



Наталія ТИХОНОВА, Ольга СТУКАЛЕНКО

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПРАКТИЦІ РОБОТИ НАД ТЕКСТАМИ ВАСИЛЯ СУХОМЛИНСЬКОГО ЯК СТРАТЕГІЯ РОЗВИТКУ ІНТЕРЕСУ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ДО ЩОДЕННОГО ЧИТАННЯ

Анотація. У статті розкрито особливості розвитку в молодших школярів інтересу до читання засобами ігрової технології; наведено приклади ігор в початкових класах для роботи над текстами Василя Сухомлинського.

Ключові слова: стратегія розвитку читання, ігрові технології, літературна гра, щоденна практика читання, промоція читання.

Постановка проблеми та її актуальність. Процес відродження незалежної демократичної України з її прагненням побудови вітчизняної освіти на принципах максимального наближення навчання і виховання конкретної дитини до її сутності та здібностей відбувається під час організації освітнього процесу, яка приносить радість пізнання учневі і є одним із важливих напрямів розвитку початкової освіти. Одним із важливих завдань сучасної початкової школи, визначеним у Концепції «Нової української школи», є посилення ролі літературної освіти у формуванні духовної, гармонійної особистості, з достатніми комунікативними можливостями, мотивацією до самостійного читання [2, с.5].

У Державному стандарті початкової освіти зазначено, що «спільними для всіх ключових компетентностей є такі вміння, як читання з розумінням, уміння висловлювати власну думку усно й письмово, здатність логічно обґрунтовувати позицію» [1]. Проте в сучасному інформаційному суспільстві розвивати інтерес до читання та формувати навички читання – надзвичайно важкий виклик для вчителів початкової школи.

Пріоритетом у початковій школі має бути набуття звички читання як щоденної практики, а також формування читацької грамотності, що визначають можливості для якісного здобуття



освіти, розвитку критичного мислення, самореалізації особистості та загалом більшої задоволеності життям в умовах інформаційного перенасичення, нестабільної політичної чи економічної ситуації в державі.

Саме про читання як один із ключових чинників розвитку людського потенціалу проголошено у Стратегії розвитку читання на період до 2032 року «Читання як життєва стратегія». Під читанням у цій Стратегії розуміється практика читання книг у будь-якому форматі. Розроблення Стратегії зумовлено необхідністю кардинальних змін у підходах до промоції читання як усвідомлено обраної дозвілленої, освітньої практики та практики саморозвитку - для всебічного та гармонійного розвитку особистості, зокрема критичного мислення та освітнього рівня, що відповідатиме європейським освітнім та іншим нормам [7].

В українській педагогіці проблемі формування стійкого інтересу до читання завжди приділялася й приділяється значна увага. Яскравим прикладом може слугувати наукова спадщина видатного

педагога, письменника ХХ сторіччя Василя Сухомлинського.

На його думку, щоб підготувати людину духовно до самостійного життя, необхідно ввести її у світ книжок, оскільки школа стане справжнім осередком культури лише тоді,



коли в ній будуть панувати чотири культу: культ Батьківщини, культ людини, культ книжки, культ рідного слова.

Василь Сухомлинський писав: «Діти мусять навчитися вчитися – в цьому одна з найважливіших функцій початкової школи... навчатись аж так швидко, виразно і свідомо читати, щоб сприймати очима як одне ціле невеликі речення та завершені частини великих речень. Читання – це одне з джерел мислення і розумового розвитку. Я поставив перед собою завдання такого читання, щоб дитина читаючи – думала. Читання має стати для дитини дуже тонким інструментом оволодіння знаннями та разом з тим джерелом багатого духовного життя» [10].

Отже, сьогодення вимагає від педагогів переосмислення багатьох освітніх канонів, що впливають на розвиток сучасного здобувача освіти з урахуванням сучасного розвитку суспільства. Школа потребує ідей, теорій, що відповідали б оптимальному формуванню звички і потреби дитини в щоденному читанні. Враховуючи актуальність та важливість реалізації державної політики щодо підтримки й розвитку читання, визначено **мету статті**: висвітлення дієвих засобів розвитку інтересу до читання через застосування ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи.

