

Література

1. Барташнікова І. А. Розвиток уяви та творчих здібностей у дітей 5-6 років : навчальний посібник [2-е вид., переробл.] / І. А. Барташнікова, О.О.Барташніков. – Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2007. – 64с.
2. Навчання і виховання учнів 1 класу : методичний посібник для вчителів / [упор. О. Я. Савченко]. – К. : "Початкова школа", 2002. – 464с.
3. Старовойт Л.В. Художньо-творчий розвиток молодших школярів у процесі трудового навчання / Л.В. Старовойт // Scientific Journal «Science Rise» Pedagogical Education. – Kharkiv, 2016.-№ 3/5(20). –Р.58-63.
4. Старовойт Л. В. Методика творчого розвитку молодших школярів у процесі трудового навчання та художньої праці: дис... канд. пед. наук: 13.00.02 – 2009. – С.18-23
5. Щербань П. Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі /П.Щербань // Початкова школа, 2007. – № 9. – С. 19-20.

У результаті вивчення сучасних тенденцій творчого розвитку молодших школярів на уроках трудового навчання постає потреба у більш чіткій конкретизації механізмів творчого розвитку молодших школярів у процесі трудового навчання засобами дидактичних ігор; вибору раціональних шляхів творчого розвитку учнів під час освітнього процесу; вибору оптимальних методів та форм творчого розвитку молодших школярів на уроках трудового навчання засобами дидактичних ігор.

Використання дидактичних ігор, посилення мотивації творчої діяльності молодших школярів, застосування різноманітних творчих завдань, дотримання поліхудожнього підходу до творчої діяльності учнів у процесі трудового навчання сприяє творчому розвитку молодших школярів шляхом трансформації когнітивного змісту в емоційний, встановлення асоціативних зв'язків, розвитку вмінь творчого і технічного характеру, врахування вікових особливостей учнів тощо.

Дидактичні ігри на уроках трудового навчання спрямовані на забезпечення емоційно-естетичного забарвлення творчого процесу, закріплення трудової компетентності знаходження належного емоційно-чуттєвого відгуку на мистецькі твори, побудови художніх образів на основі власної уяви, фантазії, встановлення асоціативних зв'язків між словом, музикою, навколишнім середовищем і власноручно виготовленим виробом.

Основна мета дидактичних ігор – розвиток у молодших школярів умінь прислухатися до своїх почуттів, опиратися на естетичний досвід у творчому процесі, збагачувати знання та уявлення дітей про найважливіші вияви естетичного в декоративно-ужитковому мистецтві. Тут важливо надавати предметно-перетворювальній діяльності учнів творчого характеру, що відбувається за рахунок ознайомлення з художніми засобами виразності декоративно-ужиткового мистецтва та найважливішими естетичними поняттями. Одна з головних ліній щодо використання дидактичних ігор на уроках трудового навчання полягає в організації сприймання творів декоративно-ужиткового мистецтва, формуванні умінь у дітей створювати художній образ, диференційованому використанні творчих завдань на уроках трудового навчання, трансформації когнітивного змісту в емоційний.

Основні завдання, які реалізуються шляхом використання дидактичних ігор, полягають у розвитку творчої індивідуальності учнів, своєрідності сприймання та способу вираження особистого ставлення до зображеного, побаченого, почутого, формуванні умінь і навичок знаходження адекватних форм створення художньо-естетичних образів, формуванні знань, що є міцною теоретичною основою у розумінні як декоративно-ужиткового мистецтва, так і основних естетичних принципів, формуванні прийомів і засобів грамотного виготовлення виробів, загальної трудової компетентності.

У зміст уроків трудового навчання вважаємо за доречне включати дидактичні ігри, що спрямовані на: реалізацію морально-естетичних, художньо-творчих завдань, опанування молодшими школярами засобами художньої виразності, сприймання творів декоративно-ужиткового мистецтва. Варто зосереджувати увагу на детальному ознайомленні учнів початкових класів із формою, мовою художніх творів, але обов'язково у єдності зі змістом.

Ми виділили три етапи творчого розвитку молодших школярів у процесі трудового навчання засобами дидактичних ігор: підготовчо-установочний, проєктивно-оціночний, художньо-творчий.

