## План

Вступ

[Розділ 1. Теоретичні засади проблеми організації навчання дошкільників засобами гри](#_Toc292465061)

1.1 Психолого-педагогічне обґрунтування процесу організації навчання дітей 5-го року життя

[1.2 Науковці про гру, як засіб оптимізації процесу навчання дітей 5-го року життя](#_Toc292465063)

Розділ 2. Шляхи використання ігор у навчанні дітей 5-го року життя

[2.1 Сукупність сформованості навчальних умінь у дітей експериментальної групи](#_Toc292465065)

2.2 Способи введення ігор у навчальний процес групи дітей 5-го року життя

[2.3 Вплив гри на оволодіння старшими дошкільниками навичками навчальної діяльності](#_Toc292465068)

Висновки і методичні рекомендації

[Список використаної літератури](#_Toc292465070)

Додатки

## Вступ

# Демократичні процеси в нашій державі активізують вироблення нових суспільних вимог до освіти, зокрема її дошкільної ланки як основи соціокультурного становлення особистості. Про це свідчать основні державні документи в галузі освіти: Закон України «Про дошкільну освіту», Державна національна програма «Освіта» (Україна ХХI століття), “Базовий компонент дошкільної освіти в Україні”, - які спрямовують фахівців з вікової та педагогічної психології на пошук оптимальних шляхів особистісного розвитку дошкільників, розкриття механізмів формування їхньої життєвої компетентності як здатності в міру своїх вікових можливостей самостійно виробляти позитивне ставлення до світу, людського оточення і самих себе.

Гра посідає чільне місце в системі фізичного, морального, трудового та естетичного виховання дошкільнят. Вона активізує дитину, сприяє підвищенню її життєвого тонусу, задовольняє особисті інтереси та соціальні потреби. Враховуючи неоціненну роль гри у житті дошкільника, вважаємо за потрібне ще раз повернутися до цього питання.

Завдання і зміст ігрової діяльності визначаються Базовим компонентом дошкільної освіти в Україні (сфера "Культура", субсфера "Світ гри"), чинними програмами розвитку, навчання та виховання дітей дошкільного віку "Малятко", "Дитина", "Українське дошкілля", "Дитина в дошкільні роки", "Зернятко". На виході "Базова програма розвитку дітей дошкільного віку", спрямована на збалансований розвиток дитини, формування елементарних форм її життєвої компетентності, реалізацію природного потенціалу, індивідуалізацію особистісного становлення.

Вплив ігрової діяльності на виховний процес дітей було розкрито в роботах педагогів-класиків (А.Я.Коменський, С.Ф.Русова, В.О. Сухомлинський, К.Д.Ушинський та ін.), психологів (Ю.А.Аркін, М.Я.Басов, П.П.Блонський, Л.С.Виготський [10] [11], Н.Д.Виноградов, Д.Б. Ельконін [35], С.Л.Рубінштейн, Д.Н.Узнадзе та ін.), сучасних педагогів (Л.В. Артемова, А.К.Бондаренко, Г.І.Григоренко, Р.І.Жуковська, В.Г.Захарченко, Т.О.Маркова, Д.В.Менджерицька, О.І.Сорокіна, О.П.Усова, Г.С.Швайко, К.І.Щербакова та ін.) [32], [33].

Гра є одним з найцікавіших видів людської діяльності, провідною діяльністю дошкільника, засобом його всебічного розвитку, важливим методом виховання. її назвали “супутником дитинства”, хоч у житті граються не тільки діти, а й дорослі. Дитяча гра — це діяльність, спрямована на орієнтування в предметній і соціальній дійсності, в якій дитина відображає враження від їх пізнання. Мати дитинство — це передусім мати право на розвиток власної ігрової діяльності, яка є важливою складовою дитячої субкультури. Водночас гра є могутнім виховним засобом, у ній, за словами К. Ушинського, реалізується потреба людської природи.

В останні роки практика застосування ігрових завдань визначила методичну думку, що зараз настав час узагальнення практичного досвіду, об'єктивної оцінки доцільності застосування ігрових завдань, визначення їх питомої ваги та місця у системі навчання. Гра дозволяє яскраво реалізувати всі провідні функції навчання: освітню, виховну та розвивальну, які діють в органічній єдності.

Дошкільний вік - етап психічного розвитку від 3 до 6-7 років. Він характеризується тим, що провідною діяльністю є гра. Має надзвичайно важливе значення для формування особистості дитини.

Надзвичайно цікавим та плідним у плані дошкільної педагогіки є п'ятий рік життя дитини. Саме у цей період виникає та удосконалюється уміння планувати свої дії, створювати та втілювати певний задум, який, на відміну від простого наміру, включає уявлення не тільки про мету дії, а й також про способи її досягнення.

Особливе значення набуває спільна сюжетно-рольова гра. Вона стає у цьому віці провідним видом діяльності та зумовлює значні зміни у психіці дитини. У такій грі діти 5-ти років можуть заздалегідь вигадати та узгодити між собою нескладний сюжет, розподілити ролі, ігровий матеріал.

Таким чином, в грі дитина вчиться спілкуванню з однолітками, вчиться контролювати свою поведінку, підкоряючись правилам гри. Те, що відносно легко вдається дитині в грі, набагато гірше виходить при відповідних вимогах дорослих. У грі дитина проявляє чудеса терплячості, наполегливості, дисциплінованості. У грі дитина розвиває творчу уяву, кмітливість, вольові якості, етичні установки.

Відтак, позитивний вплив гри на всебічний розвиток дітей дошкільного віку, зумовив вибір теми дослідження **"Роль гри у навчанні дітей п’ятого року життя".**

**Мета дослідження** – дати оціночну характеристику іграм, як стимуляторам діяльності дітей п'ятого року життя.

З**авдання дослідження:**

1. Визначити місце гри в навчальному процесі дітей середнього дошкільного віку.
2. Виявити шляхи використання ігор у навчанні дітей 5-го року життя.
3. Вивчити особливості впливу гри на формування у дітей 5-го року життя навчальних умінь та навичок.

**Об’єкт дослідження** – процес використання гри у навчанні дітей 5-го року життя.

**Предмет дослідження** – гра, як засіб організації навчання дітей 5-го року життя.

Робоча гіпотеза: Різноманітність ігор, використаних педагогом в навчальному процесі, сприятиме розвитку у дітей інтересу до пізнавальної діяльності та навичок самостійного здобування знань.

Для розв’язання поставлених завдань використано **комплекс** **методів** дослідження: теоретичні – аналіз і синтез наукової, навчально-методичної літератури – для порівняння, зіставлення різних поглядів на досліджувану проблему, емпіричні – спостереження, бесіда з вихователем, вивчення результатів навчальної діяльності середніх дошкільнят.

Експериментальна частина дослідження була організована на базі середньої групи ДНЗ №35 м. Рівне. Дослідженням було охоплено 30 дітей.

**Практичне значення дослідження** полягає у тому, що його результати можуть бути використані студентами під час підготовки до занять з курсу "Вікової психології", "Дошкільної педагогіки", а також при написанні курсових, дипломних або інших наукових робіт з цієї чи суміжної проблематики.

**Структура дослідження**. Курсова роботи складається із вступу, двох розділів, висновків, списку використаної літератури та додатків.

## Розділ 1. Теоретичні засади проблеми організації навчання дошкільників засобами гри

## 1.1 Психолого-педагогічне обґрунтування процесу організації навчання дітей 5-го року життя

У психології і педагогіці прийнято описувати структуру дошкільного віку в термінах педагогічної періодизації, заснованої на хронологічному віці (роки життя): молодший дошкільний вік (до 4 років), середній (4-5 років) і старший (з 5 років). Надходження дитини в школу також визначається хронологічним віком, встановленим у його країні. Подібним же чином формулюються ідеї, пов'язані з наявною в даний час тенденцією до зниження хронологічного віку, у якому діти починають одержувати освіту: принаймні "двадцять три держави вже мають законопроекти про забезпечення освіти для 4-літніх дітей" [17, 112].

П’ятий рік життя є періодом інтенсивного росту та розвитку організму дитини. Виникає та удосконалюється уміння планувати свої дії, створювати та втілювати певний задум, який, на відміну від простого наміру, включає уявлення не тільки про мету дії, а й також про способи її досягнення.

Особливе значення набуває спільна сюжетно-рольова гра. Вона стає у цьому віці провідним видом діяльності та зумовлює значні зміни у психіці дитини. У такій грі діти 4-5 років можуть заздалегідь вигадати та узгодити між собою нескладний сюжет, розподілити ролі, ігровий матеріал.

Суттєве значення мають також дидактичні та рухливі ігри. В іграх у дітей формуються пізнавальні процеси, розвивається спостережливість, уміння дотримуватись правил, формуються навички поведінки. Удосконалюються основні рухи.

Поряд з грою у дітей п’ятого року життя інтенсивно розвиваються продуктивні види діяльності, особливо зображувальна та конструктивна. Набагато різноманітніше стають сюжети їх малюнків та будівель, хоча задуми залишаються ще не досить чіткими та стійкими.

Сприйняття набуває більшої розрізненості. Діти набувають уміння обстежувати предмети, послідовно виділяти в них окремі частини та встановлювати між ними залежності.

На основі ознайомлення з еталонами зовнішніх властивостей предметів у цьому віці діти правильно оцінюють форму, колір, величину, просторові відношення предметів, ритм музичних звуків тощо.

Відбуваються значні зміни у мисленні дітей. Вони починають виділяти загальні ознаки предметів, групувати предмети за зовнішніми властивостями, матеріалом та призначенням, розуміти прості причинні зв’язки між явищами. На більшість запитань діти намагаються відповісти самостійно, керуючись певним досвідом, спрямованим на з’ясування невідомого.

На п’ятому році діти активно оволодівають зв’язним мовленням, можуть переказувати невеликі літературні твори, розповідати про іграшку, картинку, про деякі події з особистого життя [20, 35].

Поряд з ситуативними емоціями у дітей під впливом виховання починають складатися почуття, які виражають більш стійке ставлення до людей та явищ, з’являється прагнення бути корисним для оточуючих, увага до їх потреб, товариське ставлення до однолітків; формується уміння підкоряти свої бажання вимогам дорослих, початки почуття відповідальності за доручену справу, результат якої є важливим для оточуючих.

Діти п’ятого року життя здатні вже свідомо співвідносити власну поведінку з поведінкою товаришів, оцінювати їх та свої можливості, головним чином у практичній діяльності, допомогти однолітку, узгодити з ним дії, спрямовані на досягнення спільної мети.

