

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ ОПАНУВАННЯ ЛІНГВІСТИЧНИМИ ЗНАННЯМИ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

DIDACTIC GAMES AS A MEANS OF LEARNING LINGUISTIC KNOWLEDGE IN PRIMARY SCHOOL

Належний розвиток мовлення дитини, який є основою формування та розвитку її особистості, передбачає опанування відповідними лінгвістичними знаннями: чим вищий рівень розвитку мовлення дитини, тим вищий рівень здатності до інтелектуальної діяльності.

У статті розглянуто різновиди дидактичних ігор як засобу опанування лінгвістичними знаннями у початковій школі. Дидактичні ігри – це своєрідна розумова розвага, під час якої можна перевірити знання учнями мовних правил, фонетики, граматики, лексичних значень, словотворення тощо. Вивчаючи звуки мови, варто вдаватися до ігор, що демонструють важливість кожного звука, сприяють розумінню того, що навіть один звук здатен змінювати значення слова. Для збагачення словникового запасу можна обрати тематичні дидактичні ігри, під час яких у змагальній формі називати якомога більше слів, що номінують предмети, істоти, особи визначеної тематичної сфери, а також у зворотному напрямі – визначати лексичні одиниці за їхньою семантикою.

Для формування умінь використання виразливих засобів мови, відчуття краси слова, усвідомлення ролі мови для культурного самовираження можемо створювати ігрові дидактичні завдання на основі поетичних творів. Використання дитячих поезій дає змогу не тільки побудувати на основі віршика дидактичну гру, а й водночас ознайомити з літературною творчістю українських письменників, запам'ятати вірш, сприяти формуванню образного мислення. Матеріал поетичного твору дає змогу відкрити можливості мови, розширити здатність асоціювати поняття, виявити приховані подібності, дає базу для складання нових слів. Мовна ігрова діяльність також повинна поєднуватися з іншими видами діяльності, розмальовками, рухливими іграми. Всі форми діяльності під час уроків слід часто міняти, щоб не виникало втоми і втрати концентрації, після фази розумового зусилля треба використовувати фазу релаксації.

Ключові слова: початкова освіта, дидактичні ігри, лінгвістичні знання, збага-

чення словникового запасу, мовна ігрова діяльність.

The proper development of a child's speech, which is the basis of the formation and development of his personality, involves the acquisition of appropriate linguistic knowledge, the higher the level of the child's speech development, the higher level of intellectual activity.

The article examines the types of didactic games as a means of mastering linguistic knowledge in primary school. Didactic games are a kind of mental entertainment, during which you can test students' knowledge of language rules, phonetics, grammar, lexical meanings, word formation, etc. When studying the sounds of speech, it is worth resorting to games that demonstrate the importance of each sound, contribute to the understanding that even one sound can change the meaning of a word. To enrich the vocabulary, you can choose thematic didactic games, during which, in a competitive form, name as many words as possible that nominate objects, beings, persons of a certain thematic area, and also in the reverse direction - define lexical units according to their semantics.

In order to develop the ability to use expressive means of language, to feel the beauty of words, and to understand the role of language in cultural self-expression, we can create game didactic tasks based on poetic works. The use of children's poetry makes it possible not only to build a didactic game based on a poem, but also to familiarize with the literary works of Ukrainian writers, to memorize a poem, and to promote the formation of imaginative thinking. The material of a poetic work allows you to discover the possibilities of language, expand the ability to associate concepts, reveal hidden similarities, and provides a basis for composing new words. Language game activity should also be combined with other types of activities, coloring, moving games. All forms of activity during lessons should be changed often so that fatigue and loss of concentration do not occur, after the mental effort phase, the relaxation phase should be used.

Key words: primary education, didactic games, linguistic knowledge, vocabulary enrichment, language game activity.

