

ДОПОМАГАЄМО МЕТОДИСТУ-ПОЧАТКІВЦЮ

Певно, найпоширенішою формою реалізації освітніх завдань є дидактичні ігри та вправи. Вони відкривають дітям широкий простір для самостійного пізнання світу, навчають практично застосовувати знання та вміння, креативно мислити. Однак доволі часто педагоги нечітко диференціюють поняття «дидактична вправа» та «дидактична гра», через що не завжди доцільно використовують їх в освітньому процесі. Тож варто розібратися, чим різняться дидактична вправа та гра і як їх ефективно застосовувати



Олена КОВАЛЕНКО,
доцент кафедри дошкільної
освіти Педагогічного інституту
Київського університету
імені Бориса Грінченка,
канд. пед. наук

Особливості використання дидактичних ігор та вправ у освітньому процесі

У педагогічній скарбниці кожного вихователя чільне місце поряд з дидактичними іграми посідають дидактичні вправи. Адже вони є провідними методами супроводу дітей у сенсорно-пізнавальному просторі. Для того щоб запобігти похибкам у роботі педагогів та задля підвищення ефективності освітнього процесу рекомендуємо вихователю-методисту пригадати з педагогами спільне й відмінне між дидактичною грою і дидактичною вправою, уточнити та розширити знання про використання дидактичних ігор та вправ у роботі з дітьми.

Основні відмінності дидактичної гри та дидактичної вправи

Психологи зазначають, що **основна відмінність** між дидактичними іграми та дидактичними вправами полягає в тому, що виконання ігрових правил спрямовується ігровими діями, за допомогою яких діти реалізують ігровий задум. Ігрові дії є своєрідним «малюнком» сюжету гри. Вони складають основу дидактичної гри — без них неможлива сама гра.

По суті, метою, з якою проводять дидактичну гру або вправу, є **дидактичне завдання**. Його визначає вихователь відповідно до програми розвитку дошкільників. Наявність дидактичного завдання (завдань) підкреслює спрямованість навчального змісту гри або вправи на розвиток у дітей пізнавальних психічних процесів.

Ключові слова:
дидактична гра;
дидактична вправа;
відмінності між дидактичною
вправою та грою;
ігрове завдання;
дидактичне завдання;
ігрові правила; виконавські гії



Наприклад: «Продовжувати вправляти дітей у порівнянні предметів за довжиною, називаючи довжину кожного предмета відносно іншого»; «Вправляти дітей у класифікації геометричних фігур за двома ознаками — величиною та кольором» тощо.

Гра починається з повідомлення вихователем **ігрового завдання**, яке дітям потрібно розв'язати в ході гри.



Наприклад: «Із мішечка виймати предмети лише округлої форми»; «Розповідати про частину доби, не дивлячись на ілюстрацію», «Картки із цифрами розкласти в коробочки з відповідною лічильною карткою (карткою, що позначає число у вигляді певної кількості зображень предметів)» тощо.

Зауважимо: якщо на початку гри вихователь випадково повідомить дітям не ігрові завдання, а дидактичні, то можна вважати, що гру зведено нанівець.

Натомість дидактична вправа має **інструкцію** — чітко сформульовані вимоги до дитячої діяльності. Інструкція, як правило, конкретна, чітка й лаконічна.



Наприклад: «Розкласти стрічки в ряд — від найсвітлішої і найдовшої до найтемнішої і найкоротшої»; «Зібрати картки із зображеннями геометричних фігур»; «Знайти пару кожній картці» тощо.

На противагу дидактичній грі, після повідомлення дітям інструкції дидактичної вправи діти одразу починають розв'язувати завдання. У структурі дидактичної вправи цю складову називають **виконавськими діями**. Здійснюючи керівництво дидактичними вправами, вихователь має пам'ятати про те, що виконавські дії — це фактично найважливіша частина дидактичної вправи, заради якої її й використовують. Як зазначають психологи, провідною групою методів і прийомів у формуванні уявлень дітей про навколишній світ є практичні методи. Адже саме вони дають змогу дошкільникам вправлятися, застосувати набуті знання в різних ситуаціях. Тож виконавські дії дітей у дидактичних вправах мають надзвичайно важливе значення.