Виклад основного матеріалу. Одним із дієвих засобів розвитку інтересу дітей до навчання є навчання через гру. Проблема використання ігрових технологій в освіті висвітлена у працях багатьох українських і закордонних науковців, зокрема К. Ушинського, Я.-А. Коменського, М. Монтессорі, Я. Корчака, А. Макаренка, Ш. Амонашвілі.

Вагомий внесок у розуміння важливості ігрової діяльності учнів під час навчання вніс і видатний педагог Василь Сухомлинський. Він писав: «В грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості і любові до знань» [9, с. 95].

Свідченням глибокого розуміння взаємозв'язку між навчанням як процесом і грою як необхідною умовою високого рівня розуміння дитиною себе як частиною навколишнього світу є слова Василя Сухомлинського: «Навчання має бути

міцно пов'язане з багатогранною грою розумових і фізичних сил, щоб ця гра пробуджувала яскраві, бентежні почуття, а навколишній світ поставав перед дітьми як цікава книжка, яку кортить прочитати» [10, с. 221]. Таке висловлювання дає нам сміливість стверджувати, що видатний Педагог на почесне місце ставив книжку як засіб не лише для читання, а й спрямовував увагу дітей на важливість активної життєвої позиції, уміння навчатися, планування та досягання в дорослому житті цілей і планів для саморозвитку в майбутньому.

Відповідно Концепції «Нова українська школа» важливим є організація навчання через діяльність ігровими методами як у класі, так і поза його межами [6, с.20]. Особливо ефективним в організації освітнього процесу є застосування ігрових технологій на уроках мовно-літературної освітньої галузі в початковій школі. Немає сумнівів у тому, що саме гра перетворює навчання в цікаву й захоплюючу пізнавально-активну діяльність, а робота з книжкою стимулює учнів до читання як звички та корисної дозвіллевої практики протягом життя.

Проте вчителеві потрібно враховувати, що дидактична гра на уроці – не самоціль, а засіб навчання і виховання. Сам термін «дидактична гра» підкреслює її педагогічну спрямованість та багатогранність застосування. Доцільність використання гри на тих чи інших етапах уроку залежить від рівня, знань, умінь і навичок учнів та від складності завдань, що стоять перед ними. Гра допомагає учням, коли складно, коли є необхідність створити додатковий емоційний фон навчання, допомагає опосередковано впливати на хід і результати їхньої діяльності.

Стратегічним напрямом розвитку читання в сучасній початковій школі, який активно впроваджує педагогічну спадщину Василя Сухомлинського та реалізовує в сучасній початковій школі, є спрямовання освітньої діяльності на популяризацію практики читання, стимулювання створення україномовного контенту, спрямованого на промоцію дитячого читання шляхом забезпечення постійної інтерактивізації процесу розвитку інтересу до книжки [7].

Саме у контексті промоції читання, яка має на меті підвищення інтересу до книги та читання, необхідним є підвищення якості викладання мовно-літературної освітньої галузі шляхом формування читацьких умінь учнів через наповнення яскравими образами, звуками, мелодіями, різноманітними ігровими



методами освітній процес, який проходить у світі казки, гри, фантазії, творчості та сприяє всебічному розвитку особистості.

У структурі уроку читання ігрова діяльність має форму дидактичної гри, ігрової ситуації, ігрового прийому, ігрової вправи. Особлива увага на уроках мовно-літературної освітньої галузі належить літературній грі. Зауважимо, термін «літературна гра» має подвійне значення:

- художня творчість, гра мистецькими засобами за законами мистецтва, рівнозначна будь-якій соціальній грі (політичній, виховній, спортивній), однак відмінна за змістом – тут панують естетичні критерії;

- літературні ігри – це як узагальнена назва певних жанрів, які стимулюють інтелектуальну активність та розвивають естетичний смак.