УДК 373.3.016:80:[37.091.33-027.226:793.7] (045)
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2022/54.2.8>

Торчинська Т.А.,
канд. пед. наук,
доцент кафедри фахових методик та інноваційних технологій у початковій школі
Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Потреба розвитку повноцінної особистості дитини з ранніх років її життя, розширення кола знань, поглиблення обдарувань і розвиток активного ставлення до соціального середовища зумовлюють необхідність до пошуку ефективних шляхів і методів реалізації освітніх цілей. У педагогічній літературі провідною є думка про необхідність запровадження ігрових технологій як засобу покращення ефективності освітнього процесу і якості знань здобувачів. Основна мета ігор – стимулювати творчі здібності та самостійність учнів,

створити для них ситуації, які вимагатимуть творчого пошуку рішень чи ідей. Завдяки ініційованим навчальним ситуаціям учні засвоюють бажані зразки поведінки, засвоюють правила суспільного життя. Вони підтримують навчальний процес і впливають на ефективність навчання. Дидактичні ігри формують ключові компетентності, а час, у якому ми живемо, характеризується високим попитом на самостійних, творчих особистостей з яскравою уявою та оригінальних у своїх діях. Усі ці компетентності формуються з дитинства. Дидактичні ігри допомагають розвинути орієнтаційні та

пізнавальні здібності дітей, особливо їх мовлення та мислення.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Дидактичні ігри були предметом вивчення в педагогічній науці в різних аспектах. Л. Сергієнко зазначає, що використання дидактичних ігор як засобу формування комунікативної компетентності, інтелектуального та емоційного стимулювання надає можливість кожному студенту самовизначитися, розвиває їхню творчість. Досконало розроблена ігрова методика може відігравати роль двигуна навчального процесу, бо несе в собі значний потенціал активізації навчально-пізнавальної діяльності [5, с. 365]. П. Щербань простежує історію становлення ігрових технологій та перспективи їх застосування як інноваційної форми організації навчально-виховного процесу вищих навчальних закладів [9]. Автор подав наукові підходи до визначення понять «технології», «педагогічні технології», «ігрові технології». На підставі результатів проведеного дослідження П. Щербань робить висновок, що використання ігор – це один із важливих шляхів його активізації, а гра є активатором процесу практичної діяльності [9, с. 290]. О. Алексєєва, І. Курліщук розглянули питання формування комунікативної компетентності як умови ефективного спілкування першокласників у контексті компетентнісного підходу до освітнього процесу з урахуванням положень Нової української школи. Автори дійшли висновку, що «використання дидактичних ігор забезпечує найкращі можливості для розвитку навичок ефективного спілкування й збереження дитинства, адже саме під час ігрової діяльності дитина здобуває ази соціально-комунікативної компетенції, оскільки за допомогою ролей досягає моделі міжособистісних відносин, накопичує знання і формує вміння користуватися мовою і правилами поведінки в соціумі, вчиться мистецтву спілкування [1, с. 18].

Окрему групу становлять праці, у яких вивчають роль дидактичних ігор у процесі набуття знань з конкретного навчального предмета. У публікації О. Ярмошук розкрито значення дидактичних ігор для професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури [10]. Автор стверджує, що перевагою дидактичних ігор є пошук можливостей для включення здобувачів у творчу діяльність у рамках колективної форми навчання [10, с. 139].

Актуалізує проблему мотивування навчальної діяльності учнів початкової школи через активні форми і методи дидактичних ігор Р. Сопівник. Дослідник переконує в перевагах ігрового методу в навчанні, розглядаючи гру як провідний вид діяльності дитини, і визначає цінність дидактичної гри у фізичному, духовному зростанні, підготовці до різних сфер життя. На думку Р. Сопівника, навчально-ігрова діяльність сприяє як підвищенню ефективності навчання учнів початкової школи,

так і створює умови для розвитку та вдосконалення психічних процесів у молодшому шкільному віці [7, с. 111]. Вплив дидактичних ігор на формування пізнавальної активності з на уроках з природознавства та екологічної культури учнів початкової школи розкриває А. Мартусь [4, с. 520–523]. В. Зброй, І. Харченко аналізували зміст організації активної пізнавальної діяльності з використанням методу дидактичної гри у навчанні математики молодших школярів [3]. О. Бескорса вивчала проблеми формування германомовної комунікативної компетентності засобами дидактичної гри [2]. М. Скоромна аналізує специфіку застосування дидактичних ігор гру як засіб навчання молодших школярів на уроках англійської мови і переконує, що дидактичні ігри попереджують спад інтересу до навчання у школярів [6, с. 120]. Отже, дидактичні ігри є предметом наукової уваги багатьох дослідників, що свідчить про вагомий роль цієї технології в реалізації освітнього процесу.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Належний розвиток мовлення дитини, що передбачає опанування відповідними лінгвістичними знаннями, є основою формування та розвитку її особистості: чим вищий рівень розвитку мовлення дитини, тим вищий рівень здатності до інтелектуальної діяльності. Потребує подальшого вивчення та практичного втілення специфіки застосування дидактичних ігор під час реалізації мовно-літературної освітньої галузі і відповідно до типової освітньої програми, розробленої під керівництвом О. Савченко [8].