Наприклад: «Пошук карток із зображенням предметів певної форми»; «Розкладання на дві групи предметів, які можна назвати об'єднати під поняттями: «круглі» і «прямокутні»; «Поєднання лінією числової фігури та цифри» тощо.

Слід зазначити, що цікаві виконавські дії фактично «приховують» від дитини складність виконання дидактичного завдання. А відтак допомагають розв'язати розумові завдання, виконання яких поза цією вправою для дітей дошкільного віку поки неможливе. Примітивні або ж занадто складні виконавські дії не сприяють розвитку дітей, а навпаки, можуть викликати їхню байдужість і роздратування.

Завершальною частиною дидактичної вправи є **результат розв'язання** дидактичних завдань та виконання інструкції. Науковці радять оцінювати результат з двох позицій: із позиції дитини — чи дала дидактична вправа можливість дитині повправлятися, виявити набуті знання та вміння, і чи виконала дитина інструкції. А також із позиції вихователя — чи розв'язане дидактичне завдання, тобто чи досягнуті навчальні, розвивальні та виховні цілі вправи.

Використання дидактичних ігор та вправ з метою логіко-математичного розвитку дошкільників

Вагоме місце в загальному розвитку мислення дитини дошкільного віку посідає оволодіння логіко-математичними операціями. На думку відомого психолога Петра Гальперіна, уміння виокремлювати з цілого предмета окремі його ознаки, відбирати найістотніші з них та знаходити їх у інших, зовні відмінних предметах, виявляти зв'язки, що існують між предметами та явищами, — **важлива умова розуміння дитиною навколишнього світу**. Це дає дітям змогу систематизувати отримані знання та продуктивно їх використовувати у процесі мислення. А оволодіння класифікацією сприяє розумінню дитиною того, що лежить в основі схожості та відмінності предметів, розвитку вміння виокремлювати загальну істотну якість. Саме тому доцільно передусім пропонувати дітям дидактичні ігри на класифікацію предметів за певними ознаками: кольором, формою, величиною. Матеріалом для таких дидактичних ігор є блоки Дьенеша, зокрема ігри з одним, двома, трьома обручами. А ще це можуть бути такі дидактичні ігри, як: «Заповни акваріуми», «Садоводи», «Машини та гаражі», «Люди», «Метелики», «Книжки», «Іграшки», «Посуд», «Тварини», «Наша вулиця», «Магазин» тощо (*див. Додаток 1*).

Дидактичні ігри та вправи з використанням картинок-друдлів для розвитку уяви

Одним з напрямів роботи з логіко-математичного розвитку дітей старшого дошкільного віку є розвиток їхньої уяви. Особливо продуктивними в цій роботі є вправи на кшталт «Що на що схоже», у яких діти вправляються в уявленні предметів спираючись на їх **схематичні зображення** — так звані «друдли» (*див. Додаток 2*).

В Україні це слово майже не відоме, хоча «таємничі» малюнки, позначені цим словом, мають бути в робочому портфоліо кожного вихователя. Вигадування пояснення щодо значення друдлів може перетворитись на захопливу гру. Для кожного друдла можна вигадати безліч описів, і кожен буде правильним. Але завдання вихователя — вправляти дітей у поясненні, чому вигадано саме такий опис, підтримувати вияви творчої активності дітей, гнучкості мислення, вчити обстоювати власну думку, продукувати несподівані й дотепні ідеї. Слід зауважити, що опис зображеного на картинці може бути не обов'язково реалістичним, а й фантастичним.



