

Сумський державний педагогічний університет імені А.С. Макаренка
Навчально-науковий інститут педагогіки і психології
Кафедра дошкільної і початкової освіти

Бондар Тетяна Василівна

**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ РОЗУМОВОГО РОЗВИТКУ ДІТЕЙ
СЕРЕДНЬОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ В ЗАКЛАДІ ДОШКІЛЬНОЇ
ОСВІТИ**

Спеціальність: 012 Дошкільна освіта

Галузь знань: 01 Освіта / Педагогіка

Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеня магістра

Науковий керівник

_____ Є.Д. Харькова
кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри дошкільної і
початкової освіти

« ____ » _____ 2021 року

Виконавець

_____ Т.В. Бондар

« ____ » _____ 2021 року

Суми 2021

ЗМІСТ

ВСТУП
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОЗУМОВОГО РОЗВИТКУ	
ДІТЕЙ СЕРЕДНЬОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ	
ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	
1.1. Сучасні підходи до проблеми розумового розвитку дітей в психолого-педагогічній літературі.....	6
1.2. Особливості розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку.....	13
1.3. Ігрова технологія як ефективний засіб розумового розвитку дітей в сучасному закладі дошкільної освіти.....	19
Висновки до розділу 1	32
РОЗДІЛ 2. ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ	
ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЗАСОБУ РОЗУМОВОГО РОЗВИТКУ ДІТЕЙ	
СЕРЕДНЬОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ В ЗАКЛАДІ ДОШКІЛЬНОЇ	
ОСВІТИ	
2.1. Констатувальне критеріально-рівневе оцінювання розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку.....	33
2.2. Упровадження педагогічних умов розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку.....	48
2.3. Порівняльний аналіз результатів наукового дослідження.....	56
Висновки до розділу 2	59
ВИСНОВКИ	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	64
ДОДАТКИ.....	67

ВСТУП

Актуальність теми. Програма розвитку дітей дошкільного віку «Дитина» передбачає різнобічний розвиток дітей з урахуванням їх вікових та індивідуальних особливостей та характерних для дошкільного періоду видів діяльності, а також на досягнення такого рівня розвитку дитини, який буде достатнім для успішного освоєння дітьми початкової освіти. Середній дошкільний вік є найбільш сприятливим періодом для всебічного розвитку дитини. У цей час діти пізнають навколишній світ, відбувається формування особистості, їх фізичних, розумових моральних та ін. якостей. Можливості розумового розвитку дітей дошкільного віку значно вищі, саме тому в цьому віці варто приділяти велике значення розумовому вихованню. На думку численних дослідників та науковців цьому процесу сприятиме застосування ігрових технологій у сучасних закладах дошкільної освіти.

Для сучасної освітньої системи проблема розумового розвитку не тільки актуальна, а й дуже важлива. За прогнозами деяких вчених, 3-тє тисячоліття буде ознаменоване інформаційною революцією. Це буде період, коли знаючі, а також освічені люди будуть цінуватимуться як справжнє національне багатство.

Доцільність звернення до обраної проблеми підтверджується вимогами нормативно-правових документів: законів України «Про освіту» (2017 р.), «Про дошкільну освіту» (2001 р.), «Концепції освіти дітей раннього та дошкільного віку» (2020 р.), Концепції «Нова українська школа (2016 р.), «Базового компонента дошкільної освіти (Державного стандарту дошкільної освіти) нова редакція» (2021 р.).

Аналіз останніх досліджень і публікацій засвідчив, що дитина розумово розвивається тоді, коли їй надається можливість відкривати, творити, міркувати, власне сперечатися. На даному етапі в науковій літературі досить широко представлена проблема вивчення розумового виховання дитини (А. Люблінська, А. Лурія, П. Гальперін, Н. Подд'яков, А. Леонтєв, та ін.). Останнім часом вчені та практики все більше переконуються в користі

застосування ігрових технологій для розумового виховання дошкільників (І. Кіндрат, Т. Поніманська, О. Брежнева, Т. Піроженко, Н. Гавриш та ін.).

Отже, актуальність проблеми та потреба в її подальшому вивченні зумовили вибір теми дослідження: *«Ігрові технології як засіб розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку в закладі дошкільної освіти»*.

Мета дослідження полягає у визначенні, теоретичному обґрунтуванні та експериментальній перевірці педагогічних умов застосування ігрових технологій як засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку в закладі дошкільної освіти.

Відповідно до мети сформульовано *завдання* дослідження:

1. Проаналізувати теоретичні засади розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку засобами ігрових технологій.
2. Визначити й теоретично обґрунтувати педагогічні умови застосування ігрових технологій як засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку у закладі дошкільної освіти.
3. Розробити критерії, показники та рівні розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку.
4. Експериментально перевірити ефективність педагогічних умов застосування ігрових технологій як засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку.

Об'єкт дослідження: процес розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку.

Предмет дослідження: педагогічні умови застосування ігрових технологій як засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку в закладі дошкільної освіти.