Мета статті – визначити роль дидактичних ігор в опануванні лінгвістичних знань учнів початкової школи.

Виклад основного матеріалу. Для кожної людини є природним прагнення бути компетентним і незалежним, орієнтуватися у світі та ефективно діяти в ньому. Дидактичні ігри привчають як до самостійного виконання завдань, так і до уміння працювати в групі

Завдяки розумінню мовлення дитина пізнає навколишній світ, а завдяки вмінню говорити може висловити свої почуття і спостереження, передусім потреби.

За допомогою навчальних ігор можна розвивати рецептивні навички: розуміння на слух, розуміння прочитаного; продуктивні вміння: говоріння, письмо; учень може оволодіти граматиною, орфографією, фонетичною та лексичною системою мови та успішно розвивати своє мовлення; інтерактивні навички, що дають можливість поєднувати аудіювання та говоріння в розмові або під час читання та письма.

Ігри в навчанні – це можливість створювати такі дидактичні ситуації, які асоціюються з розвагою, а не з навчанням. Гру можна використовувати на різних етапах уроку: під час вивчення нового

матеріалу, закріплення, перевірки знань, умінь, навичок, проте зазвичай ігри краще використовувати як узагальнення, коли діти опрацюють необхідний для засвоєння матеріал.

Дидактичні ігри прискорюють процес оволодіння знаннями, дають змогу глибше досягнути довкілля, розширити словниковий запас, який будуть використовувати учні для обґрунтування понять. Дидактичні ігри сприяють закріпленню інформації, отриманої на власному досвіді. Діяльність дитини в ігровій формі сприяє формуванню умінь сприймати суттєві елементи спостережуваних фактів і подій, указувати на різноманітні залежності та причинно-наслідкові зв'язки. Під час ігор діти засвоюють різні правила, запам'ятовують їх і в потрібний момент застосовують. Особливе значення має дослівне запам'ятовування правил, визначень і виразів, які є важкими, проте не подобаються дітям. На ці когнітивні процеси впливає мотивація: у навчанні через гру вивільнюються такі мотиваційні фактори, як позитивне ставлення до запам'ятовування, інтереси, бажання та емоції різного емоційного забарвлення та інтенсивності. Навчання через гру включає всі основні елементи різнобічної освіти, тобто навчання через пізнання, переживання та виконання.

Мовні ігри передусім покликані «випробувати» можливості мови. Це своєрідна розумова розвага, під час якої можна перевірити знання учнями мовних правил, лексичних значень, словотворення тощо.

Вивчаючи звуки мови, варто вдаватися до ігор, які демонструють важливість кожного звука, сприяють розумінню того, що один звук здатен змінювати значення слова. Для цього можна влаштувати естафету: учитель задає перше слово, а потім діти міняють у ньому тільки один звук і пояснюють значення слів та вказують на звук, який змінили, наприклад *кава, гава, пава; сік, тік, вік, лік, бік, рік; кіт, кит*. Поступово ускладнюємо завдання добираючи багатоскладові слова: *синиця, суниця; білка, гілка; зірка, мірка, дірка, гірка, сірка, нірка*.

Для збагачення словникового запасу можна обрати тему. Тематична гра дає можливість використати вже набутий мовленнєвий запас, засвоїти нові слова у процесі комунікації з однокласниками під час гри. Зазвичай тему треба обирати таку, що відповідає досвіду школярів, наприклад «Бібліотека». Застосування цієї гри дасть більш ефективний результат, якщо їй передуватиме екскурсія до бібліотеки, на якій учні ознайомляться з організацією роботи бібліотеки, книгами та іншими виданнями, які є в бібліотеці, різновидами книг (підручники, енциклопедії, довідники, художні твори), порядком розташування книг тощо.