У тісному зв’язку з моральними почуттями у дітей розвиваються естетичні почуття та відносини, підвищується здатність відгукуватись на образний зміст пісні, картини, ілюстрації, казки та розповіді, вірша, яскраво проявляється співчуття до позитивного персонажа художнього твору. Діти цього віку сприймають найбільш яскраві виразні засоби, звуковисотний та ритмічний малюнок мелодії, тембр музичних інструментів, силу звучання музики, ритм вірша; впізнають та запам’ятовують вірші, п’єси, вірші, прозу; можуть інтонаційно чисто співати, ритмічно рухатись, передавати образи у малюнках та ліпці.

Гра посідає чільне місце в системі фізичного, морального, трудового та естетичного виховання дошкільнят. Вона активізує дитину, сприяє підвищенню її життєвого тонусу, задовольняє особисті інтереси та соціальні потреби. Враховуючи неоціненну роль гри у житті дошкільника, вважаємо за потрібне ще раз повернутися до цього питання. Наголосимо, що завдання і зміст ігрової діяльності визначаються Базовим компонентом дошкільної освіти в Україні (сфера "Культура", субсфера "Світ гри"), чинними програмами розвитку, навчання та виховання дітей дошкільного віку "Малятко", "Дитина", "Українське дошкілля", "Дитина в дошкільні роки", "Зернятко". На виході "Базова програма розвитку дітей дошкільного віку", спрямована на збалансований розвиток дитини, формування елементарних форм її життєвої компетентності, реалізацію природного потенціалу, індивідуалізацію особистісного становлення [23, 2].

Проблема гри широко висвітлена в науково-методичній літературі (у працях Д.В. Менджерицької, Л.П.Усової, А.І. Сорокіної, Р.І. Жуковської, В.Г. Нечаєвої та інших авторів-класиків) [32] [33].

Незважаючи на це організація ігрової діяльності в дошкільних навчальних закладах потребує істотного вдосконалення. Вона так і не посіла належного місця в житті дітей, що пояснюється недооцінкою педагогами її ролі в різнобічному розвитку дошкільнят. У багатьох садках не створено належного ігрового середовища, недостатньо уваги приділяється формуванню в дітей уявлень про навколишній світ, їхнім самодіяльним іграм. Підпорядкування гри завданням навчання завдає вихованцям подвійної шкоди: призводить до вилучення самодіяльних ігор з життя дитячого садка, знижує пізнавальну мотивацію, що є основою формування навчальної діяльності. Майже зовсім випала з поля зору вихователів важливість формування ігрових умінь у дітей. Іноді час, відведений на ігрову діяльність, використовується для навчальних занять, гурткової роботи, підготовки до свят, ранків тощо.

Щоб усунути ці недоліки, необхідно подбати про доцільну організацію ігрової діяльності в дошкільних навчальних закладах. При цьому варто пам'ятати, що гра як специфічна діяльність не однорідна, кожний її вид виконує свою функцію в розвитку дитини.

Умовно виділяють три класи ігор:

1) ігри з ініціативи дитини (творчі);

2) ігри з ініціативи дорослого з готовими правилами (дидактичні, рухливі);

3) народні ігри (створені народом).

Розглянемо кожний з цих видів.

Творчі ігри становлять найбільш насичену типову групу ігор дошкільнят. Творчими їх називають тому, що діти самі визначають мету, зміст і правила гри, відображаючи здебільшого навколишнє життя, діяльність людини та відносини між людьми.

Значна частина творчих ігор — це сюжетно-рольові ігри "в когось" або "в щось". Діти зображають людей, тварин, роботу лікаря, будівельника тощо. Усвідомлюючи, що гра — не справжнє життя, малюки тим часом по-справжньому переживають свої ролі, відверто виявляють своє ставлення до життя, свої думки та почуття, сприймають гру як важливу справу. Насичена яскравими емоційними переживаннями, сюжетно-рольова гра залишає в свідомості дитини глибокий слід, який позначається на її ставленні до людей, їхньої праці, взагалі до життя. До сюжетно-рольових ігор належать також ігри з елементами праці та художньо-творчої діяльності [2, 18].

Різновид творчої ігрової діяльності — театралізована діяльність. Вона пов'язана зі сприйманням творів театрального мистецтва та відтворенням в ігровій формі набутих уявлень, вражень, почуттів. Ключові поняття театралізованої діяльності: сюжет, сценарій, гра за сюжетом літературного твору, театралізація, казка-переказ. Любов Артемова поділяє театралізовані ігри залежно від їх виду та специфічного сюжетно-рольового змісту на дві основні групи: режисерські ігри та ігри-драматизації.

У режисерській грі дитина як режисер і водночас "голос за кадром" організовує театрально-ігрове поле, акторами і виконавцями в якому є ляльки. В іншому випадку акторами, сценаристами, режисерами виступають самі діти, які під час гри домовляються про те, хто яку роль виконуватиме, що робитиме [6, 366].

Ігри-драматизації створюються за готовим сюжетом з літературного твору або театральної вистави. План гри та послідовність дій визначають заздалегідь. Така гра важча для дітей, ніж наслідування того, що вони бачать у житті, оскільки треба добре зрозуміти й відчути образи героїв, їхню поведінку, пам'ятати текст твору (послідовність розгортання дій, реплік персонажів). У цьому й полягає особливе значення ігор-драматизацій — вони допомагають дітям глибше зрозуміти ідею твору, відчути його художню цілісність, сприяють розвитку виразності мови і рухів.

Ще один вид — конструкторські ігри (у літературі їх інколи помилково називають конструктивними). Ці творчі ігри спрямовують увагу дитини на різні види будівництва, сприяють набуттю конструкторських навичок організації та зближенню дітей, залученню їх до трудової діяльності. У конструкторських іграх яскраво проявляється інтерес дітей до властивостей предмета і бажання навчитися з ним працювати. Матеріалом для цих ігор можуть бути конструктори різних видів та розмірів, природний матеріал (пісок, глина, шишки тощо), з якого діти створюють різні речі за власним задумом або за завданням вихователя. Важливо, щоб педагог допомагав вихованцям здійснити перехід від безцільного нагромадження матеріалу до створення продуманої будівлі [6, 367].

При всій різноманітності творчих ігор вони мають спільні риси: діти самі або за допомогою дорослого (особливо в іграх-драматизаціях) обирають тему гри, розвивають її сюжет, розподіляють між собою ролі, добирають потрібні іграшки. Усе це має відбуватися в умовах тактовного керівництва дорослого, спрямованого на активізацію ініціативи дітей, розвиток їхньої творчої фантазії.

Ігри з правилами. Ці ігри дають можливість систематично вправляти дітей у виробленні певних навичок, вони дуже важливі для фізичного та розумового розвитку, виховання характеру й волі. Без таких ігор у дитячому садку важко було б проводити навчально-виховну роботу. Ігри з правилами діти засвоюють від дорослих, один від одного. Багато з них передається від покоління до покоління, однак вихователі, обираючи гру, обов'язково мають враховувати вимоги сучасності.

За змістом та способами ведення ігри з правилами поділяють на дві групи: дидактичні та рухливі.

Дидактичні ігри сприяють, головним чином, розвиткові розумових здібностей дитини, оскільки містять розумове завдання, саме в розв'язанні якого й полягає сенс гри. Вони також сприяють розвитку органів чуття дитини, уваги, пам'яті, логічного мислення. Зауважимо: хоча дидактична гра — ефективний метод закріплення знань, вона аж ніяк не повинна перетворюватися на навчальне заняття. Гра захоплюватиме дитину лише в тому разі, якщо даватиме радість і задоволення [12, 31].

Неодмінною умовою дидактичної гри є правила, без яких діяльність набуває стихійного характеру. У добре продуманій грі саме правила, а не вихователі, керують поведінкою дітей. Правила допомагають усім учасникам гри перебувати та діяти в однакових умовах (діти отримують певну кількість ігрового матеріалу, визначають черговість дій гравців, окреслюють коло діяльності кожного учасника).

Рухливі ігри важливі для фізичного виховання дошкільнят, оскільки сприяють їхньому гармонійному розвитку, задовольняють потребу малюків у русі, сприяють збагаченню їхнього рухового досвіду. За методикою Едуарда Вільчковського з дітьми дошкільного віку проводять два різновиди рухливих ігор — сюжетні ігри та ігрові вправи (несюжетні ігри) [2, 21].

В основу сюжетних рухливих ігор покладено досвід дитини, її уявлення про навколишній світ (дії людей, тварин, птахів), які вона відтворює рухами, характерними для того чи іншого образу. Рухи, які виконують діти під час гри, тісно пов'язані із сюжетом. Більшість сюжетних ігор колективні, в них дитина навчається узгоджувати свої дії з діями інших гравців, не вередувати, діяти організовано, як того вимагають правила.

Ігрові вправи характеризуються конкретністю рухових завдань відповідно до вікових особливостей та фізичної підготовки дітей. Якщо в сюжетних рухливих іграх основна увага гравців спрямована на створення образів, досягнення певної мети й точне виконання правил, що часто призводить до ігнорування чіткості у виконанні рухів, то під час ігрових вправ дошкільнята мають бездоганно виконувати основні рухи (влучання м'ячем у ціль, пролізання під мотузкою тощо).

Оскільки ігрові вправи та сюжетні ігри застосовуються в усіх групах дошкільних закладів, організація і методики їх проведення мають багато спільного. Оптимальні умови для досягнення позитивних результатів у розвитку рухів дошкільнят — поєднання конкретних рухових завдань у формі ігрових вправ та сюжетних ігор, під час яких рухи, засвоєні дітьми раніше, вдосконалюються. За ступенем фізичного навантаження розрізняють рухи великої, середньої та малої рухливості [2, 25].

Для організації ігор важливо створити предметно-ігрове середовище. Вихідна вимога — розвивальний характер та відповідність таким принципам, як реалізація дитиною права на гру (вільний вибір іграшки, теми, сюжету гри, місця та часу її проведення); універсальність предметно-ігрового середовища, щоб діти могли разом з вихователями готувати й змінювати його, трансформувати відповідно до задуму гри, II змісту, перспектив розвитку; системність, тобто оптимальне співвідношення окремих елементів гри між собою та іншими предметами тощо.

До складу предметно-ігрового середовища входять: велике організуюче ігрове коло, ігрове обладнання, іграшки, різноманітна ігрова атрибутика, ігрові матеріали. Всі ці ігрові засоби знаходяться не в абстрактному просторі, а в ігровій кімнаті, спортивній залі, на майданчику. В інтер'єрі не повинно бути нічого зайвого, всі ігрові засоби мають бути безпечними для дітей.

