– *виховні* – виховання самостійності, волі, певних життєвих позицій, моральних, естетичних, світоглядних установок, колективізму, співробітництва, комунікабельності й товариськості;

– *розвивальні* – розвиток уваги, мовлення, мислення, пам'яті, уяви, фантазії, емпатії, рефлексії, уміння порівнювати, зіставляти, знаходити аналогії, вміння знаходити правильне рішення;

– *соціальні* – залучення до норм і цінностей суспільства; навчання спілкуванню; адаптація до умов середовища; стресовий контроль, самоконтроль; психотерапія [2, с. 78–81].

Місце гри у структурі уроку читання у початковій школі залежить від поставленої мети, наприклад: на початку заняття, дидактичну гру можна застосувати з метою підготовки учнів до сприйняття нового матеріалу, в середині – для активізації пізнавальної діяльності школярів, закріплення чи систематизації нових знань.

Практична цінність дидактичної гри полягає в тому, що діти опановують навичками самостійного навчання, активно допомагають один одному й аналізують свої та чужі знання. За допомогою ігор учні вивчають літературу, складають «ментальні карти», «карти роздуму», «карти мислення», «мапи думок», «асоціативні карти».

Для розвитку уяви й креативності дітей, необхідно розширювати їх життєвий досвід. Тут допоможуть ігри на складання плану твору, аналізу подій, характеристики образів; розповіді від імені героїв або персонажів, або навіть речі, яка їм належить, наприклад: «Я – книга Івасика».

Ігри, ігри-подорожі, ігри-вистави, ігри-екскурсії дозволяють зробити урок цікавим, доступним, допомагають засвоїти знання, підвищують ефективність уроку. Під час подорожей ставимо навчальні та розвивальні цілі: розвиток логічного мислення, мовлення, креативної уяви, кмітливості. Цьому допомагають ігри: «Акваріум», «Звільни пташку», «Хто складе в дорогу більше речей», «Цирк», «Склади букет», «Пірамідка», «Магазин». Необхідно підбирати такі ігри або вносити в них зміни так, щоб вони сприяли розвитку креативного мислення, створювали проблемні ситуації, умови для диференційованого навчання. Щоб гра виконувала завдання художнього виховання, можна застосовувати на уроках яскраві барвисті малюнки, художньо оформлені іграшки, роздатковий матеріал.

Серед прийомів, які активізують пізнавальну діяльність учнів можна виділити:

1. *Мовленнєві розминки:* «Запитайте один в одного», «Хвилинка Запитайка», формулювання запитань до малюнку, розігрування діалогів (діалогів реальних осіб, діалогів рослин і тварин, діалогів «живих» предметів), розігрування пантомімічних сцен.

2. *Логічні завдання:* відгадування загадок; читання логічної розповіді; загадки й відповіді на питання; підбір загадок, розв'язання проблемних запитань, питань-тестів; розв'язання логічного завдання у вигляді малюнку – загадки, ребуса

3. *Творчі завдання:*

Творчі розповіді – сюжетні розповіді на основі безпосереднього сприйняття, сюжетні й описові розповіді на основі узагальнених знань, описові розповіді на основі порівняння різних явищ, розповіді-етюди, розповіді-твори,

розповіді-діалоги. Їх відмінні риси: передача власної думки школяра, вихід змісту за рамки вивченого, тема розповіді вимагає роздумів.

Творчі завдання із застосуванням творів живопису й музики: зіставлення настрою музичного твору з настроєм пейзажу, малювання уявних ілюстрацій до нього, розуміння характеру живописного твору і створення уявного музичного супроводу до нього;

Навчально-рольові ігри – створення можливої уявної ситуації і її відтворення, ігри-діалоги з використанням лялькового театру, переписування казок і їх інсценування.

4. Створення і розв'язання проблемних ситуацій.

При стимулюванні цікавості учнів до навчального матеріалу слід розраховувати ступінь складності завдань, а також індивідуальні здібності учнів, класу, їх ставлення до предмета. Вчитель повинен ретельно підбирати цікавий матеріал, пам'ятати, що одні цікаві завдання потребують кмітливості, стимулюють спостережливість, розвивають уміння користуватися довідковою та іншою літературою, залучати вивчений раніше матеріал, інші – впливають на уяву дитини, емоції, почуття [4].

Необхідно також, щоб і зміст, і форма ігрових занять сприяли задоволенню тих потреб, які сприяють розвитку активності особистості. Тому в роботі над деякими розділами програми можна використати:

Ігри-змагання (конкурси казок, загадок «Упізнай героя казки?», «Хто це?» тощо);

Ігри-завдання («Знайди ...»);

Ігри-припущення («Що станеться якщо ...»).

Сюжетно-рольові ігри, які відрізняються певною роллю, яку виконує кожен з учнів і вчитель, заданим сюжетом і діями учасників, обумовленими цією роллю [3, с. 22–28.].

Застосування дидактичних ігор та цікавих вправ підвищує ефективність навчального процесу. Успішній активізації розумової діяльності сприяють,

цікаві та доступні дітям питання, загадки, моменти несподіванки, загадковості, подиву, змагання, а також використання слухової, зорової, рухової наочності.

При підборі ігор слід враховувати наочно-дієвий характер мислення, щоб гра сприяла всебічному розвитку дітей, їхніх пізнавальних здібностей, мовлення, спілкування з однолітками і дорослими, прищеплювала інтерес до навчальних занять, формувала вміння й навички навчальної діяльності, допомагала дитині опановувати вмінням аналізувати, порівнювати, узагальнювати.

Список використаних джерел

1. Torrance, E. P. *Guiding creative talent. Englewood Cliffs*. N.Y.; Prentice-Hall, 1962. 278 p.
2. Дон О. Дидактичні ігри. *Шкільний світ*. 2001. № 35. С. 78–81.
3. Ільяницька Л. С. Ігрові проблемні ситуації. *Початкова школа*. 1996. №7. С. 22–28.
4. Павленко В.В. Проблемні ситуації: поняття і типи. *Нові технології навчання: збірник наукових праць* // Інститут інноваційних технологій і змісту освіти Міністерства освіти і науки України, Академія міжнародного співробітництва з креативної педагогіки. Київ, 2014. Вип. 83. С. 196–202.
5. Туриніна О.Л. *Психологія творчості*. Київ: МАУП, 2007. 160 с.