Під час проведення гри доцільно поділити клас на дві групи і влаштувати конкурс: протягом хвилини назвати якомога більше слів, що номінують, наприклад, осіб у бібліотеці: *бібліотекар,*

бібліограф, читач, абонент, відвідувач, екскурсант; предмети, які зберігаються в бібліотеці: *книга, журнал, періодика, альманах, газета*; приміщення: *читальний зал, архів, зал періодики, книгозбирниця*. Можна запропонувати дібрати синоніми до слова *бібліотека* – *книгозбірня, читач – користувач, каталог – список*. Для цього необхідно обрати учня, який підраховуватиме результати. Учителю потрібно підготувати також слова, які діти не назвуть (наприклад, *абонемент, каталог, формуляр*) і потім озвучити їх, пояснити їхнє значення та записати. Необхідно також пересвідчитися, що діти розуміють значення слів, які вони називають. Гра може мати зворотний порядок, її можна застосувати для перевірки засвоєння тих слів, які назвали для розкриття теми «Бібліотека», наприклад, хто швидше назве слово за його значенням: *список книг бібліотеки за алфавітом – каталог; ряд полиць, розташованих одна над одною і призначених для розкладання чого-небудь – стелаж*. Ця гра дає можливість усвідомити мотиваційні зв'язки між словами, доцільно застосувати елементи етимологічного аналізу (пояснити походження слова *бібліотека*, дібрати український відповідник, дібрати спільнокореневі слова).

Для формування умінь використання виражальних засобів мови, відчуття краси слова, усвідомлення ролі мови для культурного самовираження можемо створювати ігрові дидактичні завдання на основі поетичних творів. Використання дитячих поезій дає змогу не тільки побудувати на основі віршика дидактичну гру, а й водночас ознайомити з поетичною творчістю українських письменників, запам'ятати вірш, сприяти формуванню образного мислення. Використовуючи віршові твори, можна опрацювати можливості словотвору. Наприклад, прочитати віршик: *Ой зимонько морозна, заметиста зима, на тебе самовільну управоньки нема* (Л. Компанієць). Спочатку з'ясувати, яке слово є незвичним, потім дати завдання придумати ще слова, якими можна схарактеризувати зиму. Для вивчення специфічних особливостей словотвору української мови використовуємо поезію класика української літератури Л. Глібова: *Зимонько-снігурочко, Наша білогрудочко, Не верти хвостом, А труси тихесенько, Рівненько, гладесенько Срібненьким сніжком. Ми повибігаємо, Снігу накачаємо Купу за садком. Бабу здоровенну, Уночі страшенну, зліпимо гуртом*. Учитель акцентує на творенні слів зі значенням зменшення або пестливості і зі значенням збільшення. За зразком до слів із поезії даємо завдання змагального характеру, утворити словосполучення зі зменшувальними чи збільшувальними назвами.

Діти люблять придумувати нові слова. Складати нові слова, використовуючи асоціативні зв'язки, можна на основі таких поетичних творів: *А у мене дудка-дудка-самогудка, Піднесу до рота*

дудочку-сопілку, зачарую в лісі зайчика та білку, пташку-синьогрудку, бджілку-полетуку, журавля-журавку, жабку-скреготуку (Л. Компанієць). Можна поділити клас на дві групи, запропонувати назви тварин і дати завдання придумати слова, які б описували їхні ознаки. Завдяки цій грі дитина розкриє свій творчий потенціал. Так само пропонуємо завдання позмагатися, хто більше добере назв до слова *сніжинка*. Завдання можна ускладнити тим, щоб дібрані назви римувалися: *Ці сніжинки – холодинки: Помежи собою Ніби слухають, як хвильки Хлюпотять водою. Ці сніжинки – молодчинки: Дружать між собою. Коли сонечко пригріє, То стануть водою* (Г. Чубач). При творенні таких лексичних одиниць діти використовують наявний досвід спостережень за природою і фіксують його в слові. Спочатку творення нових слів відбувається за аналогію до зразків, надалі ускладнюємо процес і задаємо завдання самостійно утворити слова. Гру можна урізноманітнити тим, що діти перед початком гри повинні придумати назву своїй команді від лексеми *слово*, наприклад *словолюби, словознайки, слововмійки* тощо. Особливої уваги потребуватимуть оригінальні, незвичні слова, адже саме вони відображатимуть нестандартність мислення дитини.

Інша вправа допоможе розвивати образне мислення школярів. Наприклад, прочитайте вірш: *Ми букву «А» писали сьогодні перший раз. Така вреднюща буква, така вона складна* (Л. Компанієць). Задаємо питання: Як зрозуміти вислів *вреднюща буква*? Які ще букви можна назвати вреднющими? Після цього ставимо завдання дібрати ще слова, якими можна схарактеризувати букву. Такі ігри дають можливість відкрити можливості мови, розширити здатність асоціювати поняття, а також часто – виявити приховані подібності.