У методичному аспекті літературні ігри – це словесні, рольові, драматичні ігри, побудовані на літературному матеріалі, розваги з використанням літератури, що розвивають пам'ять, уяву, фантазію, дотепність і винахідливість учасників, один із дієвих засобів опрацювання літературного твору.

До літературних ігор за формою проведення належать:

інсценізація	вікторина
буриме	каламбур
шарада	чайнворд
анаграма	кросворд
ребус	метаграма
головоломка	криптограма
фігурний вірш тощо.	

Слід зазначити, що такі словесні ігри, як загадки, шаради, анаграми, ребуси та інші ми вважаємо літературними за умов, що:

1) вони базуються на літературно-художньому матеріалі;

2) їх проведення потребує літературних знань;

3) їх структура відповідає законам дидактичних ігор (має ігровий задум, ігрову дію та ігрове правило).

Відповідно до засвоєння молодшими школярами літературознавчих понять, з метою повноцінного сприймання літературного твору літературні ігри класифіковано за змістом навчального матеріалу:

- ігри на засвоєння понять «тема», «композиція»;

- ігри на засвоєння поняття «дійова особа»;

- ігри з метою формування поняття «мова художнього твору»;

- ігри з метою формування поняття «образ автора»;

- ігри з метою формування поняття «жанр літературного твору»;

- літературні ігри та творчі завдання для розвитку уяви, фантазії; ігри для розширення кола читання, збагачення читацького досвіду.

За рівнем читацького сприймання літературні ігри поділяються на такі:

- ігри на первинне сприймання художнього твору;

- ігри на поглиблене сприймання художнього твору;

- ігри з метою закріплення літературних знань;

- ігри творчого характеру.

До групи ігор, класифікованих за дидактичною метою, належать:

- ігри проблемно-пошукового змісту (на осмислення, одержання нових знань);

- рефлексивно-тренувальні ігри;

- ігри творчого плану (на формування вміння здійснювати творче перенесення знань);

- контрольні-оцінювальні ігри.

За типом діяльності молодших школярів на уроці читання ігри поділяються на:

- репродуктивні;

- пізнавально-пошукові;

- творчо-діяльнісні.

- За характером створення ігри бувають:

- запропоновані вчителем (запозичені);

- створені самими учнями (авторські).

Структурними складовими дидактичної гри, а отже, і літературної, є:

- дидактичне завдання;

- ігровий задум;

- ігровий початок;

- ігрові дії;

- правила гри;

- підбиття підсумків.

Головними умовами ефективності застосування дидактичних ігор є:

- органічне включення до навчального процесу;

- захоплюючі назви;

- наявність справді ігрових елементів, зокрема зачинів, римування;

- обов'язковість правил, які не можна порушувати, використання лічилок;

- емоційне ставлення самого вчителя до ігрових дій (його слова й рухи цікаві, несподівані для дітей) [3; 4].

На думку Лемко Г., у грі учасники постійно взаємодіють, спілкуються між собою, що потребує дотримання певних правил і норм. Таким чином, у дитини нагромаджується соціальний досвід поведінки. Якщо ігрова



діяльність займає багато часу в житті молодших школярів, то це сприяє виробленню у них звички поводитися культурно. З іншого боку, оптимістичний тон спілкування під час гри, позитивний емоційний настрій, а також знайома ігрова діяльність зумовлюють природність дій та вчинків дитини, що дає змогу вчителю судити про рівень сформованості культури поведінки учня та бачити недоліки [5].

Слід пам'ятати про те, що якщо дидактичну гру використовувати надто часто, діти можуть втратити інтерес до неї, бо зникає новизна. Тому варто, залишаючи незмінними ігрові дії, до змісту вносити нове: ускладнювати правила, змінювати предмети, включати елементи змагання і т. д. Пояснення вчителя під час проведення гри має бути лаконічним і зрозумілим, пробуджувати інтерес. Чим молодші діти, тим детальніше варто пояснювати, як грати, показувати, як це робити.