Матеріали та методи дослідження: *теоретичні*: аналіз, синтез, порівняння, узагальнення, систематизація теоретичних і дослідних даних, застосованих для виявлення стану розробки досліджуваної проблеми, вивчення основних понять дослідження; *структурно-функціональний аналіз* для визначення та теоретичного обґрунтування педагогічних умов

застосування ігрових технологій як засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку у закладі дошкільної освіти; *емпіричні* – педагогічний експеримент для оцінки ефективності застосування ігрових технологій в розумовому вихованні дітей середнього дошкільного віку; *методи математичної статистики*: аналізу результатів педагогічного експерименту.

Наукова новизна одержаних результатів полягають у тому, що подальшого розвитку дістали педагогічні умови розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку; з'ясовано особливості розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку; складено методичні рекомендації вихователям закладу дошкільної освіти щодо розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку.

Практичне значення одержаних результатів полягає у впровадженні в освітній процес закладу дошкільної освіти (ясла-садок) № 1 «Ромашка» Сумської міської ради педагогічних умов розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку. Встановлені наукові факти, положення та висновки можуть бути використані в освітньому процесі закладів дошкільної освіти, а також у процесі написання курсових та магістерських робіт.

Апробація результатів та публікації. Основні положення та результати кваліфікаційної роботи доповідались та обговорювались на 2-х науково-практичних конференціях. За результатами дослідження опубліковано 2 статті (Додаток А).

Структура та обсяг роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, висновків, списку використаних джерел (позицій), додатків та містить 9 таблиць. Загальний обсяг кваліфікаційної роботи 60 сторінки. Основний текст дослідження викладено на 67 сторінках.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОЗУМОВОГО РОЗВИТКУ ДІТЕЙ СЕРЕДНЬОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

1.1. Сучасні підходи до проблеми розумового розвитку дітей в психолого-педагогічній літературі

Найважливішою стороною виховного процесу, здійснюваного в сучасному закладі дошкільної освіти, є розумове виховання дошкільника. Розумове виховання – організований педагогічний процес, який спрямований на формування у дітей дошкільного віку системи елементарних знань та умінь, а також способів розумової діяльності. Мета розумового виховання – підвищення рівня розумового розвитку дошкільників.

В останнє десятиліття в дослідженнях по розумовому вихованню дітей дошкільного віку намітилося переведення їх з дооператорного рівня мислення на певний рівень мислення теоретичного типу (тобто певною мірою здійснення переходу від живого споглядання до абстрактного мислення). Роль абстрактного мислення полягає в тому, щоб отриману сенсорну інформацію, дані живого споглядання переробити в форму поняття. Поняття, на відміну від уявлення, охоплює найважливіше – перехід від одного протиріччя до іншого. У понятті розкривається розвиток об'єкта, відтворюється система його внутрішніх зв'язків, тобто його сутності [36].

У дитячій психології та дошкільній педагогіці до останнього часу було широко поширена думка, що дооператорний рівень мислення дошкільників, дозволяючи їм опанувати відомості лише зовнішнього, приватного характеру, є непереборною перешкодою для виділення дітьми істотних ознак предметів і явищ, встановлення взаємовідносин між ними. На цій підставі вважалося, що дошкільникам доступні лише емпіричні, донаукові знання.

Така думка в значній мірі була наслідком того, що чуттєвість ототожнювалася з споглядальним, пасивним ставленням до предметів.

С. Ладивір зазначає, що характеристика мислення дошкільника як наочно-дієвого і наочно-образного зовсім не означає його обмежених пізнавальних можливостей. У дітей дошкільного віку можна сформувати такі форми пізнання, які забезпечують відображення різних предметів і явищ в їх істотних зв'язках і відносинах. На певному етапі розвитку дитина дошкільного віку в принципі може опанувати основами мислення теоретичного типу, засвоїти деякі наукові знання [24].

Правильне розуміння чуттєвості, живого споглядання як перетворюючої предметної діяльності дозволяє виявити приховані пізнавальні резерви наочно-дієвого і наочно-образного мислення дошкільників і на цій основі розробити більш досконалі методи їх розумового виховання [24].

Розумовий розвиток – ступінь розвитку в дитини пізнавальних процесів (відчуттів і сприймання, мислення та мовлення, пам'яті й уяви). Сформованість уміння міркувати, обґрунтовувати свої думки, діяти адекватно до вимог старших, виявляти інтерес до пізнання навколишнього середовища, здатність швидко і правильно розуміти те, що їй говорять, вибудовувати власні судження, користуватися поняттями й узагальненнями. Розумовий розвиток дитини розглядається не лише як отримання певного обсягу знань, а як розвиток сприймання, пам'яті, уяви, пізнавальних здібностей, оволодіння способами та прийомами пізнавальної діяльності.

Розумовий розвиток перебуває у найтіснішому взаємозв'язку з оволодінням знаннями, оскільки розумова діяльність, її творчий характер обумовлений багатством змісту розуму, тим не менш, рівень розумового розвитку не можна однозначно визначати обсягом засвоєних знань. Величезне значення має прояв дітьми пізнавальної активності, переробка у свідомості знань, що набуваються, перетворення знань на переконання, оволодіння вмінням творчо застосовувати їх на практиці. Тільки таким

шляхом розумові здібності дітей дошкільного віку будуть розвиватися та вдосконалюватися [16].