Образні засоби мови можна вивчати на основі порівнянь. Для цього пропонуємо також поетичні твори, у яких дібрано порівняння до предметів чи явищ, які знайомі дітям: *Ці сніжинки – як пір'їнки: Стеляться легенько, Щоб собою не злякати Річку маленьку* (Г. Чубач). Учням треба запропонувати дібрати порівняння до сніжинок. Перед виконанням вправи треба організувати гру, під час якої назвати ознаки сніжинки і записати їх, наприклад *біленькі, прозорі, ніжні*. Потім запропонувати учням дібрати порівняння до кожної ознаки. Розвиває мовну креативність і вміння дібрати незвичні порівняння. Виконання такого завдання можна ускладнити іншим – семантично-когнітивним: нехай діти прокоментують, чому дібрали таке порівняння.

Мовна діяльність також має поєднуватися з іншими видами діяльності, розмальовками, рухливими іграми. Можна запропонувати намалювати різновиди книг, які діти бачили в бібліотеці: підручник, енциклопедія, словник. Учні молодшого

шкільного віку мають постійну потребою в русі. Усі форми діяльності під час уроків слід часто змінювати, щоб не виникало втоми і втрати концентрації, після фази розумового зусилля треба використовувати фазу релаксації.

Висновки. Дидактичні ігри є продуктивною технологією опанування лінгвістичними знаннями в початковій школі. Під час гри в невимушеній формі відбувається засвоєння і закріплення знань з різних мовних розділів: фонетики, граматики, лексичних значень, словотворення тощо. Змагальна форма сприяє активізації мисленневих процесів і розвитку творчого потенціалу школяра. Тематичні ігри розвивають кругозір учня та зміцнюють лінгвістичні знання, дають змогу встановити мотиваційні зв'язки між словами. Використання дидактичних ігор, створених на основі дитячих віршів, дає змогу ознайомити школярів з поетичною творчістю українських письменників, тренувати пам'ять, сприяти формуванню образного мислення та вміння використовувати виражальні засоби мови. Перспективи подальших досліджень вбачаємо у вивченні можливостей удосконалення методики проведення дидактичних ігор для вивчення мови.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Алексєєва О. Р., Курліцук І. І. Формування навичок ефективного спілкування першокласників засобами дидактичної гри в умовах нової української школи. *Vector of modern pedagogical and psychological science in Ukraine and EU countries* : collective monograph. Riga : Izdevnieciba "Baltija Publishing", 2020. Р. 2. С. 1–20.
2. Бескорса О. С., Павлович Г. Ю. Дидактична гра як метод формування германомовної комунікативної компетентності молодших школярів. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: «Педагогіка. соціальна робота»*. 2016. Вип. 1 (38). С. 37 – 40.
3. Зброй В. В., Харченко І. М. Технологія застосування дидактичної гри на уроках математики в початковій школі. *Інноваційна педагогіка*. Вип. 30. Т. 1. 2020. С. 38–43.
4. Мартусь А. В. Використання дидактичних ігор на уроках природознавства «Біологічні дослідження – 2014». *Збірник наукових праць V Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих учених і студентів*. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. С. 520–523.
5. Сергієнко Л. В. Дидактичні ігри як метод інтенсифікації навчальної діяльності. *Педагогічні науки* : зб. наук. пр. Херсон : Вид-во ХДУ, 2009. Вип. 52. С. 362–366.
6. Сопівник Р. В. Система дидактичних ігор як засіб ефективності навчально-виховного процесу у сучасній початковій школі. *Наукові записки [Ніжинського державного університету ім. Миколи Гоголя]. Психолого-педагогічні науки*. 2016. № 4. С. 111–114.
7. Скоромна М.В. Навчальні ігри на уроці англійської мови в початкових класах. *Інноваційна педагогіка*. Вип. 32. Т. 2. 2021. С. 120–123.

8. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Савченко О. Я. 3–4 клас. Наказ Міністерства освіти і науки України від 12.08.2022 № 743. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-rochatkovoyi-shkoli>.

9. Шербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності*. 2014. Вип. 13. С. 286–291.

10. Ярмощук О. О. Дидактичні ігри в системі підготовки фахівців з фізичної культури і спорту. *Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту*. 2011. № 12. С. 139–142.