Для **підготовчо-установочного етапу** пріоритетним є оволодіння учнями практичними вміннями та навичками, виконання підготовчих та тренувальних вправ, знайомство з різноманітними техніками виготовлення виробу, цілеспрямований аналіз об'єктів праці та визначення їх функціонального призначення, знайомство з різними видами декоративно-ужиткового мистецтва, організація сприймання творів декоративно-ужиткового мистецтва, проведення екскурсій (виставки, музеї тощо). На даному етапі переважає домінування учителя у предметно-перетворювальній діяльності учнів. Учні залучаються до творчого процесу, здійснюючи окремі найпростіші кроки відповідно до їхніх знань та досвіду. Сприймання творів декоративно-ужиткового мистецтва здійснюється під керівництвом учителя.

Проективно-оціночний етап передбачає формування художньо-технічного мислення, конструкторських умінь, опанування різними техніками виготовлення виробів, дизайнерською розробкою предмета праці, визначення способу і послідовності виготовлення виробу, здійснення порівняльної характеристики творів декоративно-ужиткового мистецтва, формування оціночних суджень. Учні виконують посильні завдання, які передбачають елементи творчості. На цьому етапі відбувається вдосконалення умінь та навичок дітей, які вони набули на попередньому етапі. Здійснюється допомога дитині в оволодінні вміннями, які є необхідними для творчої діяльності, збагачення її досвіду різноманітними технологіями і прийомами перетворювальної діяльності.

На даному етапі відбувається процес формування вмінь та навичок, які є необхідними для творчої діяльності, внаслідок чого учні спроможні переносити знайомі дії у незнайомі, нестандартні обставини. Отже, формується творчий підхід до виконання практичних завдань, прийняття нестандартних рішень під час виготовлення виробу. Сприймання творів декоративно-ужиткового мистецтва здійснюється через колективне обговорення та художньо-естетичну оцінку виробів. Творчий розвиток молодших школярів на даному етапі передбачає створення атмосфери

спілкування та обміну думками про побачене, проведення дискусій, які сприяють творчому підходу до вирішення поставленої проблеми. Цей етап передбачає оволодіння дітьми різними технологіями предметно-перетворювальної діяльності, відбувається активне залучення учнів до продуктивної діяльності, домінування вчителя у творчих діях молодших школярів зменшується порівняно з попереднім етапом, частішають спроби самостійної творчої діяльності.

Художньо-творчий етап забезпечує набуття молодшими школярами досвіду творчої діяльності. Знання та вміння, які були засвоєні раніше, дають можливість учням вільно та свідомо брати участь в індивідуальній та колективній творчості. Зміст даного етапу передбачає словесне формулювання учнями творчих задумів у художній формі (твори-мініатюри, вірші, фрагменти казок, інсценізації тощо), використання графічних і кольорових засобів художньої виразності для розробки проектних макетів, моделей, композицій, які б ілюстрували словесно сформульовані творчі задуми. Художнє конструювання з різних пластичних матеріалів (ліплення, бісерне плетіння, витинанка, паперова пластика, ниткова графіка тощо), складання та виконання власних варіантів завдань творчого характеру, самостійне виконання декоративної композиції, творчий підхід до «причитування» змісту різних творів декоративно-ужиткового мистецтва, вміння давати власну художньо-оцінну характеристику творам мистецтва.

Використання дидактичних ігор, ігрових моментів на уроках трудового навчання робить процес навчання цікавим, створює у дітей бадьорий творчий настрій. Зауважимо, що гра буде ефективною за умов органічного включення в освітній процес, підбору захоплюючих назв, доступності та цікавості, наявності елементів змагання, наявності обов'язкових правил, які не можна порушувати, емоційного ставлення вчителя до ігрових дій. При цьому при частому використанні однієї і тієї ж гри, коли прийоми проведення не урізноманітнюються, виникає небезпека нудьги й байдужості дітей, адже втрачаються новизна, зацікавленість. Тому необхідно, залишаючи

незмінними ігрові дії, у її зміст вносити новизну: ускладнювати правила, змінювати предмети, включати елементи змагання, починати гру з несподіваної дії або ігрового зачину.

Пропонуємо варіанти ігор, які сприяють творчому розвитку дітей на уроках трудового навчання.

Що у скрині?

Дидактичне завдання. Уточнити знання дітей про властивості предметів, формувати навички ставити запитання з метою дослідження незнайомої ситуації.

Ігрова дія. Дитина за допомогою навідних питань має визначити секретний предмет.

Хід гри. Учитель ховає предмет (ножиці, папір, тканина тощо) у скриньку. Дитина відгадує, що це за предмет, ставлячи найрізноманітніші запитання. Учитель пояснює, що запитання – це ніби ключі від замків, які приховують щось невідоме. Кожен ключ відчиняє певний замок. Ключів є багато: розмір предмета, його форма, з чого він зроблений, на що впливає, як його можна змінити, до якого виду предметів він належить тощо. Дитина повинна навчитися користуватися цими ключами, щоб відгадати, який предмет заховано в скрині.