Найважливішими показниками розумового розвитку дітей є якості розумової діяльності: глибина, гнучкість, критичність тощо. Діти з низьким рівнем розумового розвитку досить слабо використовують інформацію, закладену в умовах завдань. Шлях до вирішення виявляється перевантажений хибними судженнями. Залежно від того, як розуміються показники розумового розвитку, буде різним і підхід до умов розумового розвитку.

Розумове виховання – одна з найважливіших сторін підготовки до життя підростаючого покоління, яка полягає в розвитку дисциплінованого творчого розуму і пізнавальних здібностей, порушення інтересу до інтелектуальної діяльності, в озброєнні науковими знаннями, методами їх добування і застосування на практиці, в прищепленні культури розумової праці. Метою розумового виховання є розумовий розвиток дітей. Між цими поняттями багато спільного, але тут за загальним необхідно бачити і дещо різне. Розумове виховання робить людину здатною до систематичної розумової праці, тісно пов'язаної з працею фізичною, до придбання нових знань і способів їх практичного використання. Розумове виховання робить людину здатною відкривати нове в науці, техніці і праці, творити нове життя [28].

Завдяки вичерпним поясненням К. Д. Ушинського про суть педагогічної науки і, зокрема, виховання, з'явився новий психологічний погляд на керівництво розумовим розвитком дитини. Розумове виховання багато в чому визначає розумовий розвиток. Завдання дорослих – батьків, педагогів, суспільних інститутів цілеспрямовано впливати на розумовий розвиток дітей з метою передачі знань про навколишній світ, життя, способів вирішення завдань і адаптації до виниклих ситуацій. Це розвиток сприйняття, пам'яті, мислення, уяви, оволодіння способами розумової діяльності.

В. Бехтерев писав, що «розвиток людської особистості потребує старанного виховання... «Запитайте кого завгодно з публіки про те, що таке розумове виховання, і можна бути впевненим, що він навряд чи правильно розмежує це поняття від освіти, а між тим розвиток розуму, який досягається вихованням, зовсім не є тотожним з придбанням знань, тим більше що можна бути людиною досить освіченою і в той же час розумово малорозвиненою.

Рівним чином і по відношенню до фізичного виховання багато хто вважає, що воно полягає в простому зміцненні тіла, забуваючи, що воно відіграє визначну роль у розвитку енергії, винахідливості, рішучості, здатності до ініціативи і стійкості, тобто розвитку тих якостей, які обіймаються загальним поняттям волі і самодіяльності – цього найціннішого дару людської особистості» [16].

В. Сухомлинський, під розумовим вихованням розумів «придбання знань і формування наукового світогляду, розвиток пізнавальних і творчих здібностей, вироблення культури розумової праці, виховання інтересу й потреби в розумовій діяльності, у постійному збагаченні науковими знаннями, в застосуванні їх на практиці».

Дійсно, щоб підготувати дитину до самостійного життя необхідно з ранніх років виховувати в неї допитливість, стійкість, розширювати кругозір, розвивати творчий потенціал. Говорячи про розумове виховання вчені наголошують про зв'язок всіх видів виховання – морального, трудового, фізичного, емоційно-естетичного сприйняття світу, розвиток почуття обов'язку і співчуття, вироблення характеру [45].

Як зазначає О. Леонт'єв, розумове виховання дитини не можна розглядати у відриві від її психічного розвитку в цілому, від багатства інтересів дитини, її почуттів і всіх інших рис, що утворюють її духовне обличчя. Але помітити нове в предметах і явищах і знайти способи вирішення нових завдань можна тільки при умінні дитини самостійно використовувати і перетворювати засвоєні знання, вміння і навички при

зустрічі з новими об'єктами і завданнями. Ці операції тісно пов'язані і з «перенесенням» засвоєних методів пізнання на нові об'єкти.

У першій половині ХХ ст. з'явилася теорія вродженої розумової обдарованості. Ця теорія бере свій початок в Англії (Дж. Адамс, Дж. Адамсон та ін.), придбала прихильників у Франції (А. Біне, Р. Дючіль, А. Пьерон і ін.) і особливо в США. Основним інструментом цієї теорії було інтелектуальне тестування. Значна кількість педагогів виражала сумніви в тому, що тести визначають вроджену обдарованість, і вважала, що застосовувати їх треба з істотними застереженнями. Американський педагог У. Беглі був переконаний, що розумові тести допомагають визначити тільки одномоментний рівень знань дітей, і не в якій мірі не можуть розглядатися як об'єктивний показник вроджених і незмінних розумових здібностей. Аналогічну точку зору висловлював французький психолог і педагог Анрі Валлон. Б. Боде, Д. Дьюї, які вважали, що тестування на вроджені здібності прирікає дітей на нерівні можливості в отриманні освіти.

В даний час проблемою розумового виховання плідно займаються такі педагоги і психологи, як Г. Бакуліна, І. Волков, Н. Воронова, А. Зак, Т. Ратанова, Л. Тихомирова, М. Холодна та ін. Вони відзначають, що на сучасному етапі нагальна потреба розумового виховання в тому, щоб центром всіх навчально-виховних впливів стає конкретна дитина і відповідно всі способи і форми організації дошкільного життя були підпорядковані цілі її всебічного особистісного розвитку.