Видатний педагог приділив значну увагу проблемі формування читацьких умінь молодших школярів через гру. Він використовував різні методичні прийоми для формування інтересу та мотивації до читання. Навчання читанню Василь Сухомлинський радив здійснювати у світі гри, казки, малюнка, музики, творчості. Саме завдяки цим прийомам і методам можливо досягти значних результатів, а діти із задоволенням зможуть пізнавати для себе світ за допомогою книги. Відомий вислів Василя Сухомлинського «Читання – це віконце у світ...», уточнивши, що воно «...найважливіший інструмент навчання» [9, с.114], надихає педагогів сучасності створювати умови для опанування учнями різними техніками читання через використання дидактичних ігор на уроках та в позаурочній роботі.

Розглянемо більш детально використання ігор на уроках читання за творами Василя Сухомлинського (з досвіду роботи вчителя початкових класів Ольги Стукаленко).

Гра «Пантоміма»

Казку можна не тільки виразно розповісти, інсценізувати, а ще й показати за допомогою пантоміми. Кожна група отримує домашнє завдання: підготувати та показати перед класом пантоміму – одну із казок Василя Сухомлинського. Одна група показує пантоміму, а інша група відгадує казку.

Пантоміма:

- Петрик, собака і кошеня.
- Соромно перед соловейком.
- Чому бджола стала золота.

- Як їжачиха приголубила своїх їжаченят.

Гра «Казкові sms-ки»

Наше життя неможливо уявити без сучасної техніки: комп'ютерів, планшетів, мобільних телефонів. Уявіть собі, що ми маємо чарівний телефон, на який можна отримати sms-ку від казкового героя. Спробуйте відгадати, від якого казкового героя вам надійшли sms-ки, і з якого твору Василя Сухомлинського цей героєм.

SMS-ки:

- Доню, я тобі поклала хліб з маслом і яєчка. Потім на перерві поснідаєш (мама – доні, «Соромно перед соловейком»).
- Хлопчику, наступила зима, я знову прилечу до тебе з хмарки, а ти лови мене на рукавичку (сніжинка-хлопчику, «Хлопчик і сніжинка»).
- «Я скоро буду у вас. Ластівки несуть мене на своїх крилах» (весна, «Веселий вітер»).
- «Я вже навчилась співати пожуравлиному і чекаю, коли в мене виростуть крила, які в журавля» (жаба, «Пихата жаба»).
- «Слухай мене. Я навчу тебе, як правильно діяти. Я – твоя совість» («Скляний чоловічок»).
- «Дякую тобі, хлопчику, ти врятував мого синочка від злого собаки» (мама-кішка, «Петрик, собака і кошеня»).
- «Добрий день, бабусю! Чим вам допомогти?» (хлопчик і тато, «Здрастуйте»).
- «Їжачок! Приходь швидше додому, я чекаю тебе» («Старий пен»).
- «Мамо, вибачте мені!» (син, «Образливе слово»).
- «Курчатко! Де ти? Я тебе шукаю! (квочка, «Як здивувався Мурко»).
- «Дітки! Ви у мене найкращі! Ви пухнасті і кругленькі, як м'ячики» (їжачиха, «Як їжачиха приголубила своїх їжаченят»).
- Швидше повертайся! Вони скоро закриються на замок і нікого не пустять» (Сторож – бджола, «Чому бджілка стала золотою»).
- «Дякую, хлопчику, що врятував мене! Я буду обережним під час дощу» (сонечко, «Врятував сонечко»).

Гра «Зателефонуй герою»

Учитель. Якщо казкові герої можуть надсилати sms-ки на наш чарівний телефон, то і ми також можемо їм зателефонувати. Подумайте, що скажете казковому герою і за що похвалите, подякуєте, або насварите його, що порадите герою.