Для проведення ігор створюються ігрові осередки: загальний набір різних видів іграшок); драматичний (комплекти обладнання, нескладні декорації, елементи вбрання та костюми для ігор-драматизацій, інсценівок); для настільних та будівельних ігор (конструктори: дерев'яні, пластмасові, металеві, коробки, колодки та інші матеріали, знаряддя та допоміжне обладнання). Усе обладнання має бути зручним та легко трансформуватися. Діти можуть самостійно обирати гру, змінювати осередок, переходячи від однієї гри до іншої.

Провідне місце у дитячій грі відводиться іграшкам. Вони насамперед мають бути безпечними, цікавими, привабливими, яскравими, але простими. І не тільки привертати увагу дитини, а й пробуджувати, активізувати її мислення.

Усі іграшки можна умовно поділити на три типи:

1) готові іграшки (автомобілі, літаки, ляльки, різні тварини тощо);

2) напівготові іграшки (кубики, картинки, конструктори, будівельний матеріал тощо);

3) матеріали для створення іграшок (пісок, глина, дріт, шпагат, картон, фанера, дерево).

За допомогою готових іграшок дітей ознайомлюють з технікою, навколишнім середовищем, створюють певні образи. Граючись ними, діти відтворюють свої враження, переживають яскраві почуття, активізують уяву дітей, коригують зміст ігор.

Напівготові іграшки використовуються переважно з дидактичною метою. Маніпуляції з ними потребують активізації розумової діяльності, для виконання поставлених педагогом завдань: розташувати кубики за розміром, у порядку збільшення та зменшення, підібрати пару до картинки, скласти з деталей конструктора якусь будівлю тощо.

Матеріал для створення іграшок дає великі можливості для розвитку творчої уяви дітей. Так, залежно від віку, вони будують з піску пароплави, будинки, автомобілі, з гілочок, зібраних на прогулянці, "розбивають" у пісочнику невеликий садочок, ліплять посуд, тварин з глини. З обрізків дерева, шпагату, кольорового паперу виходить гарний, прикрашений прапорцями автомобіль тощо [13, 10].

Бажано комбінувати всі три типи іграшок, адже це дуже розширює можливості для творчості.

До особливої групи відносимо театральні іграшки та костюми для різних персонажів, атрибути, які доповнюють створені образи. Це театрально-ігровий матеріал (іграшки, ляльки, площинні фігури, пальчикові персонажі), елементи костюмів (головні убори, різні капелюшки, комірці, манжети тощо). У дитячих садках активно використовуються персонажі-ляльки, декорації, виготовлені вихователями й дітьми власноруч.

## 1.2 Науковці про гру, як засіб оптимізації процесу навчання дітей 5-го року життя

дошкільник навчальній гра педагогічний

Розвиток пізнавальної активності у дітей дошкільного віку відбувається більш інтенсивно за умови використання дидактичних ігор, що стимулює у них пошукові дії впевненість у досягненні успіху при розв’язанні пізнавальних завдань.

У системі навчання і виховання дошкільників активно використовуються дидактичні (навчальні) ігри, які розвивають спостережливість, уяву, пам'ять, мислення, мовлення, сенсорні орієнтації дітей у розмірах, формах, кольорах, максимально задіюють інтелектуальний потенціал у пізнанні світу і себе.

Педагогічна мета дидактичних ігор полягає у сенсорному вихованні, мовленнєвому розвитку, ознайомленні дошкільників з навколишнім світом, формуванні у них елементарних математичних уявлень тощо. Дидактична гра спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних, умінь і навичок.

Проведений аналіз наукових джерел з проблеми розвитку пізнавальної активності засвідчує наявність різнопланових визначень даного поняття в залежності від сфери діяльності, уподобань, власних наукових інтересів дослідників і відсутність еталонного визначення поняття “пізнавальна активність”.

Даний психологічний феномен розглядається різними дослідниками з наголосом на ту чи іншу ознаку, скажімо як компонент пізнавальної діяльності (Колечко В.В. [21], Гринченко І.С. [12] та ін.), як одна з рис особистості (Валитова І.Е. [5], Бондаренко О.К. [3], Лейтес Н.С. [25] та ін.), як готовність особистості до пізнання зовнішнього і внутрішнього світу (Запорожець А.В. [16], Венгер Л.А. [7], Зак А.З [18] та ін.).

Пізнавальна активність — це самостійна, ініціативна діяльність дитини, спрямована на пізнання навколишньої дійсності (як прояв допитливості), й зумовлена необхідністю розв’язання пізнавальних завдань, що постають перед нею у конкретних ситуаціях. Проблема розвитку пізнавальної активності розглядається як невід’ємна частина дослідження розумового виховання дошкільників.

У якості головних детермінант її розвитку вчені виокремили: дидактичну гру (Т. Бабунова); ставлення дорослого і форми спілкування з ним (М. Лісіна, Д. Годовікова); особлива можливість групи в оптимізації дітей, які недостатньо володіють пізнавальними мотивами і способами дій (В. Котирло, Т. Дуткевич); спосіб впливу батьків на дитину (Г. Стаднік). В основі сучасних досліджень пізнавального інтересу лежать праці Л. Виготського, С. Рубінштейна, А. Смірнова, Б. Теплова, В. Мясіщева, Л. Занкова, Д. Узнадзе, Г. Щукіної та інших відомих психологів. Поняття інтересу трактується по-різному, інтерес виступає як вибіркова спрямованість особистості на ту чи іншу діяльність: як прояв емоційної та мислительної активності, як своєрідний сплав емоційно-вольових та інтелектуальних процесів; як структура, що складається з домінуючих потреб; як ставлення людини до світу [6, 362].

Таким чином, психологічне поняття “інтерес” характеризується багатогранністю свого змісту, форм прояву та ролі для становлення і життєдіяльності особистості. Дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми підвищують ефективність сприймання дітьми навчального матеріалу, урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять у неї елемент цікавості. У дидактичній грі як формі навчання взаємодіють навчальна (пізнавальна) та ігрова (цікава) сторони. Відповідно до цього вихователь одночасно навчає дітей і бере участь у їхній грі, а діти граючись навчаються. Здатність дидактичної гри навчати і розвивати дитину через ігровий задум, дії і правила О. Усова визначає як авто дидактизм [33, 20].

Пізнавальний зміст навчання виявляється в його дидактичних завданнях, які педагог ставить перед дошкільниками не безпосередньо, як на занятті, 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 вихователя чи бажання дітей чогось навчитися, а природне прагнення до гри, бажання досягти результату, виграти. Саме це спонукає дошкільників 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.).

Так у дошкільному віці на основі ігрових інтересів виникають і розвиваються інтелектуальні. Для того щоб дидактичні ігри стимулювали різнобічну діяльність і задовольняли інтереси дітей, вихователь повинен добирати їх відповідно до програми дошкільного навчального закладу 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 у дітей згасає інтерес до гри, вихователь ініціює спільне придумування нових ігрових завдань, ускладнення правил, включення до пізнавальної діяльності різних аналізаторів і способів дій, активізацію всіх учасників гри.

Особливості дидактичних ігор та їх впливу на розвиток дитини свого часу досліджували Є. Тихеєва (ігри з дидактичною лялькою, іншими іграшками, з предметами побуту, природним матеріалом, ігри для мовленнєвого розвитку), Ф. Блехер (ігри для математичного розвитку), Л. Венгер (дидактичні ігри і вправи для сенсорного розвитку) [7. 6], А. Бондаренко (роль словесних дидактичних ігор у розвитку самостійності й активності мислення дитини) [3, 48].

Як і всі інші види ігор, дидактичні ігри стимулюють загальний особистісний розвиток дошкільників. Поєднання в них готового навчального змісту з ігровим задумом і діями вимагає від вихователя майстерного педагогічного керівництва ними. Дидактична гра має сталу структуру, що відрізняє й 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 дітей та можуть бути різноманітними (наприклад, з 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 дітей.

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 дітьми, спонукають дошкільника керувати своєю поведінкою, оскільки йому часто доводиться діяти всупереч безпосередньому імпульсу. 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 дошкільників: одні діти 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 дітей є важливим педагогічним завданням. Основою, сюжетною канвою дидактичної гри є ігрові дії, завдяки яким діти реалізовують свої ігрові задуми. Без підпорядкованих певним правилам дій неможлива гра. Увага дитини в грі спрямована на розгортання ігрової дії, а захопленість ігровою ситуацією є передумовою мимовільного розв'язання дидактичного завдання. Завдяки ігровим 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.

Функціонально всі види дидактичних ігор зорієнтовані на те, щоб навчати і розвивати дітей через ігровий задум. Ця їх автодидактична властивість зумовлює особливості роботи педагога щодо використання ігрових прийомів у розвитку дитини. За вмілого використання гра стає незмінним помічником вихователя. Бо у грі діти перевіряють свою силу, спритність, у них виникає бажання фантазувати. Гра дарує щохвилинну радість, задовольняє потреби, а ще спрямована в майбутнє, бо під час гри у дітей формуються вміння, здібності, необхідні їм для виконання соціальних, професійних функцій у майбутньому.

Скрізь, де є гра панує радісне дитяче життя. У процесі гри в дошкільників виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші діти. Використання дидактичних ігор та дидактичного матеріалу робить процес виховання цікавим, створює у дітей бадьорий настрій, полегшує засвоєння нового матеріалу. Різноманітні ігрові дії, за допомогою яких розв’язується те чи інше розумове завдання, підтримують і посилюють інтерес до математики. Сам термін “дидактична гра” підкреслює її педагогічну спрямованість та багатогранність застосування. Дидактична гра – це практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовних, що відтворюють реальну обстановку. Під час гри у дитини виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взяту на себе роль [9, 74].

Отже, система дій у грі виступає як мета пізнання і стає безпосереднім змістом свідомості дитини. Все, що допомагає успішному виконанню ролі, має для дошкільника особливе значення і якісно ним усвідомлюється. А.С. Макаренко писав: “...Треба зазначити, що між грою і роботою немає такої великої різниці, як дехто думає... В кожній гарній грі є насамперед робоче зусилля та зусилля думки. Дехто гадає, що робота відрізняється від гри тим, що в роботі є відповідальність, а в грі її немає. Це неправильно: у грі є така ж велика відповідальність, як і в роботі, – звичайно, у грі гарній, правильній”.