Одним із істотних ознак розумового виховання є тенденція до виходу за межі відомого, тобто здатність помічати нове в оточуючих предметах, явищах і в зв'язках між ними, знаходити способи дослідження цього нового. Ця здатність не тільки функція розуму. Вона відображає особливості розумового розвитку особистості в цілому [13].

Розумовий розвиток починається з перших днів життя дитини і на кожному етапі її вікового розвитку набуває своєрідний характер. Джерелом розумового розвитку є внутрішні, властиві цьому процесу протиріччя, що

виникають під впливом зовнішніх умов. Так, суперечності між тими вимогами, які пред'являються дитині суспільним середовищем і усвідомлюються нею, і ступенем оволодіння необхідними для виконання цих вимог знаннями і навичками або протиріччя між новими потребами, запитами і прагненнями, з одного боку, і досягнутим рівнем розвитку можливостей – з іншого, далеко не рівнозначні на різних етапах розвитку дитини [34].

Розумове виховання дитини починається в дошкільному віці і при правильній постановці в дошкільному періоді виявляється серйозним фактором розвитку. Дослідженнями психологів доведено, що діти дошкільного віку користуються в певних умовах найпростішими варіантами, правильно побудованими міркуваннями. Головне питання полягає в тому, щоб завдання, для вирішення якого потрібні міркування, сприймалася дитиною як актуальне для неї завдання.

Навчання в дошкільному віці є не основним, але все ж таки важливим засобом інтелектуального розвитку. Воно є початковою сходинкою дисципліни розуму, поступового привчання його до зосередженості на конкретному виді занять. Звичайно, цей вид занять не повинен бути монотонним, а навпаки, живим і рухливим. Своєрідність розумового виховання дошкільнят полягає в тому, що воно, хоча і спирається на елементи відомостей, що мають об'єктивний характер, все ж, в першу чергу, тісно пов'язано з особистим досвідом дитини. На ранніх ступенях розвитку дитини саме особистий досвід – найважливіший шлях пізнання навколишнього світу. Але дуже скоро тільки його стає недостатньо. Як зазначав М. Сеченов, дитині з ранніх років слід подавати і справою і словом готові форми чужого досвіду, знімаючи з її слабких плечей важку працю пізнання власним досвідом. Це відбувається за рахунок освоєння різних видів діяльності, а також навчання і виховання. Знання, які здобуваються біля дитини в цьому віці, не стираються і не можуть стерти у неї того дитячого, саме дошкільного, що накладає відбиток на всю її поведінку, і обумовлено

місцем дитини в системі суспільних відносин. Це означає, що зачатки знань, якими оволодіває дошкільник, злиті з його суб'єктивним досвідом [28].

Розумове виховання дітей дошкільного віку здійснюється і в ігровій діяльності. У спеціально створених дорослими іграх (рухливі, дидактичні, сюжетно-рольові) сконцентровані різноманітні знання, розумові операції, розумові дії, які дітям необхідно освоїти. Творчі ігри за своєю природою кмітливі: в них діти відображають свої враження про навколишнє життя, знання, засвоєні раніше. В процесі дидактичної гри ці знання піднімаються на значно новий рівень: переводяться в мовленнєвий план, отже, узагальнюються, перетворюються, удосконалюються. Спілкування дітей середнього дошкільного віку у дидактичній грі сприяє їх взаємному збагаченню знаннями, оскільки діти дошкільного віку обмінюються думками, звертаються за порадою до дорослих, до інших джерел отримання додаткової інформації [16].

У дітей дошкільного віку відбувається інтенсивний розвиток розумових здібностей: відчуття і сприйняття, уяви, пам'яті і мислення та ін. Багато характерних сторін цих процесів вже розкриті, і, що особливо важливо, в той же час доведено, що у дітей середнього дошкільного віку розумові операції спочатку виділяються з їх практичної діяльності, а потім починають обслуговувати останню. Правильно поставлене розумове виховання дітей в середньому дошкільному віці є фундаментом розумового виховання в школі [24].

Н. Бордовська, А. Реан відзначають, що розумове виховання орієнтоване на розвиток розумових здібностей людини, інтересу до пізнання навколишнього світу і себе. Воно передбачає:

- ✓ розвиток сили волі, пам'яті і мислення як основних умов пізнавального і освітнього процесів;
- ✓ формування культури навчальної та розумової праці;
- ✓ стимулювання інтересу до роботи з книгою і новими інформаційними
- ✓ технологіями;

- ✓ розвиток особистісних якостей – самостійності, широти кругозору, здібності до творчості.

1.2. Особливості розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку

Дошкільний вік є для дитини складним періодом колосальних змін як в психічному, так і в фізичному вигляді. Дитина втрачає дитячу безпосередність поведінки, стає старше зовні. Психічний розвиток дитини в цей період життя відіграє величезну роль, відбувається формування нових психологічних механізмів діяльності та поведінки, на що витрачається набагато більше енергії, ніж раніше [30].

Відмінною особливістю дошкільного віку можна виділити усвідомлення дитиною свого становища в соціумі, розбіжність між положенням, яке вона займає серед інших людей, і її реальними можливостями і бажаннями. На цьому етапі дитина готова і бажає стати розумнішою, кращою, дорослішою, відзначається відчайдушне прагнення до нової соціально значущої діяльності. Задоволення такої соціальної потреби має величезне значення для формування особистості дитини. Таким чином, відбувається усвідомлення свого місця в соціумі, формується своя соціальна позиція [42].