Друдли — це схематичні малюнки, про які складно точно сказати, що саме на них зображено. Вигадав їх письменник Роджер Прайс (*Roger Price*), відзначаючи, що друдли

випадково можна побачити на віконній шибці, яку «розмалював» мороз, на листочку з дерева, якого торкнувся «чарівний пензлик» золотої осені. Це і сліди пташок на піску чи снігу, малюнок на зрізі стовбура дерева, «малюнок» таночка, «малюнок» переливів звуків музичного твору тощо

Отже, дидактичні ігри та вправи є незамінним інструментом для всебічного розвитку дошкільників на всіх вікових етапах. Продумуючи завдання різного рівня складності, педагоги мають змогу задовольнити індивідуальні освітні потреби кожної дитини, розвинути вміння мислити й діяти самостійно та творчо, запам'ятовувати й відтворювати, знаходити нестандартні рішення.



Дидактичні ігри та вправи для вправлення дошкільників у класифікації предметів за певними ознаками

Заповни акваріуми

Дидактичне завдання: продовжувати вправляти дітей у класифікації предметів за певною ознакою (колір, форма, величина) та одразу за кількома ознаками (форма і величина; колір, форма і величина), правильно називаючи ознаки.

Ігрове завдання: розселити рибок в акваріуми. Наприклад, так: в один — рибок з довгими хвостами, у другий — з лускою прямокутної форми, у третій — всіх червоних рибок. Визначити, яких рибок можна поселити одразу в кілька акваріумів (тобто визначити, які рибки мають дві і більше заданих ознак).

Матеріал: на підгрупу дітей — три площинних акваріуми та 48 площинних рибок (двох розмірів, трьох кольорів, з лускою чотирьох форм, з короткими і довгими хвостами).

Садівники

Дидактичне завдання: продовжувати вправляти дітей у класифікації предметів за певною ознакою (колір, форма чи величина) та одразу за кількома ознаками (форма і величина; колір, форма і величина), правильно називаючи ознаки.

Ігрове завдання: посадити на одну клумбу всі квіти, що мають серединку, на другу — з пелюстками круглої форми, на третю — лише великі квіти. Визначити, які квіти можна посадити одразу на кілька клумб (тобто визначити, які квіти мають дві і більше заданих ознак).

Матеріал: на підгрупу дітей — три площинних клумби та 48 площинних квітів (двох розмірів, трьох кольорів, із серединкою та без неї, із пелюстками чотирьох форм).

Машини та гаражі

Дидактичне завдання: продовжувати вправляти дітей у класифікації предметів за певною ознакою (колір, величина, вид машини) та одразу за кількома ознаками (величина і вид машини, колір і вид машини тощо), правильно називаючи ознаки.

Ігрове завдання: розставити машини так, щоб в одному гаражі були всі великі машини, у другому — всі легкові, у третьому — лише зелені. Визначити, які машини можуть стояти в різних гаражах (тобто визначити, які машини мають дві і більше заданих ознак).

Матеріал: на підгрупу дітей — три гаражі, 24 іграшкові машинки (двох розмірів, трьох кольорів, чотирьох видів: легкові, вантажні, цистерни, спеціальні).

Люди

Дидактичне завдання: продовжувати вправляти дітей у класифікації об'єктів за певною ознакою (стать і вік людини, колір волосся, настрій — весела чи сумна людина) та одразу за кількома ознаками (колір волосся і настрій, вік людини і колір волосся, вік людини і настрій тощо), правильно називаючи ознаки.

Ігрове завдання: розселити в одну кімнату всіх чоловіків, у другу — всіх дітей, у третю — лише веселих. Визначити, хто залишився без кімнати і може ходити з кімнати у кімнату (тобто визначити, кому з людей притаманні дві й більше заданих ознак).

Матеріал: на підгрупу дітей — три площинні кімнати та 24 площинних чоловічки (різні за віком і зовнішністю люди — діти, дорослі, люди похилого віку; світловолосі й темноволосі; веселі та сумні).

Кожне дерево — на своє місце

Дидактичне завдання: вправляти дітей у впорядкуванні предметів за двома ознаками: висотою і товщиною, правильно називаючи параметри (найнижче й найтонше, вище і товще, ще вище й ще товще, найвище і найтовще).