Мета дидактичних ігор – формування в дітей уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними знаннями, уміннями і навичками дитина зможе лише тоді, коли вона сама виявлятиме до них інтерес, і коли вихователь зуміє зацікавити дітей. Тому дидактичні ігри розробляються таким чином, щоб їх зміст передбачав формування не лише елементарних математичних уявлень, а й корегування та розвиток пізнавальних процесів. Добираючи гру необхідно обов’язково поєднувати два елементи – пізнавальний та ігровий.

Створюючи ігрову ситуацію відповідно до змісту програми, вихователь повинен чітко спланувати діяльність дітей, спрямувати її на досягнення поставленої мети. Коли визначено певне завдання, вихователь надає йому ігрового задуму, накреслює ігрові дії. Власне ігровий задум, який спонукає дітей до гри, і є основою ігрової ситуації. Через ігровий задум виникає інтерес до гри. А коли з'являється особиста зацікавленість, виникає й активність.

В.О. Сухомлинський писав, що без гри не має і не може бути повноцінного розумового розвитку, порівнював гру з величезним світлим вікном, через яке в духовний світ дитини вливається цілющий потік уявлень, понять про навколишнє, з іскрою, яка запалює вогник допитливості. Отже, стараймося, щоб гра не була епізодом, а проходила б крізь усе життя дитини. Бо гра – це є творчість, гра – це є праця, а праця – шлях дітей до пізнання світу.

## Розділ 2. Шляхи використання ігор у навчанні дітей 5-го року життя

## 2.1 Сукупність сформованості навчальних умінь у дітей експериментальної групи

У нашій роботі учасниками дослідження стали діти середньої групи, 5-ти років у кількості 30 чоловік (19 дівчаток і 11 хлопчиків). Дослідницькою базою є дитячий садок загально-розвиваючого типу № 35 м. Рівного.

Основною **метою** дослідження є визначення впливу дидактичних ігор на розумовий розвиток дітей 5-го року життя.

Дослідження проводилося в 3 етапи:

1. діагностика розумового розвитку до проведення дидактичних ігор;

2. проведення системи дидактичних ігор, що сприяють розумовому розвитку дітей п'ятирічного віку;

3. діагностика розумового розвитку після проведення курсу дидактичних ігор.

Всі діагностичні методи, розроблені для дошкільників, повинні пред'являтися індивідуально або невеликим групам дітей, що відвідують дитячий садок і мають досвід колективної роботи. Як правило, тести для дошкільників пред'являються у вигляді тестів на практичні дії. Зважаючи на те, що в дошкільному віці в дітей переважає наочно-образне мислення (оперування образами), то й завдання на діагностику рівня розумового розвитку повинні бути відповідними.

Варто враховувати й час, який потрібно буде затратити для проведення випробувань. Для дошкільників рекомендується відрізок часу на тестування в межах години, з огляду на деякий період з налагодження контакту з дитиною.

При проведенні обстежень дошкільників, встановлення контакту між випробуваним і експериментатором перетворюється в спеціальне завдання, від успішного вирішення якого буде залежати надійність одержуваних даних. Для налагодження контакту дослідження проводилося в знайомій дитині обстановці в присутності вихователя. Були створені необхідні умови, при яких дитина не відчувала негативних емоцій від спілкування з незнайомою людиною (страху, непевності й т.д.), для чого роботу з дитиною була розпочата із гри й лише поступово, непомітно для дитини включалися необхідні тестові завдання.

Особливе значення має здійснення постійного спостереження за поведінкою дитини під час обстеження - її функціональним і емоційним станом, проявами інтересу або байдужності до пропонованої діяльності й т.д. Ці спостереження можуть дати цінний матеріал для аналізу рівня розвитку дитини, сформованості її пізнавальної й мотиваційної сфер.

Відповідно до завдання, були обрані наступні методики-завдання: «нісенітниці», знаходження відсутніх частин малюнка серед запропонованих на вибір, завдання на знаходження предметів, об'єднаних якоюсь загальною ознакою (узагальнення й класифікація), найпростіші умовиводи, завдання на знаходження закономірностей, завдання на встановлення логічних зв'язків.

Методика «Нісенітниці». Методика спрямована на виявлення особливостей пізнавальної діяльності дитини. Дозволяє визначити дітей з вираженими порушеннями пізнавальної діяльності. Для організації обстеження заздалегідь готується малюнок-картка (Додаток 1).

Дитині пропонується розглянути картинку. Через 30 секунд експериментатор запитує: «Розглянув?» Якщо відповідь негативна або невизначена, дається ще час. Якщо стверджувальна, випробуваному пропонується розповісти, що намальовано на картинці. У випадку утруднення дитині надається допомога: стимулююча, направляюча, стимулююча.

**Оцінка виконання завдання.** При оцінці враховуються:

а) включення дитини в роботу, зосередженість, відношення до неї, самостійність;

б) розуміння й оцінка ситуації в цілому;

в) планомірність опису картинки;

г) характер словесних висловлень.

**1-й рівень –** дитина відразу включається в роботу. Правильно й узагальнено оцінює ситуацію в цілому: «Отут усе переплутано», «Плутанина якась». Доводить зроблене узагальнення аналізом конкретних фрагментів. Фрагменти аналізує в певному порядку (зверху вниз або ліворуч праворуч). У роботі зосереджена, самостійна. Висловлення ємні й змістовні.

**2-й рівень** **–** ситуація оцінюється правильно, але рівень організованості, самостійності в роботі недостатній. У ході виконання завдання потребує стимулюючої допомоги. При описі картинки фрагменти виділяються хаотично, випадково. Описується те, на що впав погляд. Дитина часто утрудняється в пошуку потрібних слів.

**3-й рівень** **–** оцінити правильно й узагальнено ситуацію дитина сама не може. Її погляд довго блукає по картинці. Щоб дитина почала відповідати, потрібна направляюча участь педагога. Засвоєний з його допомогою спосіб аналізу застосовується при описі, оцінці інших фрагментів, але робота йде дуже в'яло. Активність дитини доводиться увесь час стимулювати, слова витягати.

**4-й рівень** **–** дати правильну оцінку ситуації дитина не може. Стимуляція, направлення педагога результату не дають. Зразок аналізу, даний педагогом, не засвоює, не може перенести його в нову ситуацію, застосувати при аналізі інших фрагментів.

Методика «знаходження відсутніх частин малюнка серед запропонованих на вибір». Суть даної методики полягає в підборі відсутньої частини малюнка до вихідного зразка (Додаток 2).

Завдання на знаходження предметів, об'єднаних якоюсь загальною ознакою (узагальнення й класифікація). Дітям пропонуються малюнки, серед яких потрібно виділити предмети об'єднані загальною ознакою (Додаток 3).

Завдання на знаходження закономірностей. Припускає продовжити ряд з наявних тварин (Додаток 4).

Методика найпростіші умовиводи визначає запас знань дитини, ерудицію (Додаток 5).

Завдання на встановлення логічних зв'язків. За допомогою малюнків визначити послідовність дій (Додаток 6).

Після проведення діагностики розумового розвитку за допомогою вище зазначених методик, у групі пройшов курс дидактичних ігор. Всі дидактичні ігри спрямовані на розвиток мислення й мови дітей, вони формують різні сторони цього процесу. Від об'єкта до слова й від слова до об'єкта - два взаємозалежних підходи, які використовувалися при розробці системи ігор.

**Перша група ігор** – це ігри, що формують уміння виділяти основні, характерні ознаки предметів і явищ, порівнювати, зіставляти їх. Проводяться вони по типу ігор-загадок («Відгадай-Но», «Магазин», «Де перебуває Петрик?», «Радіо»). У цій групі ігор варто особливо сказати про ігри, спрямовані на вміння побудувати зв'язну, цікаву, послідовну розповідь про той або інший предмет, з огляду на всю сукупність його ознак, на вміння порівнювати, класифікувати, узагальнювати й це все проявляється в логічній чіткості, доказовості мови, що сприяє не тільки активізації словника дітей, але розширює ознайомлення дитини зі світом речей, явищ, їхніми властивостями, якостями.

**Друга група** – ігри, що виховують уміння групувати, узагальнювати предмети по певних ознаках. («Доміно», «Знайди пару»).

**Третя група** – ігри, що вимагають від дітей уміння відрізняти реальні явища від нереальних, зауважувати алогізми, робити правильні умовиводи, розуміти гумор («Хто більше помітить і пояснить небилиць?»).

**Четверта група** – ігри, що виховують уміння володіти собою, увага, спритність, кмітливість («Фанти»).

Діти 5-го року життя можуть не тільки діяти з готовими моделями, але й самостійно будувати їх (Л.А. Венгер і ін.) [7, 7]. Моделюючий характер ігрової й продуктивної діяльності дозволяє не тільки опосередковано вивчати навколишню дійсність, але й розвивати розумові здатності.

У зв'язку із цим ми пропонуємо ігри з моделями, зміст яких включає всі необхідні умови для інтелектуального розвитку дитини 5-го року життя. Ігри з моделями припускають побудову моделей, конструювання й відтворення змодельованої ситуації в сюжетно-рольовій грі **«Місто Будівельників»** (Додаток 7).

**«Довідайся елементи візерунка».** Дидактичне завдання. Уточнити й закріпити уявлення про основні елементи якогось розпису, учити виокремлювати окремі елементи візерунка, розвивати спостережливість, увагу, пам'ять і швидкість реакції (Додаток 8).

**«Доміно».** Дидактичне завдання.Закріпити уявлення про основні елементи якогось розпису, навчити розрізняти й порівнювати їх між собою, правильно називати, користуючись назвами, придуманими майстрами промислу, розвивати спостережливість, увагу, швидкість реакції (Додаток 9).

**«Знайди пару».** Дидактичне завдання, як і в грі «Доміно» (Додаток 10).

**«Де був Петрик?».** Дидактичне завдання активізувати процеси мислення, пригадування, уваги, мови дітей; виховувати повагу до людей праці (Додаток 11).

**«Магазин Іграшок».** Дидактичне завдання. Учити дітей описувати предмет, знаходити його істотні ознаки; дізнаватися предмет за описом (Додаток 12).

**«Радіо».** Дидактичне завдання. Виховувати вміння бути спостережливим, активізувати мову дітей (Додаток 13).

**«Хто більше помітить і пояснить небилиць?»** Дидактичне завдання – розвиток уваги (Додаток 14).

## Аналіз результатів дослідження

Дітей середньої групи було поділено на дві групи у довільному порядку: 1-ша група 14 дітей та 2-га група -16 дітей. На першому етапі було проведено діагностування за обраними методиками рівня сформованості розумового розвитку у двох групах. Наступним етапом стало проведення серії занять, побудованих на дидактичних іграх у експериментальній групі (2-га група 16 дітей). Заключним етапом була контрольна діагностика усіх дітей, аналіз результатів та визначення позитивної чи негативної динаміки застосування дидактичних ігор з дітьми експериментальної групи.