Дитина середнього дошкільного віку починає інтегрувати і усвідомлювати свої переживання, відбувається формування стійкої самооцінки, ставлення до перемог і поразок. Особистість стає багатогранною, її становлення визначається безліччю факторів, як зовнішніх, так і внутрішніх. Всі діти в своєму фізичному і розумовому розвитку проходять через одну і ту ж послідовність поступово ускладнюючих етапів. Перш ніж навчитися ходити, дитина спочатку повинна навчитися тримати голову, сидіти, повзати, стояти. Перш ніж почати розмовляти, вона повинна

навчитися впізнавати голос знайомого дорослого, розуміти звернені до неї слова, реагувати на них, підготувати свій мовний апарат.

Цю однакову послідовність кожна дитина проходить з різною швидкістю. Тому до чергового етапу діти приходять в різні терміни. Одна дитина починає ходити в 11 місяців, інша – в рік і два місяці, а то й пізніше. Одна дитина починає говорити в рік, а інша – через півтора року. «Шкільна зрілість» теж настає у різних дітей по-різному: і в п'ять, і в шість, і в вісім років [28].

Діти з одним і тим же «паспортним» віком можуть значно відрізнятись за розумовим розвитком. Деякі з них можуть вирішувати більш важкі завдання, оволодівати новими поняттями, менше часу витратити на освоєння нового матеріалу, у них швидше і точніше формуються уявлення про навколишній світ.

Випередження однолітків у темпі розумового розвитку, успішне оволодіння різними видами діяльності, прояв індивідуальних якостей в освоєнні тієї чи іншої діяльності – найбільш характерні риси здібних, обдарованих дітей [30].

За визначенням Л. Венгера і його співробітників, з якими створювалася програма, здібності розвиваються і проявляються в діяльності. Розрізняються різні види здібностей: загальні, спеціальні, пізнавальні, творчі.

Загальні здібності впливають на успішність розвитку багатьох видів діяльності. Спеціальні здібності: музичні, образотворчі, літературні, математичні, конструктивні – характерні для того чи іншого виду діяльності.

Загальні і спеціальні здібності взаємопов'язані. Загальні проявляються в спеціальних. Наприклад, загальні здібності до уявного подання різних форм і їх уявне переміщення в просторі мають значення для вирішення багатьох розумових, в тому числі математичних, завдань і необхідні для досягнення успіху в живописі. Однак успіх у живописі вимагає і спеціальних здібностей, наприклад, так званого почуття кольору.

Загальні здібності можна умовно розділити на розумові та творчі. Розумові здібності проявляються при вирішенні інтелектуальних, часом підвищеної складності завдань, що вимагають знаходження єдино вірного результату. При цьому спосіб вирішення завдання може не бути оригінальним.

Творчі здібності проявляються при вирішенні завдань, які відрізняються «відкритим» характером і можуть мати необмежену кількість правильних рішень. Творчі здібності характеризуються можливістю своєрідного, нестандартного вирішення пізнавальних завдань.

Кожен період дитинства вносить свій внесок у формування розумових здібностей. У дошкільний період в першу чергу закладаються здатності в області наочно-образного мислення і уяви.

Поряд зі здібностями, що відносяться до наочно-образного мислення і уяви, у дітей середнього дошкільного віку починають розвиватися і деякі розумові здібності, необхідні для вирішення логічних, понятійних завдань, що вимагають відволікання від видимих відмінностей предметів і обліку смислових відносин. В свою чергу це вимагає вміння виділяти і позначати словесно істотні властивості речей, відносини між ними і механізм їх дії. Наприклад, переказування казок за допомогою наочних моделей. При виконанні такого роду розумових навчальних завдань діти дошкільного віку підбирають умовних заступників до персонажів і основних предметів казок, складають наочні моделі і з їх допомогою переказують казки (в середній групі – разом, в старшій – індивідуально). Спочатку складається загальна модель казки за окремими епізодами. Діти домовляються, хто який епізод зобразить. Окремі епізоди «проробляються» ними самостійно, а потім вони складають з цих епізодів загальну модель [24].

Інший напрямок роботи, в якій діти середнього дошкільного віку успішно проявляють велику самостійність, – це складання планів ігор-драматизацій по одній із казок. Вони розподіляють ролі, домовляються про

організацію ігрового майданчика, умовні позначення персонажів, декорацій і розташовують ці умовні позначення на майданчику [28].

Ускладнення завдань виражається в деталізації уявних ситуацій: діти середнього дошкільного віку придумують детальні описи предметів і ситуацій в процесі домальовування схематичних зображень. Використовуючи моделі, вони продовжують незакінчені історії, придумують нові епізоди до них, складають нові казки.

Основне в роботі з дітьми при використанні наочного моделювання – це розвиток розуміння узагальненого сенсу казок. Вихователь читає дві близькі за змістом казки, їх зміст обговорюється особливим чином в побудованій бесіді. Діти підходять до виявлення загального сенсу на основі різних змістів. Моделювання використовується при реалізації різних розділів програми і різних завдань: орієнтування за схемою, карти в місті; оволодіння логічними відносинами серіації та класифікації, математичними відносинами; моделювання та побудова конструкцій; оволодіння зв'язками, залежностями, існуючими в живій природі, та ін.[35].