На основі відповідей дитина робить різні здогади, висуває свої гіпотези. Учитель звертає увагу, чи немає протиріч між гіпотезами та отриманою інформацією.

Винахідники

Дидактичне завдання. Вчити дітей знаходити різні варіанти використання одного й того ж предмету, вчити користуватися способом переформулювання.

Ігрова дія. Дитина має назвати якнайбільше варіантів, де можна використати певний предмет.

Хід гри. Матеріалом для гри можуть бути різні предмети (ножиці, молоток, лінійка, циркуль тощо). Ведучий обирає предмет і просить учасника

(учасників) назвати якнайбільше варіантів, де цей предмет можна використати. Учитель наголошує, що у цій грі можна (і навіть потрібно) виходити за рамки звичного застосування предметів і вигадувати щось незвичайне. Можна влаштувати змагання між командами, групами, хто назве найбільше варіантів використання одного й того ж предмета. Перемагає той, хто знайшов найбільше цікавих, дотепних варіантів.

Наприклад, лінійка. Вона призначена для того, щоб робити виміри, креслити. Але: її можна використати як закладку для книги; як музичний інструмент; як ніж, стеку; як основу для макраме; як паличку для розмішування; як пристрій для малювання; як меч лицаря; як указку; як стебло для паперової квітки; як чарівну паличку тощо.

Золоті руки

Дидактичне завдання. Вчити дітей знаходити різні варіанти застосування одного і того ж матеріалу (папір, тканина, нитки, фольга, вата тощо). Знайомити з властивостями різних матеріалів.

Ігрова дія. Дитина має назвати якнайбільше цікавих варіантів, де можна використати певний матеріал.

Хід гри. Ця гра подібна до гри "Винахідник". Учитель називає матеріал, наприклад дерево, а дитина придумує якнайбільше предметів (звичайних і незвичайних), які можна зробити з дерева. Перелік можливих виробів може бути такий: стілець, стіл, олівець, ліжко, шафа, книжкова полиця, тумбочка, віконна рама, двері, статуетка, рамка для картини, шахи, шахова дошка, корабель, будинок, дитячий конструктор, сходи, прикраси, лялька, машинка, санчата тощо.

Далі завдання ускладнюється. Учитель пропонує уявити матеріал, який має, наприклад, властивості дерева та скла: скажімо, прозоре дерево або дерев'яне скло. Учні фантазують, що можна зробити з таких матеріалів.

Кольоровий настрій

Дидактичне завдання. Вчити дітей передавати настрої за допомогою кольору.

Ігрова дія. Дитина за допомогою кольорового паперу має передати різні емоційні стани.

Хід гри. Ведучий (учитель) пропонує дітям (учасникам) зобразити різні настрої, почуття, емоції, використовуючи для цього кольоровий папір. Для кращого розуміння завдання дітьми необхідно сформулювати ці почуття, емоції, настрої не абстрактно, а конкретно: "У тебе веселий настрій – ти йдеш на день народження до друга. Яким кольором ти зобразив би цей настрій?"; "Ти образився на свого приятеля, бо він не захотів з тобою гратися. Добери колір, який, на твою думку, найбільше підходить до цієї образи" тощо.

При виконанні цього завдання основне значення має колір. Це можуть бути кольорові кола, плями, абстрактні фігурки тощо.

Другий варіант гри – вирізати з кольорового паперу сніжинку доброї Зими та злої Зими. Перемагає той, хто найбільш вдало передасть за допомогою кольору різний настрій.

Зрозумій мене без слів

Дидактичне завдання. Розвивати у дітей здатність генерувати ідеї, формувати уміння користуватися мімікою, жестами, рухами.

Ігрова дія. Дитина за допомогою пантоміми має показати чи відгадати предмет (явище, подію тощо).

Хід гри. Об'єктом пантоміми можуть бути люди (які виконують різну роботу: вишивальниця, різьбяр, токар, лікар тощо), предмети (швейна машинка, ножиці, голка, пилка, олівець тощо). Ведучий визначає об'єкт пантоміми і учасники повинні його зобразити. Перемагає той, хто найбільш вдало зобразить предмет.

Другий варіант гри – учні повинні відгадати пантоміми, які зображує ведучий. Перемагає той, хто відгадає більше пантомім.