**Методи дослідження**. Для одержання повноцінних і достовірних результатів використовувалися методи: тестування, кількісний й якісний аналіз отриманих даних.

Якщо виходити з позиції, що розвиток розумових здатностей дітей - це складова частина всієї роботи вихователя, то має місце при оцінці ефективності цього напрямку в роботі опиратися на загальні результати розумового розвитку й результати сформованості пізнавальних процесів, які є основою розумових здатностей.

Правда, існує при цьому певного роду формальність, тому що результат - це не завжди є цифри, виведені урівень, а найкращий показник розумового розвитку - це вміння дитини-дошкільника одержувати нові знання, уміння міркувати, доказово мислити, догадуватися, проявляти розумову напругу, фантазувати, робити самостійні виводи, будувати задуми творів, малюнків, конструкцій і т.д..

Результати діагностики показали, що контингент дітей групи становлять діти, що мають середній (50% - 8 дітей) і низький (50% - 8 дітей) рівні розумового розвитку.

Діагностика рівня сформованості розумового розвитку в дітей здійснюється за наступними критеріями:

|  |  |
| --- | --- |
|  | Критерії оцінки |
| Увага | уміння заштриховувати необхідні фігурки |
| Пам'ять (обсяг) | Запам'ятовування 5-6 назв предметів. |
| Сприйняття | Розрізняє всі кольори та деякі відтінки  Уміння зіставляти по величині 5-6 предметів однакової форми  Уміння називати відмінності двох фігур різної форми |
| Уява | Домалювати розпочате просте зображення, доповнивши його деталями.  Самостійно скласти невелику казку або історію на задану тему |
| Елементи логічного мислення | встановлення серіаційних відносин між поняттями  установлення родо-видові відносини між поняттями  уміння відображати класифікаційні відносини (побудова моделі класифікаційних відносин між поняттями) |

Аналіз отриманих даних дозволяє зробити наступні виводи про особливості сформованості пізнавальних процесів у дітей 5-го року життя на момент весни 2011 року:

* пам'ять - середній обсяг пам'яті (із запропонованих 6-7 назв предметів діти в середньому відтворюють 3-4, що свідчить про середній рівень обсягу пам'яті; діти, що відтворювали 5 назв мають високий рівень обсягу пам'яті; відтворити всі 6-7 назв не зміг ніхто)
* увага – середня, недостатня концентрація й слабка стійкість уваги на завданні, підвищена відволікаємість на зовнішні подразники (шум, шепіт дітей), внаслідок чого погано стравилися із завданням.
* сприйняття – основні кольори знають добре майже всі діти експериментальної групи, відзначаються значні складності при називанні й визначенні відтінків основних кольорів; недостатньо розвинені вміння зіставляти по величині предмети різної форми, уміння називати відмінності двох фігур різних форм)
* уява - відчувають труднощі при необхідності домалювати почате зображення, доповнивши його деталями; самостійно можуть скласти невелику розповідь або казку, але елементи фантазії в творі мінімальні.
* елементи логічного мислення – основній частина групи 82% (17 дітей) важко було встановити (або помилково) серіаційні відносини між поняттями, зазнають труднощів у встановленні родо-видових і класифікаційних відносин між поняттями.

Таблиця 1. Рівень сформованості розумового розвитку у дітей 5-го року життя на першому етапі діагностики

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-а група |  | 2-а група |  |
| П.І | Рівень | П.І | Рівень |
| Роман Т. | Середній | Дарина Ш. | Середній |
| Катя І. | Середній | Олена Г. | Низький |
| Ваня С. | Низький | Євген М. | Середній |
| Руслан Г. | Середній | Софія Р. | Низький |
| Юрій В. | Низький | Людмила Б. | Середній |
| Таня М. | Середній | Максим Н. | Середній |
| Ілля П. | Низький | Дарина К. | Середній |
| Мирослав Я. | Середній | Анна З. | Середній |
| Марина Т. | Високий | Яніна Г. | Низький |
| Інга М. | Середній | Рената Б. | Низький |
| Юля Д. | Високий | Олег Д. | Низький |
| Вітя Н. | Низький | Сашко П. | Середній |
| Олександра К. | Середній | Марія П. | Низький |
| Світлана М. | Середній | Юля Ц. | Низький |
| Оля Б. | Високий | Антон К. | Низький |
|  |  | Наталія Н. | Середній |

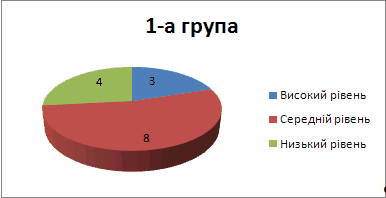
Після діагностуючого етапу, проводилася розвиваюча робота з використанням системи дидактичних ігор як засобу розумового розвитку дітей.

Після проведення системи ігор була виявлена позитивна тенденція у формуванні розумових здатностей дітей, як у якісному, так і в кількісному відношенні. Так, високий рівень змінився на 12,5% (2 дитини), середній рівень залишився по кількості дітей (відповідно й відсотків) незмінним, але в цьому випадку змінився обліковий склад дітей, що мали й мають на момент діагностики середній рівень, відповідно зменшив свої показники низький рівень із 8 дітей (50%) до 6 (37,5 %).

Таблиця 2. Динаміка зміни рівня сформованості розумового розвитку у дітей 5-го року життя на другому етапі діагностики (після проведення серії розвиваючих дидактичних ігор)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-а група |  | 2-а група |  |
| П.І | Рівень | П.І | Рівень |
| Роман Т. | Середній | Дарина Ш. | Середній |
| Катя І. | Середній | Олена Г. | Низький |
| Ваня С. | Низький | Євген М. | Середній |
| Руслан Г. | Середній | Софія Р. | Низький |
| Юрій В. | Низький | Людмила Б. | Середній |
| Таня М. | Середній | Максим Н. | Високий |
| Ілля П. | Низький | Дарина К. | Середній |
| Мирослав Я. | Середній | Анна З. | Середній |
| Марина Т. | Високий | Яніна Г. | Середній |
| Інга М. | Середній | Рената Б. | Низький |
| Юля Д. | Високий | Олег Д. | Низький |
| Вітя Н. | Низький | Сашко П. | Середній |
| Олександра К. | Середній | Марія П. | Низький |
| Світлана М. | Середній | Юля Ц. | Низький |
| Оля Б. | Високий | Антон К. | Середній |
|  |  | Наталія Н. | Високий |

Графічно результати діагностики експериментальної групи дітей можна зобразити наступним чином:



Діаграма 1. Рівні сформованості розумового розвитку дітей на діагностичному етапі.



Діаграма 2. Рівні сформованості розумового розвитку дітей 2-ої групи на ІІ діагностичному етапі (після проведення системи розроблених дидактичних ігор)

Можна сказати, що відбулися незначні зміни в плані сформованості пізнавальних процесів і є позитивна динаміка в їхньому розвитку. Зважаючи на короткий період корекційної роботи, можна вважати, що навіть незначні кількісні зміни у рівнях сформованості розумового розвитку досліджуваних дітей, є показником ефективності розробленої системи занять з використанням дидактичних ігор.

Відзначено якісні й кількісні перетворення в показниках:

* Низький рівень – зменшився на 2 дитини.
* Середній рівень - виріс як у цілому по показниках сформованості пізнавальних процесів, так і в окремо взятих показниках (наприклад, елементи логічного мислення з 25% - 4 дитини до 50% - 8 дітей; увага з 18,75 % - 3 дитини до 43,75%-7 дітей і т.д.)
* Високий рівень - виріс з 0% до 12,5% - 2 дитини; сприйняття з 6,25% - 1 дитина до 62,25% - 10 дітей і т.д.)

Таким чином, можемо відзначити позитивну динаміку зміни рівня сформованості розумового розвитку у дітей 5-го року життя після проведення серії занять з використанням дидактичних ігор. Хороші результати показали діти, які мали на початку дослідження середній рівень сформованості розумового розвитку. Також, він істотно підвищився у дітей з низьким його рівнем.

Отже, після проведеного експериментального дослідження варто зробити висновок, що систематичне використання на заняттях у дошкільній освітній установі дидактичних та розвиваючих ігор сприяє підвищенню рівня розумового розвитку дітей, пробуджує в них цікавість до навчання, яке проходить у цікавій, невимушеній обстановці. Але для того, щоб дидактичні ігри на заняттях приносили користь та несли освітнє навантаження вихователю варто дотримуватися правил та принципів роботи з ними.

## 2.2 Способи введення ігор у навчальний процес групи дітей 5-го року життя

Незалежно від виду дидактична гра має певну структуру, що відрізняє її від інших видів ігор і вправ.

Гра, використовувана з метою навчання, повинна містити, насамперед, дидактичне завдання, що навчає. Граючи, діти вирішують це завдання в цікавій формі, що досягається певними ігровими діями. Ігрові дії становлять основу дидактичної гри - без них неможлива сама гра. Вони є як ніби малюнком сюжету гри.

Обов'язковим компонентом гри є і її правила, завдяки яким педагог у ході гри управляє поведінкою дітей, освітньо-виховним процесом.

Таким чином, обов'язковими структурними елементами дидактичної гри є: навчальне завдання, ігрові правила, ігрові дії.

Варто звернути увагу на те, що в практиці роботи дитячих садків не завжди точно диференціюються ці поняття: іноді правила виступають одночасно і як дії, що утрудняє правильне використання гри вихователем.

Цікавість гри зростає, якщо в неї включаються елементи загадковості. Наприклад, вихователь вносить коробку, на якій намальовані овочі, розглядає її з дітьми, а потім говорить: «Догадайтеся, діти, що в цій коробці».

Відомі дітям ігри стають більш цікавими, якщо в їхній зміст вноситься щось нове й більше складної, потребуючої активної розумової роботи. Тому рекомендується повторювати ігри в різних варіантах з поступовим їхнім ускладненням [14, 39].

При проведенні дидактичної гри з дітьми молодшого та середнього дошкільного віку вихователь пояснює правила по ходу гри. При поясненні правил гри вихователеві треба звертати свій погляд то на одного, то на іншого граючого, щоб кожному здавалося, що це йому розповідають про гру.

Педагог повинен підготувати дітей до гри: познайомити їх із предметами, які будуть використані, з їхніми властивостями, зображеннями на малюнках. Підводячи підсумки гри, вихователь, як правило, відзначає тільки позитивні сторони.