Метою навчання на заняттях в закладах дошкільної освіти є засвоєння дитиною певних програмою знань та умінь застосовувати їх у практичних ситуаціях. Розвиток розумових здібностей при цьому досягається непрямим шляхом – в процесі засвоєння знань і розвитку компетенцій дітей. В цьому і полягає сенс широко поширеного поняття «розвиваюче навчання».

Психологи А. Запорожець, А. Усова розробили принципи, зміст і методи розумового виховання дітей дошкільного віку, що дозволяють істотно підвищити розвиваючий ефект навчання, його вплив на розвиток розумових здібностей. Однак вдосконалення розвиваючого навчання – не єдиний спосіб впливу на розвиток цих якостей. Доведена необхідність прямого управління розвитком здібностей дітей середнього дошкільного віку. Результати досліджень показали, що основою розвитку розумових здібностей є оволодіння дитиною діями заміщення і наочного моделювання.

Заміщення – це використання при вирішенні різноманітних розумових завдань умовних заступників реальних предметів і явищ, вживання знаків і символів. Спочатку заміщення виникає в дитячій грі, коли, наприклад, кубик стає шматком мила, яким дитина «пере», а стілець «перетворюється» в автомобіль – потрібно тільки сісти і відтворити звук працюючого мотора. Пізніше не тільки одні предмети починають замінювати інші.

Ігрове заміщення – початок великого шляху, що веде до використання математичних символів, нотних знаків, програм для обчислювальних машин і, головне, до розуміння істинного значення слів, які не тільки вказують на предмети і явища, але і виділяють в них важливі, істотні ознаки.

Людство виробило велику кількість знаків. Її головна складність полягає не в тому, щоб засвоїти правила, за якими їх вживають, а в тому, щоб розуміти і враховувати, що саме вони позначають, яка сторона дійсності за ними «захована». Так, дослідження психологів, присвячені засвоєнню математики шестирічними дошкільнятами, показують, що труднощі, що виникають у дітей, пов'язані з недостатнім розумінням сенсу чисел і арифметичних знаків, неможливістю чітко виділити ті сторони об'єктів, до яких вони належать [30].

Але розуміння позначень окремих предметів ще недостатньо для вирішення розумових завдань. Будь-яка задача вимагає аналізу її умов, виділення відносин між об'єктами, які необхідно враховувати при рішенні. В арифметичних завданнях – це відносини між кількостями, в завданнях на просторове орієнтування-відносини місць, займаних предметами в просторі, до місць, займаних іншими предметами (ззаду, спереду, зліва від...), і до системи просторових координат і т. п. Такі відносини можуть виражатися або в словесній формі, або з допомогою наочної моделі, де самі предмети позначені за допомогою тих або інших умовних заступників, а їх відносини – за допомогою розташування цих заступників у просторі (в обсязі або на площині.) І як підтверджує практика, саме наочні моделі є тією формою

виділення і позначення відносин, яка найбільш доступна дітям середнього дошкільного віку [8].

На використанні наочних моделей засновані багато нових методів дошкільного навчання. Так, наприклад, метод навчання дітей середнього дошкільного віку грамоті, розроблений Д. Ельконіним, припускає побудову і використання наочної моделі (схеми) звукового складу слова: окремі звуки позначають фішками різного кольору, а розташування фішок показує порядок проходження звуків в слові.

Іншим прикладом може служити навчання дітей середнього дошкільного віку умінню орієнтуватися в просторі за допомогою плану. П'ятирічні діти легко розуміють, що таке план кімнати, і можуть використовувати його, щоб знайти захований в кімнаті предмет. Але ж планце і є наочна модель: окремі предмети позначені на ньому за допомогою заступників (геометричних фігур), а взаємне розташування цих заступників на аркуші паперу повторює розташування предметів в реальному просторі.

Середній дошкільний вік є найбільш сенситивним для розвитку розумового виховання, тому що характеризується швидким фізичним розвитком і є часом інтенсивного вдосконалення різних видів розумової діяльності [34].

Розумове виховання дітей середнього дошкільного віку відбувається як в процесі спілкування з дорослими, так і в ігровій та навчальній діяльності. Таке виховання дітей здійснюється в процесі предметної, продуктивної діяльності на заняттях і в закладах дошкільної освіти; при ознайомленні навколишньої дійсності, в процесі формування математичних уявлень і понять, а також у мовленнєвій діяльності.

1.3. Ігрова технологія як ефективний засіб розумового розвитку дітей в сучасному закладі дошкільної освіти

Історіографічний аналіз психолого-педагогічної літератури дозволяє констатувати, що в останні роки посилилася увага вчених до розробки сутності феномена «педагогічна технологія», виявлення основних її характеристик та типів. Від того, як проводиться трактування даного поняття, залежить багато що в подальшому аналізі та розумінні сутності терміна. Тому звернемося насамперед до термінологічного розгляду категорії «педагогічна технологія». Слово «технологія» походить від грецького слова: «*techne*» – мистецтво, майстерність, уміння та «*logos*» – наука, закон. Дослівно «технологія» – наука про майстерність. Технологія втілює в собі методи, прийоми, режим роботи, послідовність операцій та процедур, вона тісно пов'язана із засобами, обладнанням, інструментами. Сукупність технологічних операцій утворює технологічний процес. Таке трактування терміну дозволяє зробити такі висновки:

- ✓ термін дійшов педагогіку з технічних наук;
- ✓ технологія – це спосіб перетворення чогось;
- ✓ технологія передбачає послідовність у діях [7].