Зателефонуй герою:

- Муркові («Як здивувався Мурко»).



- Ліді («Соромно перед соловейком»).
- Кошеняті («Петрик, Собака й Кошеня»).
- Зайцю («Як Їжачиха приголубила своїх їжаченят»).
- Сонечку («Врятував сонечко»).
- Хлопчику («Хлопчик і сніжинка»).
- Старому пню («Старий пен»).
- Весні («Весняний вітер»).
- Бабусі («Здрастуйте»).
- Скляному чоловічку («Скляний чоловічок»).

Гра «Портрет».

Завдання. Прочитати казку В.О. Сухомлинського «Як Їжачиха приголубила їжаченят». Скласти схеми та дібрати характеристику героям цього твору.

- Ім'я героя.
- Зовнішність.
- Вчинки.
- Стосунки з іншими персонажами.
- Моє ставлення до героя.

Гра «Співатор»

Завдання. Прочитати оповідання Василя Сухомлинського «Соромно перед соловейком», придумати продовження.

- Що могло трапитися з героями у майбутньому?
- Який кінець вам подобається найбільше? Той, що придумали ви, чи той, що написав автор? Чому?

Гра «Заміни героя»

Завдання. Поміняй героїв твору В.О. Сухомлинського «Як їжачиха приголубила їжаченят» місцями.

- Чи змінився сюжет?
- Хто має вплив на розвиток подій у творі?

Гра «Що трапиться?»

Завдання. Відгадай якомога більше подій, які могли б трапитися через названу причину.

Наприклад: оповідання В.О. Сухомлинського «Як бджілка стала золотою» – якби бджілка не повернулась у вулик вчасно, то що б з нею трапилось вночі?

Гра «Добре-погано»

Завдання. Знайти щось позитивне в негативних подіях.

Наприклад: в оповіданні В.О. Сухомлинського «Соромно перед соловейком» Оля викинула сміття під кущ. Спробуйте знайти щось позитивне в цьому. (Якщо це були органічні відходи, то їх можна було закопати в землю, а через деякий час вони стали б перегноєм).

Гра «Що зайве?»

Завдання. Які з цих творів В.О. Сухомлинського є оповіданнями про школу? Вибери зайву назву.

«Перший урок», «Подарунок мамі», «День народження вчителя», «Як діти вчилися писати». (Зайвий – «Подарунок мамі»).

Гра «Художник переплутав»

Завдання. Художнику дали завдання зробити обкладинки до книг В.О. Сухомлинського. Подумайте, чи вірно він виконав завдання? Якщо є помилки, виправте їх.



Весняний вітер



Пихата жаба



Як здивувався Мурко



Старий пен»



Як їжачиха приголубила своїх їжаченят



Хлопчик і сніжинка

Гра «Так і не так»

Учитель. Перевіримо, що ви запам'ятали про життя і творчість Василя Олександровича Сухомлинського. Я читаю питання, а ви показуєте сигнальними картками: зелений колір – правильно, червоний – неправильно.

Завдання:

- 1) В.О. Сухомлинський був директором школи і письменником. (+)
- 2) Він працював в м. Київ. (-)
- 3) Він працював в селі Павлиш Кіровоградської області. (+)
- 4) Під час II Світової війни він був на фронті. (+)
- 5) На війні Василь Олександрович отримав важке поранення, а його перша дружина і син загинули. (+)
- 6) Василь Сухомлинський був директором бібліотеки. (-)
- 7) Василь Олександрович був директором школи 23 роки. (+)
- 8) Василь Сухомлинський написав 10 казок. (-)
- 9) Він написав 1500 оповідань, казок,



притч. (+)

10) У 2018 році виповнилося 100 років з дня народження Сухомлинського. (+)

11) Твори Сухомлинського перекладено на 53 мови народів світу. (+)

Таким чином, використання на уроках творів Василя Сухомлинського забезпечує реалізацію завдань пізнавального, розумового, естетичного, громадянського виховання дитини через залучення та мотивування молодших школярів до щоденного читання. Тому важливим є добір цікавих, пізнавальних ігрових методичних прийомів для роботи з дитячою книгою. Так, на думку Василя Сухомлинського, для того, щоб дитина виросла справжньою людиною, її розум і душа мають працювати в діалозі із книгою. «Чим дорожче для кожного вихованця найважливіше джерело знань – книга, тим менша небезпека розумової обмеженості, байдужості до знань», – зауважував педагог [11, с.85].