Інтерес до гри підсилюється, якщо вихователь пропонує дітям пограти з тими іграшками, які перебували в «мішечку», про які розповідали діти під час гри.

Ігри для малят побудовані таким чином, щоб протягом 15-20 хвилин всі діти активно діяли. Це забезпечується також і роздавальним матеріалом, якого повинно вистачати на всіх. Підготовка до гри зазвичай забирає багато часу, але це необхідно для залучення в гру всіх дітей.

Якщо взяти вік дітей від 6 до 7 років, то ми побачимо різницю ігор дітей молодшого віку й ігор дітей підготовчої до школи групи.

Керуючи дидактичними іграми дітей п'яти років, вихователь опирається на їхні вікові особливості. Частіше відбираються ігри, у яких діти вчаться складно й послідовно викладати свої думки, виразно розповідати, у яких розвиваються математичні уявлення, здатність до слухового аналізу усного мовлення, кмітливість, витримка, воля [15, 26].

Як ігровий метод навчання дидактична гра використовується на всіх заняттях з метою засвоєння певних способів розумових дій для систематизації, уточнення знань дітей. Тут ініціатива у виборі й у проведенні гри належить самому вихователю. Зміст гри і її правила підлеглі виховно-освітнім завданням, висунутим конкретними програмними вимогами того або іншого виду занять.

П'ятирічні діти в години, вільні від занять, із захопленням і інтересом грають. Але вихователь може давати нові ігри в тому випадку, якщо в дітей є необхідні для вирішення ігрових завдань знання [15, 29].

Принципи відбору ігор, таким чином, залишаються постійними: доступність правил, матеріалу, можливість варіювання завдань, емоційний вплив на дітей.

Через засвоєння ігрових правил, за допомогою дидактичної гри вихователь підводить дітей до серйозного відношення до правил і в інших видах діяльності: у творчій грі, у праці, на заняттях. Не можна не виконувати правила - це засвоюють діти протягом свого дитинства. І засвоєнню цього великою мірою сприяють дидактичні ігри.

У підготовчій до школи групі вихователь продумує зв'язок дидактичних ігор з іншими видами дитячої діяльності, із творчими іграми, працею, художньою діяльністю. Досвід показує, що дидактичні ігри є одним зі шляхів створення ігрового задуму у творчій грі. Предмети, атрибути, емблеми, з якими діти знайомляться в дидактичній грі, вони використовують потім у своїх самостійних іграх. Це підвищує інтерес дітей і до деяких занять.

У середній групі вихователь активно керує дидактичною грою. Тут гра ширше використовується як засіб формування дитячого спілкування, закріплення норм і правил поведінки не тільки в грі, але й поза нею, як засіб розвитку в дітей інтересу до явищ навколишнього життя, а так, же підготовки дітей до школи.

Таким чином, дидактична гра допомагає зробити навчальний матеріал захоплюючим, створити радісний робочий настрій. У дидактичних іграх відбувається засвоєння навчальних знань, умінь і навичок, а також розвиваються всі психічні процеси дітей, їхня емоційно-вольова сфера, здатності й уміння.

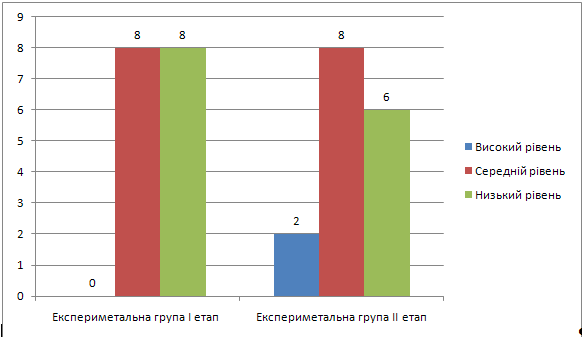
Не зайво буде помітити, що проводити розвиваючі дидактичні ігри краще із групою дітей, тому що саме колективні ігри здатні набагато краще розвити не тільки інтелектуальні здатності дитини, але й колективний дух.

Як показують численні дослідження в цій області, діти дошкільного й молодшого шкільного віку краще засвоюють будь-який матеріал у колективі. Тому доброю традицією у вашому домі можуть стати дитячі свята, ігри, змагання. Причому виховний процес у таких умовах протікає не тільки в руслі розвитку різних розумових і творчих здатностей дітей, але й у руслі дитячій і дорослої дружби.

## 2.3 Вплив гри на оволодіння старшими дошкільниками навичками навчальної діяльності

У ході нашого дослідження виявилося, що відбулися істотні позитивні зміни в розумовому розвитку у експериментальної групи дошкільників за допомогою використання системи дидактичних ігор як одного із засобів розумового виховання, а також при використанні всіх засобів корекційного педагогічного впливу.

Для підтвердження цього, приведемо графічне зображення динаміки змін у рівнях розумового розвитку дітей експериментальної групи.



Діаграма 3. Зміни у рівнях розумового розвитку дошкільнят 5-го року життя до та після проведення серії навчальних занять з використанням дидактичних ігор

Вищесказане свідчить про те, що дидактичні ігри стимулюють пізнавальну діяльність і є дуже важливими для розумового розвитку дітей дошкільного віку. Це складна інтелектуальна діяльності виконується дітьми з великим інтересом, що створює умови для саморозвитку, саморуху дитячого мислення. При побудові моделі діти використовують уже наявні знання, а, втілюючи свій задум у процесі сюжетно-рольової гри, діти часто відкривають нові для себе знання й способи розумової діяльності (Гра «Місто будівельників»). Зміст дидактичних ігор формує в дітей правильне відношення до явищ громадського життя, природи, до предметів навколишнього світу, систематизує й поглиблює знання про Батьківщину, професію, трудову діяльність.

За допомогою дидактичних ігор вихователь привчає дітей самостійно мислити, використовувати отримані знання в різних умовах відповідно до поставленого завдання. Дидактичні ігри розвивають сенсорні здатності дітей. Процеси відчуття й сприйняття лежать в основі пізнання дитиною навколишнього середовища.

## Висновки і методичні рекомендації

Дошкільне дитинство - великий відрізок життя дитини. Умови життя в цей час стрімко розширюються: рамки родини розсовуються до меж вулиці, міста, країни. Дитина відкриває для себе світ людських відносин, різних видів діяльності і суспільних функцій людей. Він випробує сильне бажання включитися в це доросле життя, активно в ньому брати участь, що, звичайно, йому ще недоступно. Не менш сильно дитина прагне і до самостійності.

Дошкільне дитинство - період пізнання світу людських відносин. Дитина моделює їх у сюжетно-рольовій грі, що стає для нього провідною діяльністю. Граючи, він учиться спілкуватися з однолітками. Це також період первісного становлення особистості. Центральними новотворами цього періоду можна вважати супідрядністю мотивів і самосвідомість.

Сприйняття в дошкільному віці утрачає свій початковий афективний характер: перцептивні й емоційні процеси диференціюються. Сприйняття стає осмисленим, цілеспрямованим. У ньому виділяються довільні дії - спостереження, розглядання, пошук. Значний вплив на розвиток сприйняття робить у цей час мова - те, що дитина починає активно використовувати назву якостей, ознак, станів різних об'єктів і відносин між ними. Називаючи ті чи інші властивості предметів і явищ, він тим самим і виділяє для себе ці властивості; називаючи предмети, вона відокремлює їх від інших, визначаючи їхній стан, чи зв'язки дії з ними, - бачить і розуміє реальні відносини між ними.

В останні роки практика застосування ігрових завдань визначила методичну думку, що зараз настав час узагальнення практичного досвіду, об'єктивної оцінки доцільності застосування ігрових завдань, визначення їх питомої ваги та місця у системі навчання. Гра дозволяє яскраво реалізувати всі провідні функції навчання: освітню, виховну та розвивальну, які діють в органічній єдності.

Участь у творчій діяльності забезпечує формування інтелектуальних умінь вищого порядку, оскільки при творчому підході до пізнання вибір методів оволодіння зумовлюється не тільки змістом, але і внутрішніми чинниками, – наявністю припущень, гіпотез.

За своєю суттю дидактичні ігри – це така форма організації навчання, виховання і розвитку особи, яка здійснюється вихователем на основі цілеспрямовано організованої діяльності дітей, яка спочатку мотивована на успіх, здійснюється за спеціально розробленим сценарієм і правилами, максимально спирається на самоорганізацію дошкільників; відтворює або моделює досвід людської діяльності й спілкування.

Проведене дослідження свідчить, що за допомогою правильним чином організованих дидактичних ігор, і зокрема інтелектуальних ігор, можна значно підвищити ефективність процесів формування інтелектуальних умінь молодших школярів, в цілому зробити більш приємним процеси навчання і виховання дитини.

Гра – сучасний засіб діагностики психічного стану дитини, його особового розвитку і чудовий метод корекції тих або інших дефектів, недоліків, відставання в розвитку.

Завдяки іграм вдається сконцентрувати увагу і залучити інтерес навіть у самих незібраних дітей дошкільного віку. На початку їх захоплюють тільки ігрові дії, а потім і те, чому вчить та або інша гра. Поступово в дітей пробуджується інтерес і до самого предмета навчання.

Таким чином, заняття, які проводяться в ігровій формі, навчать дитину виконувати різні дії, розів'є пам'ять, мислення, творчі здатності.

Аналіз теоретичних положень і методичних виводів дозволив надати результати дослідно-експериментальної роботи, проведеної на базі ДНЗ № 35 м. Рівне по підвищенню рівня розумового розвитку дітей 5-го року життя на заняттях з елементами дидактичної гри. Була простежена динаміка зміни рівня інтелектуального розвитку в процесі експериментальної роботи. За інших рівних умов на початковому етапі експерименту рівень розвитку дітей був приблизно однаковий. Аналіз результатів до й після формуючого експерименту свідчить про ефективність розробленої нами методики вдосконалювання роботи.

Результати дітей покращилися:

Низький рівень – зменшився на 2 дитини. Середній рівень - виріс як у цілому по показниках сформованості пізнавальних процесів, так і в окремо взятих показниках (наприклад, елементи логічного мислення з 25% - 4 дитини до 50% - 8 дітей; увага з 18,75 % - 3 дитини до 43,75%-7 дітей і т.д.) Високий рівень - виріс з 0% до 12,5% - 2 дитини; сприйняття з 6,25% - 1 дитина до 62,25% - 10 дітей і т.д.).