Як бачимо, тлумачення феномену «технологія» є загальним, стосовно багатьох галузей знань: медицини, техніки, у тому числі й педагогіки. Під педагогічною технологією розуміється «система взаємозалежних прийомів, форм та методів організації навчально-виховного процесу, об'єднана єдиною концептуальною основою, цілями та завданнями освіти, що створює задану сукупність умов для навчання, виховання та розвитку вихованців.

У словнику понять та термінів з освіти та педагогіки визначаються критерії педагогічної технології, що включають основні характеристики та показники, за якими оцінюється педагогічна діяльність. Це результативність (забезпечення поставленої мети), відтворюваність (можливість використання

у змінених умовах), трансляваність (можливість передачі досвіду її використання у вигляді знань).

Ключовою ланкою будь-якої технології є детальне визначення кінцевого результату та контроль її досягнення. Процес лише тоді отримує статус технології, коли він заздалегідь спрогнозований, визначено кінцеві властивості продукту та засоби для його отримання, сформовано умови для проведення процесу.

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів та прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має суттєву ознаку – чітке навчання та відповідний їй педагогічний результат, які можуть бути обґрунтовані у явному вигляді і характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма в освітньому процесі створюється за допомогою ігрових прийомів та ситуацій, що виступають як засіб спонукання стимулювання до діяльності. Реалізація ігрових прийомів та ситуацій в освітньому процесі відбувається за такими основними напрямками: дидактична мета ставиться перед дітьми у формі ігрового завдання; діяльність підпорядковується правилам гри; навчальний матеріал використовується як її засіб; у діяльність вводиться елемент змагання, який переводить дидактичне завдання на ігрову; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом [20].

Ігрові технології є складовою педагогічних технологій. Проблема застосування ігрових технологій в освітньому процесі в педагогічній теорії та практики не нова. Розробкою теорії гри, її методологічних засад, з'ясуванням її соціальної природи, значення для розвитку учня у вітчизняній педагогіці займалися Л. Виготський, А. Леонтьєв, Д. Ельконін та ін. В даний час ігрові технології становлять величезний інтерес для педагогів. Не раз виникала спроба наукової класифікації гри та визначення її якимось одним вичерпним поняттям, але на даний момент науково визначено лише зв'язки між грою та людською культурою, з'ясовано значення, яке надає гра на розвиток

особистості дитини та дорослого, емпіричним шляхом виявлено біологічну природу гри та її зумовленість психологічними та соціальними факторами. Тим часом ігрові технології так і залишаються інноваційними в системі української освіти. Цікаво, що деякі інноватори, проголосивши гру панацеєю, але ігноруючи досвід вітчизняних учених, їдуть навчатися ігровим технологіям за кордон, бачачи в ній незаперечний авторитет. Інші взагалі не приймають гру, не вважають її особливим чи самостійним напрямом у педагогіці, або погоджуються з такими її формами, які жодного відношення до гри не мають [21].

Безперечно, і у вітчизняній, і у світовій педагогічній практиці накопичено багаж знань, який може бути використаний. Це насамперед ігрові технології. Вони знайшли широке застосування у нашій практиці. Ігрові технології мають величезний потенціал у розумовому вихованні дітей середнього дошкільного віку.

Місце та роль ігрової технології в освітньому процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння педагогом функцій педагогічних ігор. Функція гри – її різноманітна корисність. Кожен вид гри має свою корисність. Виділимо найважливіші функції гри:

1) Соціокультурне призначення гри. Гра – найсильніший засіб соціалізації дитини, що включає як соціально-контрольовані процеси цілеспрямованого впливу їх на становлення особистості, засвоєння знань, духовних цінностей та норм, властивих суспільству або групі однолітків, так і спонтанні процеси, що впливають на формування людини.

2) Функція міжнаціональної комунікації. Ігри дають можливість моделювати різні ситуації життя, шукати вихід із конфліктів, не вдаючись до агресивності, вчать різноманітності емоцій у вихованні всього, що існує в житті.

3) Функція самореалізації людини у грі. Це одна з основних функцій гри. Для людини гра є важливою як сфера реалізації себе як особистості.

Саме в цьому плані їй важливий процес гри, а не її результат, конкурентність або досягнення будь-якої мети.

4) Комуникативна гра. Гра-діяльність комуникативна, хоча за ігровими правилами та конкретна.

5) Діагностична функція гри. Діагностика-здатність розпізнавати процес постановки діагнозу. Гра має передбачуваність; вона діагностичніша, ніж будь-яка інша діяльність людини: по-перше, індивід веде себе в грі на максимумі проявів (інтелект, творчість); по-друге, гра сама по собі це особливе «поле самовираження».