Уяви собі

Дидактичне завдання. Розвивати творчу уяву дітей, здатність генерувати ідеї, закріплювати знання про матеріали та інструменти.

Ігрова дія. Дитина має запропонувати цікаві припущення до вказаної

ситуації.

Хід гри. Учитель починає гру зі слів: "Уяви собі...". Дитина придумує, що таке важливе може розказати їй папір (солома, ножиці, голка, швейна машинка тощо). Ідеї можуть бути найнеймовірніші, версій може бути багато. Також для обговорення можна пропонувати дітям незвичні явища. Наприклад: "Уявіть собі, що ви потрапили в країну зимових витинанок..." або "Уявіть собі, що всі предмети навколо стали паперовими...". Перемагає той, хто висловить найцікавіші здогади та припущення.

Фантазер

Дидактичне завдання. Розвивати творчу уяву дітей, художні здібності, розвивати дрібну моторику рук.

Ігрова дія. Дитина має зліпити з тіста (пластиліну, глини) фантастичний предмет.

Хід гри. Ведучий пропонує учасникам сконструювати з пластиліну (тіста, глини) автомобіль (літак, корабель тощо), який схожий на "жука", "щуку", "їжака" тощо та придумати назву до свого виробу. Перемагає той, хто виконає оригінальну роботу та придумає влучну назву.

Другий варіант гри – виліпити неіснуючу тварину та придумати їй ім'я. також можна запропонувати придумати коротку історію про незвичну тваринку.

Кружечки-чарівники

Дидактичне завдання. Розвивати творчі здібності дитини, здатність генерувати ідеї.

Ігрова дія. Дитина має домалювати кружечки так, щоб утворився малюнок та придумати до нього назву.

Хід гри. Ведучий роздає учасникам по три жовтих кружечка. Завдання дітей приклеїти ці кружечки на аркуш паперу, розташовуючи довільно, та домальовуючи так, щоб утворився малюнок. Кружечки можуть бути окремими предметами або поєднуватись у єдиний малюнок. Перемагає той, хто найшвидше, найцікавіше домалює кружечки та підбере дотепну назву.

Країна прямокутника

Дидактичне завдання. Розвивати творчі здібності дитини, здатність генерувати ідеї, формувати вміння працювати в колективі.

Ігрова дія. Дитина має намалювати малюнок, використовуючи у ньому лише прямокутники.









Хід гри. Клас ділиться на команди. Завдання кожної команди намалювати казкову країну, використовуючи у малюнку лише різні прямокутники. По завершенню завдання кожна команда повинна презентувати свою роботу. Перемагає та команда, у якої малюнок та презентація будуть найоригінальніші.

Упізнай мене

Дидактичне завдання. Розвивати творчу уяву, вміння створювати кілька образів і вибирати з них найоригінальніші, вміння виділяти різні ознаки предмету.

Ігрова дія. Дитина має назвати якомога більше версій на що схожа та чи інша фігура.

Хід гри. Матеріал для гри – зображення різноманітних фігур. Бажано, щоб жодна з них не нагадувала якийсь конкретний предмет, а могла бути елементом одночасно кількох предметів.

- | | |
|---|--|
|  | рейки, веселка, пояс, дорога, ріка, міст, перстень |
|  | гора, ковпак, абажур, дах, намет, палатка |
|  | м'яч, шапка шурупа, крила жука, глобус, медаль |
|  | морквина, ніс, дзьоб, ракета, сопілка, крило, цвях |
|  | голова пташки, морозиво, клоун, ракетка, комета |
|  | нога слона, ніс, основа букви "Т", ступа, ваза, молоток |
|  | яєчна шкаралупа, дзвіночок, парасолька, кошик, спідничка |
|  | пеньок, перекинута корона, прапорець, виделка, буква "Т" |

Дитина повинна визначити на що схожі фігури. Схвалюються будь-які версії: чим їх більше, чим вони оригінальніші – тим краще. Коли всі версії вичерпані, потрібно докладно розповісти про придуманий предмет. Можна запропонувати придумати історію про кожний з названих предметів. Перемагає той, хто придумає найбільше версій.

Отже, дидактична гра є одним із засобів творчого розвитку молодших школярів на уроках трудового навчання. Використання дидактичних ігор підвищує рівень пізнавальної активності молодших школярів у єдності її компонентів: пізнавальної самостійності, ініціативності, повноти і мобільності знань. Реалізувати творчий підхід до використання дидактичних ігор на уроках трудового навчання можливо за умов забезпечення особистісно-орієнтованого навчання та емоційно сприятливої атмосфери.