На жаль залишилися шестеро дітей на колишньому низькому рівні. Але, зважаючи на те, що експериментальна робота була нетривалою, можна припустити, що при систематичному та цілеспрямованому проведенні занять які містять елементи дидактичних ігор, кількість дітей 5-го року життя, які мають низький рівень розумового розвитку значно зменшиться.

Таким чином, можемо відзначити позитивну динаміку зміни рівня сформованості розумового розвитку у дітей 5-го року життя після проведення серії занять з використанням дидактичних ігор.

У процесі роботи були замічені такий зміни: діти стали більш активними, самостійними і уважними, підвищився рівень сприйняття інформації та запам'ятовування. Деякі помітно розширили свої знання, за рахунок спілкування в грі з іншими дітьми, вони не тільки стали вирішувати завдання без усякої наочної опори, але й самостійно придумувати нові ігри, залучаючи до них і інших дітей.

Зрозуміло, дане дослідження не претендує на досить повне, і питання залишається актуальним. Однак у плані підвищення ролі дидактичних ігор у самостійній пізнавальній діяльності дітей та визначенні їх впливу на підвищення рівня інтелектуального розвитку перероблені відомі методичні аспекти й адаптовані для дітей середнього дошкільного віку в конкретних умовах дитячої установи.

**Методичні рекомендації**

Виходячи з аналізу дослідно-експериментальної роботи, можна дійти висновку, що роль дидактичних ігор у розвиткові пізнавальної та інтелектуальної діяльності дітей буде значимою, якщо педагогічна робота з їхнього використання буде носити цілеспрямований і планомірний характер, Для того щоб створити такі педагогічні умови необхідно:

1. Систематично давати дітям можливість використовувати свої знання на практиці;
2. Сприяти самореалізації дітей у різних видах ігрової діяльності;
3. Розвивати пізнавальну діяльність дітей, через нетрадиційний підхід до використання дидактичних ігор у педагогічній діяльності.

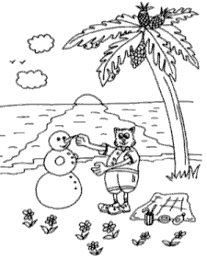
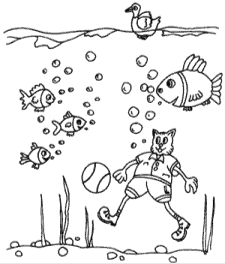
## Список використаної літератури

1. Актуальні проблеми дошкільного виховання: Міжвуз. зб. наук. праць / А.М. Богуш, Т.І. Поніманська. – Рівне: Рівненський держ. педагогічний ін-т, 2004. – 176 с.
2. Бойченко Н.А., Григоренко Г.И., Коваленко Е.И., Щербакова Е.И. Сюжетно- ролевые игры дошкольников. – К.: Радянська школа, 1982.
3. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. – М.: Просвещение, 1991. – 160 с.
4. Болотин Л.Р., Т.С. Комарова, С.П. Баранов. Дошкольная педагогика – М.: Академия, 1997 – 240 с.
5. Валитова И.Е. Психология развития ребенка дошкольного возраста. Минск, 1997.
6. Ващенко Г. Роль ігрової діяльності у навчанні // Ващенко Г. Загальні методи навчання. - К., 1997. – С. 366-380.
7. Венгер Л. За допомогою наочних моделей. Дослідження розвитку пізнавальних здатностей у дошкільному віці // Дошкільне виховання. – 2005. – № 3. – С. 6-7.
8. Воробьева Е.Н. Изменение форм и содержания познавательной деятельности детей дошкольного возраста на занятиях. – Рязань, 2001. – 79с.
9. Воспитателю о детской игре.: Пособие для воспитателей детского сада/ Под ред. Т.А. Марковой. – М.: Просвещение, 1982. – 128 с., ил.
10. Выготский Л.С. Собрание сочинений. В 6-ти т. – Т.4, М., 1984.
11. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. // Психология развития. СПб – М. – Харьков – Минск, 2001.
12. Гринченко И.С. Игра в теории, обучении, воспитании и коррекционной работе. Учебно-методическое пособие – М.: «ЦГЛ», 2002. – 80 с.
13. Денисюк О. У центрі уваги – раннє дитинство // Дошкільне виховання. – 2003. – № 8. – С.10.
14. Дидактические игры и занятия с детьми раннего возраста: Пособие для воспитателей детского сада/ Е.В. Зворыгина, Н.С. Карпинская, И.М. Кононова и др.; Под ред. С.Л. Новоселовой. – 4-е изд., перераб. – М.: Просвещение, 1985. – 144 с., 4 л. ил.
15. Дневник воспитателя: развитие детей дошкольного возраста. / Под ред. О.М. Дьяченко, Т.В. Лаврентьевой – М.: «Издательство ГНОМ и Д», 2000. – 144 с.
16. Запорожець А.В., Венгер Л.А. Формирование восприятие у дошкольников. – М.: Просвещение, 1983. – 364 с.
17. Егорова Э.Н. Психология развития. Харьков, 2003.
18. Зак А.З. «Розвитие интелектуальных способностей у детей 6 -7 лет», - М., 1996.
19. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста: Кн. для воспитателя дет. cада. – М.: Просвещение, 1989. – 127 с.: ил.
20. Коломинский Я.Л., Панько Е.А. Учителю о психологии детей шестилетнего возраста. М., 1988.
21. Колечко В.В. Педагогические условия организации дидактических игр с детьми старшего дошкольного возраста: Автореф. канд. дис. М., 1990.
22. Кононко О.Л “Психологічні основи особистісного ставлення дошкільника' (системний підхід ), - К. : Стилос, 2002
23. Коментар до базового компонента дошкільної освіти в Україні. О.Л. Кононко. – К., «Д.в» 2003.
24. Кононко О.Л “Психологічні основи особистісного ставлення дошкільника' (системний підхід ), - К. : Стилос, 2002.
25. Лейтес Н.С. Умственные способности и возраст. М., 1971.
26. Леонтьев А.Н. Психическое развитие ребенка в дошкольном возрасте // Вопросы психологии ребенка дошкольного возраста. М.; Л., 1948. С. 4 — 15.
27. Михайленко Н., Кустова Н. Разновозрастные игровые объединения детей // Дошкольное воспитание. 1987. № 10. С. 47 — 50.
28. Михайленко Н.Я. Формирование совместных предметно-игровых действий (ранний возраст) // Дошкольное воспитание. 1987. № 6. С. 46 — 48.
29. Педагогика раннего возраста, / Под ред. Г.Г.Григорьевой, Н. П. Кочетовой, Д. В. Сергеевой. – М.: Академия, 1998, – 336 с.
30. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи. — К., 1997.
31. Содержание и методы умственного воспитания дошкольников / Под ред. Н. Н. Поддьякова. — М., 1980.
32. Сорокина А. И. Умственное воспитание в детском саду. — М., 1975.
33. Усова А. П. Обучение в детском саду. — М., 1981.
34. Хохрякова Ю.М. Методика развития предметной деятельности в раннем возрасте. – Пермь.: ПГПУ 2001. – 233с.
35. Эльконин Д.Б. Детская психология. М., 1960.

## Додатки

# Додаток 1

**Методика «Нісенітниці»**



**Чи так буває?**

**Інструкція випробуваному.**

Дитині пропонується розглянути картинку. Через 30 секунд експериментатор запитує: «Розглянув?» Якщо відповідь негативна або невизначена, дається ще час. Якщо стверджувальна, дитині пропонується розповісти, що намальовано на малюнку. У випадку утруднення дитині надається допомога:

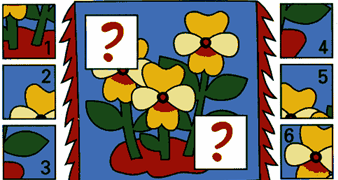
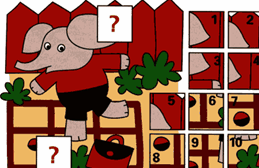
- Стимулююча. Дослідник допомагає дитині почати відповідати, перебороти можливу непевність. Він підбадьорює дитину, показує своє позитивне відношення до її висловлень, задає питання, що спонукають до відповіді: «Чи сподобалася тобі картинка?», «Що сподобалося?», «Добре, молодець, правильно думаєш»,

- Направляюча. Якщо питань, що спонукають до відповіді виявляється недостатньо, щоб викликати активність дитини, задаються прямі запитання: «Смішний малюнок?», «Що в ньому смішного?»,

- Навчальна. Разом з дитиною розглядається якийсь фрагмент малюнку й виявляється його безглуздість: «Подивися, що тут намальовано?», «А таке може бути в житті?», «Тобі не здається, що тут щось переплутано?», «А ще тут є щось незвичайне?».

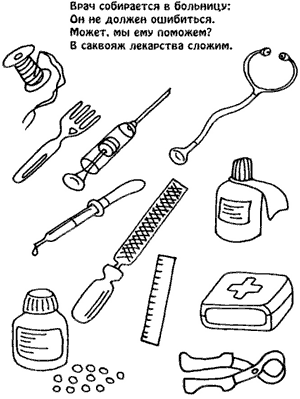
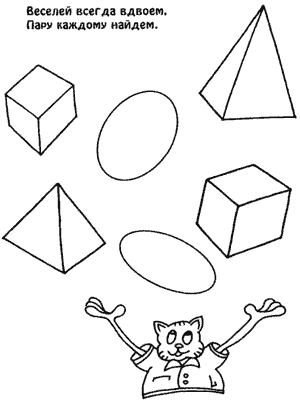
# Додаток 2

**Знаходження відсутніх частин малюнка серед запропонованих на вибір**



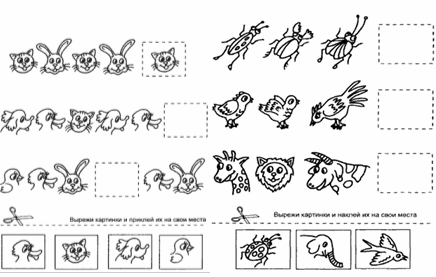
# Додаток 3

**Завдання на знаходження предметів, об'єднаних якоюсь загальною ознакою (узагальнення й класифікація):**



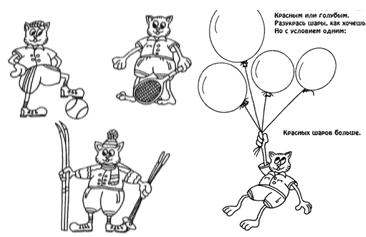
# Додаток 4

**Завдання на знаходження закономірностей:**



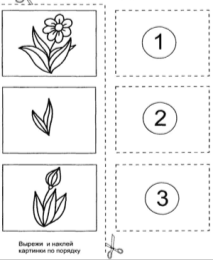
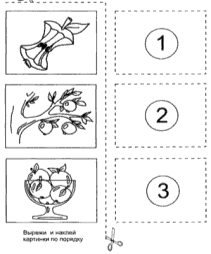
# Додаток 5

**Методика «Найпростіші умовиводи»**



# Додаток 6

**Завдання на встановлення логічних зв'язків:**



# Додаток 7

**Гра «Місто будівельників»**

**Дидактичне завдання**: дозволяє розкрити творчі здатності.

План міста може включати не тільки архітектуру будинків, але й парків, садів, зон відпочинку, пляжів, ігрових площадок, дорожніх розв'язок. Реалізувати задум дозволяє конструктор. Діти з інтересом будують зазначене на придуманому плані й розповідають, як у місті живе обрана ними лялька або казковий герой. Така гра дуже тривала за часом, і майже завжди потрібно переривати її.