Інструкція: розкласти картки із зображеннями на них деревами в ряд — від найнижчого і найтоншого до найвищого і найтовщого.

Матеріал: на кожну дитину 7-8 карток із зображенням різних за висотою і товщиною стовбура дерев, у яких поєднуються дві ознаки — різні висота і товщина стовбура (від найнижчого і найтоншого до найвищого і найтовщого).

Наведи порядок

Дидактичне завдання: вправляти дітей у упорядкуванні предметів за двома ознаками — довжиною і відтінками одного кольору, правильно називаючи параметри (найсвітліша і найкоротша, темніша і довша, ще темніша і ще довша, найтемніша і найдовша).

Інструкція: розкласти стрічки в ряд — від найсвітлішої і найкоротшої до найтемнішої і найдовшої.

Матеріал: на кожну дитину 10 стрічок, що характеризуються двома ознаками — різною довжиною та різними відтінками одного кольору (від найсвітлішої і найкоротшої до найтемнішої і найдовшої).



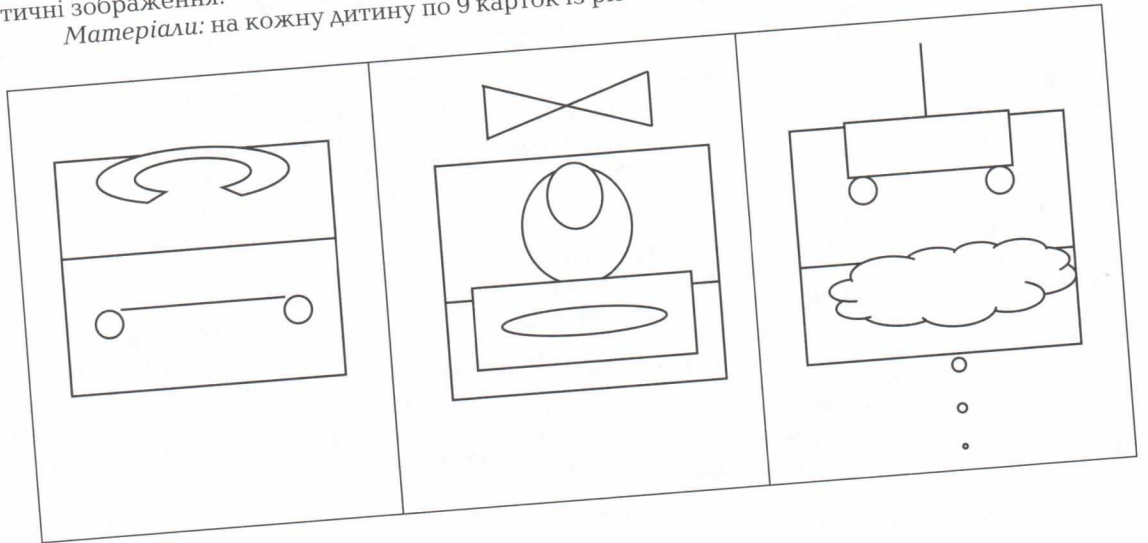
Дидактичні вправи з використанням друдлів

Дидактичне завдання: вправляти дітей в уявленні предметів за схематичним зображенням та називанні цих предметів. Розвивати спостережливість, кмітливість, гнучкість мислення, стимулювати бажання висловлювати власну думку, вміння подивитись на ситуацію з іншого боку.

Вправа «Що на що схоже?»

Інструкція: розкласти картки в ряд, називаючи уявлені предмети, що схожі на схематичні зображення.

Матеріали: на кожну дитину по 9 карток із різними схематичними зображеннями.



Вправа «Яку іграшку нагадує це зображення?»

Інструкція: послідовно називати уявлену іграшку, яку нагадує кожне наступне схематичне зображення.

Матеріали: на кожну дитину по картці, на якій розміщено 10 різних схематичних зображень.