Одним із перспективних шляхів удосконалення сучасного освітнього процесу відповідно до Концепції «Нова українська школа» є впровадження в початкових класах педагогічної технології «Щоденні 5», яка передбачає 5 основних видів діяльності: читання для себе, читання разом із другом, письмо для себе, робота зі словами, слухання. Педагогічна технологія «Щоденні 5» спрямована на формування й розвиток навичок читання в молодших школярів і сприяє розвитку творчих здібностей молодших школярів та забезпечує підвищення інтересу до читання.

Важливим є оволодіння молодшими школярами різноманітними навичками читання під час роботи над текстами Василя Сухомлинського. Саме використання вчителями початкових класів на уроках та в позаурочний час мовних вправ, дидактичних ігор, вікторин, тестів, цікавих завдань для читання уможливує розуміння молодшими школярами змістовність, точність, доречність, ясність, чистоту і виразність мовлення твору [13]. Прикладом такої освітньої діяльності може слугувати навчально-методичний посібник з яким можна ознайомитися, просканувавши QR-код.



Висновок. Створення освітніх умов, під час яких здобувачі освіти сприймають читання як невід'ємну складову освітньої практики й формують звичку та потребу в

читанні, є одним із головних завдань системи початкової освіти. Впровадження педагогічної спадщини Василя Сухомлинського в освітній процес початкової школи і в сучасних умовах розвитку суспільства здійснює свою виховну роль, вчить виробляти в дитини уміння читати для досягнення успіху в навчанні та житті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Державний стандарт загальної початкової освіти. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF#top>
2. Концепція Нової української школи. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
3. Літературні ігри для формування поняття «Мова художнього твору». URL: <https://vseosvita.ua/library/literaturni-igriddla-formuvanna-ponatta-mova-hudoznogovoru-36537.html>
4. Літературні ігри як методичний засіб активізації навчального процесу. URL: <https://ukrlit.net/item/1605.html>
5. Лемко Г.І. Значення гри для виховання дитини. URL: http://www.rusnauka.com/29_NNM_2008/Pedagogica/36107.doc.htm
6. Нова українська школа : poradnyk dla vchytela / za zag. red. Н.М. Бібік. Київ : Література ЛТД, 2019. 208 с. URL: <https://www.e-litera.com.ua/upload/grade-0/nusporadnyk.pdf>
7. Про схвалення Стратегії розвитку читання на період до 2032 року «Читання як життєва стратегія» та затвердження операційного плану її реалізації на 223-2025 роки». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/190-2023-%D1%80#Text>
8. Сухомлинський В. О. Моральні заповіді дитинства і юності. *Вибрані твори* : в 5-ти т. К.: Радянська школа, 1966. Т.4. 230 с.
9. Сухомлинський В. О. Слово про слово. *Вибрані твори* : в 5-ти т. К. : Радянська школа, 1977. Т. 5. 638 с.
10. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям *Вибрані твори*: в 5-ти т. К. : Радянська школа, 1977. Т. 3. 630 с.
11. Сухомлинський В.О. Проблеми виховання всебічно розвиненої особистості. *Вибрані твори* : в 5-ти т. К. : Радянська школа, 1976. Т.1 С.85.
13. Тіхонова Наталія. Застосування педагогічної технології «Щоденні 5» у роботі над текстами (за творами Василя Сухомлинського): [навчально-методичний посібник] / Наталія Тіхонова. Кропивницький, 2022. 100 с.