Діти малюють і оформляють настільну гру. Розроблена заздалегідь модель показує, де буде будинок мандрівників, скільки «кроків» від їхнього будинку до лісу, у якому можна заблудитися; де тече ріка, по якій на човні можна спуститися вниз за течією й уникнути безліч пасток; де буде засідка розбійників, або лігвище хижого звіра, біля якого не можна зупинятися фішці, а де заховані скарби, які мандрівники повинні неодмінно відшукати.

Виготовляючи по моделі гру, діти будують будиночки й хатинки з конструктора й ставлять їх на аркуш-основу гри, малюють на цьому аркуші ріку, наклеюють на нього дерева з паперу, відзначають «кроки», по яких будуть іти мандрівники за наказом кубика.

# Додаток 8

**«Довідайся елементи візерунка»**

**Дидактичне завдання.** Уточнити й закріпити уявлення про основні елементи якогось розпису, учити виокремлювати окремі елементи візерунка, розвивати спостережливість, увагу, пам'ять і швидкість реакції, викликати інтерес до розпису.

**Матеріал.** Великі картки, прикрашені якимсь розписом, у нижній частині яких три-чотири вільних віконця. Маленькі картки з окремими елементами візерунка, серед яких варіанти розпису, що відрізняються кольором, деталями.

**Ігрові правила.** Визначити які із запропонованих карток із зображенням елементів розпису підходять до елементів візерунка основної карти.

**Хід гри.** Одержавши велику карту й кілька маленьких, уважно розглянувши їх, гравці вибирають ті елементи, які зустрічаються у візерунку, і викладають їх у порожні віконця. Ведучий стежить за правильністю виконання завдання.

Варіанти. Гравцям видають більші карти, у ведучого - маленькі. Він показує картки по однієї. У кого із гравців найдеться такий елемент у візерунку на великій карті, забирає його собі. Виграє той, хто швидше збере всі елементи свого візерунка.

# Додаток 9

**«Доміно»**

**Дидактичне завдання.** Закріпити уявлення про основні елементи якогось розпису, навчити розрізняти й порівнювати їх між собою, правильно називати, розвивати спостережливість, увагу, швидкість реакції.

**Матеріал.** Картки прямокутної форми, розділені на дві частини. На кожній з них зображений елемент візерунка; варіанти відрізняються кольором, деталями.

**Ігрові правила.** Гравці викладають картки, щоб зображення якогось елемента точно відповідало тому ж зображенню іншої картки. Виграє той, хто першим викладе всі свої картки

**Хід гри.** Беруть участь від двох і більше дітей. Всі картки викладають у центр стола малюнками вниз - це «базар». Кожний гравець набирає певну кількість карток, про що домовляються до початку гри. Першим робить хід той, у кого є картка-дуплет. Наступний гравець знаходить у себе картку з таким же елементом і кладе її до першого. Якщо немає потрібної гравець користується «базаром». Якщо «базар» порожній - пропускає хід. Виграє той, хто раніше інших звільниться від карток.

# Додаток 10

**«Знайди пару»**

**Матеріал**. Прямокутні картки, розділені на дві клітинки: одна з елементами візерунка, інша - порожня. Картки з варіантами елементів візерунка, які утворюють пари до малюнків на смужках.

**Ігрові правила.** Гравці підбирають картки відповідно до малюнка на великих картках. Виграє той, хто першим підбере пари всіх елементів на своїх картках.

**Хід гри.** Беруть участь від двох і більше дітей. Ведучий роздає кожному однакову кількість подвійних карток, маленькі перемішуються в центрі стола. По команді ведучого гравці підбирають пари елементам на своїх картках.

Варіанти.

1. Гравці по черзі беруть картки зі стопки. Якщо картка не підходить, гравець кладе її вниз колоди й пропускає хід.
2. «Струмочок» - із числа гравців створюють дві команди; одна одержує подвійні картки, інша - парні картинки. По команді гравець однієї групи повинен знайти учасника з іншої групи з такою ж карткою, щоб утворити пари. Парами гравці підходять до вихователя, який перевіряє правильність вибору. Утворюють «струмочок».
3. «Передай по колу» - у гравців по три великі картки, маленькі перемішані й розкладені на столі зображенням донизу. Взявши маленьку картку, гравець закриває нею вільну клітинку; якщо елемент підходить - пара знайдена. Крім того, він одержує право взяти наступну картку з колоди; якщо картка не підходить, передає її далі, тобто пропускає хід.

# Додаток 11

**«Де був Петрик?»**

**Дидактичне завдання.** Активізувати процеси мислення, пригадування, уваги, мови дітей; виховувати повагу до людської праці.

**Ігрове правило.** Розповідати можна тільки про те, що є в будинку, на ділянці дитячого садка або за його межами.

**Ігрові дії.** Відгадування. Замальовки по сюжетах розповідей, малюнок-відгадка.

**Хід гри.**

Варіант 1. Вихователь говорить дітям, що вони будуть грати в таку гру, яка змусить їх згадати все, що вони бачили й своєму дитячому садку: які є кімнати, хто в них перебуває, що стоїть в кожній кімнаті, чим і хто займається.

Вихователь розповідає:

- Уявімо, начебто в наш дитячий садок прийшов новий хлопчик Петрик. Разом з вихователем він пішов оглядати дитячий садок. А от куди він заходив і що там побачив, розповість Петрик. Від імені Петрика ви будете розповідати по черзі. Не називайте кімнату словом. Ми повинні її відгадати саме за вашими описами. Вихователь попереджає дітей, що треба описувати тільки те, що Петрик міг побачити в приміщені дитячого садка.

# Додаток 12

**«Магазин Іграшок»**

**Дидактичне завдання.** Учити дітей описувати предмет, знаходити його істотні ознаки; відгадувати предмет за описом.

**Ігрове правило.** Продавець продає іграшку, якщо про неї добре розповів покупець.

**Ігрові дії.** Рахівничкою вибирають продавця. Гра з купленими іграшками.

**Хід гри.** Діти сідають півколом перед столом і поличкою з різними іграшками. Вихователь, звертаючись до них, говорить:

- У нас відкрився новий магазин. Подивіться, скільки в ньому гарних іграшок! Ви їх зможете купити. Але щоб купити іграшку, потрібно виконати одну умову: не називати її, а описувати, при цьому дивитися на іграшку не можна. За вашим описом продавець відгадає її й продасть вам.

Короткою рахівничкою вибирають продавця. Першим купує іграшку вихователь, показуючи, як треба виконувати правила гри:

Гру в магазин краще проводити після сну перед самостійними іграми. Вихователь приносить у магазин і такі іграшки, з якими діти давно не грали, щоб розбудити інтерес до них, нагадати, які вони цікаві, гарні.

Примітка. По такому ж принципі проводиться гра «Магазин квітів», де діти описують кімнатні рослини, їхнє листя, стебло, квітку.

# Додаток 13

**«Радіо»**

**Дидактичне завдання.** Виховувати вміння бути спостережливим, активізувати мову дітей.

**Ігрові правила.** Розповідати про найбільш характерні особливості в поведінці, одязі дітей своєї групи.

**Ігрові дії.** На роль диктора вибирають дитину рахівничкою.

**Хід гри.** Вихователь, звертаючись до дітей, говорить:

- Сьогодні ми будемо грати в нову гру, називається вона «Радіо». Чи знаєте ви, як називають людину, яка говорить по радіо? Правильно, його називають диктором. Сьогодні по радіо диктор буде розшукувати дітей нашої групи. Він буде когось описувати, а ми за його розповіддю довідаємося, хто ж втратився. Спочатку я буду диктором, слухайте. Увага! Увага! Втратилася дівчинка. На ній червоний светр, картатий фартух, у кісках білі стрічки. Вона добре співає пісні, дружить із Вірою. Хто знає цю дівчинку?

Так вихователь починає гру, показуючи дітям приклад опису. Діти називають дівчинку зі своєї групи. «А тепер диктором буде хтось із вас»,- говорить вихователь. Нового диктора вибирають за допомогою рахівнички.

Вихователь стежить, щоб діти називали найбільш характерні риси своїх товаришів: як вони одягнені, чим люблять займатися, як ставляться до друзів.

# Додаток 14

**«Хто більше помітить небилиць?»**

Діти слухають казку-небилицю. Той, хто помітив небилицю відкладає убік фішку (паличку, листик). Коли казка прочитана, вихователь пропонує перелічити замічені небилиці тому, у кого фішок відкладено менше. Інші слухають, потім доповнюють його відповідь. Слухаючи казку-небилицю, діти «викривають», як говорив К. І. Чуковський, у ній небилиці, пояснюють нелогічність у судженнях, непослідовність у вчинках діючих осіб.

Така гра вимагає великої розумової напруги: діти повинні одночасно уважно слухати, порівнювати реальне з вигаданим, відразу ж реагувати, відкладаючи убік фішку, запам'ятовувати алогізми й потім розповідати про них.

Після того як у дітей виник інтерес до ігор такого змісту, вихователь може сам придумати розповідь, включивши в неї кілька небилиць. Це може бути розповідь про життя дітей у дитячому садку, епізод з життя вихователя, розповідь про природу й т.д. Вихователь спонукає до відповіді в першу чергу тих дітей, хто помітив менше небилиць. Можна запропонувати дітям самим придумати розповідь із небилицями. Один із граючих розповідає, інші слухають і зауважують небилиці. У цих іграх проявляється велика активність всіх дітей: і тих, хто придумує, і тих, хто зауважує й пояснює небилиці. Тому такі ігри проходять жваво, цікаво, захоплюють всіх граючих дітей.