6) Ігротерапевтична функція гри. Гра може і повинна бути використана для подолання різних труднощів, що виникають у поведінці, у спілкуванні з оточуючими. Ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних відносин, в які рольова гра ставить дитину як з дорослими так і з однолітками, відносин свободи та співпраці замість відносин примусу та агресії, призводить врешті-решт до терапевтичного ефекту [7].

Гра є першим етапом в навчанні, пізнанні дітьми середнього дошкільного віку навколишньої дійсності. У грі діти показують навколишнє життя і пізнають ті чи інші доступні їм сприйняттю і розумінню факти, явища. Але будь-яка гра, яка використовується в рамках освітнього і виховного процесу, вимагає додаткових педагогічних сил, певної майстерності.

На думку Л. Виготського, гра – це основна діяльність дітей, головна умова для розвитку мотиваційно-потребної сфери дітей. На перший план гри він висунув проблему мотивацій і потреб, це стало головним у його розумінні появи рольової гри.

З раннього дитинства діти захоплені предметами, які їх оточують, і пошуком роботи з ними, вивчають їх основні функції.

Отже, якщо дитина дізнається про які-небудь дії з предметом і надалі у неї є можливість самій виробляти їх, без сторонньої допомоги, то тоді дитина розуміє, що вона вже сама доросла. Поки діти не знайомі з громадськими

відносинами дорослих людей, не знають громадські функції дорослої людини, вони не уявляють ще, що таке суспільний сенс діяльності. Дитина робить все на рівні своїх потреб, бажань, але неупереджено визначає себе як доросла, і коли це трапляється, то відбувається осмислення діяльності дорослих і їх ставлення до дорослого життя, це виражається в емоційно-дієвих орієнтаціях. На цьому місці розумові здібності слідують за емоційно-дієвими переживаннями.

Якщо узагальнювати ігрові дії, то можна сказати, що це ознака, яка виділяє походження людських відносин у свідомості дітей, і звідси виникає емоційне переживання. Іншими словами, спочатку у дитини відбувається чисто емоційне розуміння функцій дорослих людей, тобто їх взаємини між собою.

Гра має велике значення в житті дітей середнього дошкільного віку, тому що в ній вони не обмежують свої можливості, в грі виникає новий мотив діяльності і пов'язане з ним завдання. Тут важливу роль відіграє виникнення нової психологічної форми мотивів [30].

Дж. Брунер, стверджує, що значимість використання ігор має велике значення в становленні розумового формування дітей дошкільного віку, оскільки в грі проявляються задум роботи з наявним матеріалом і визначення його властивостей, який в подальшому наводиться в якості вихідного матеріалу, застосовується вже конкретно на практиці для вирішення будь-яких завдань. В даному випадку мова йде про вільний вибір того, що робити з цим матеріалом в подальшому, наводяться наочні матеріали для роботи. Гра дозволяє педагогу формувати у дітей загальний механізм розумової роботи.

Дидактична гра – дуже складне явище, однак, завдяки їй ми можемо побачити структуру, ту саму частину, яка дає характеристику гри як форми навчання та ігрової діяльності дітей середнього дошкільного віку водночас. Дидактичне завдання – це один із основних елементів гри, воно встановлюється метою дитини і виховного впливу.

В процесі дидактичних ігор діти середнього дошкільного віку вчаться вирішувати розумові завдання спочатку під керівництвом вихователя, а потім в самостійній діяльності. Будь-яка дидактична гра має на меті збагатити чуттєвий досвід дитини середнього дошкільного віку, розвивати її розумові здібності (уміння порівнювати, узагальнювати, класифікувати предмети і явища навколишнього світу, висловлювати свої судження) [17].

Дидактична гра – це засіб навчання і виховання, що впливає на емоційну, інтелектуальну сферу дітей, стимулюючи діяльність, в процесі якої формується самостійність прийняття рішень, засвоюються і закріплюються отримані знання, виробляються вміння і навички кооперації, а також формуються соціально значущі риси особистості.

Дидактичні ігри мають своєрідну структуру, в якій можна виділити такі структурні елементи, як дидактичне (навчальне, ігрове) завдання (мета гри), ігрові правила, ігрові дії, висновок або закінчення гри.

Орієнтування дитини дошкільного віку в навколишньому світі здійснюється в самостійній діяльності дітей в процесі взаємодії і спілкування з дорослими і однолітками. Властивості і ознаки предметів стають для дітей середнього дошкільного віку об'єктом спеціального вивчення. Названі словом, вони перетворюються в категорії розумової та пізнавальної діяльності: величини, форми, кольори, кількості і просторові відносини [21].

Процес сприйняття інтелектуалізується, пам'ять стає довільною і цілеспрямованою; перебудовується уява: з репродуктивної вона стає передбачуваною.

Поряд з наочно-образним у дітей середнього дошкільного віку розвивається словесно-логічне мислення – найбільш значущий інструмент для розвитку уявлень про світ і знаходження свого місця в сучасному постійно мінливому суспільстві. Діти дошкільного віку можуть виконувати елементарні логічні операції: класифікація, узагальнення; встановлювати співвідношення «частина – ціле». Уявлення про світ систематизуються і на їх основі починають формуватися загальні категорії мислення: частина – ціле,

причинність, простір – час, кількість – число, предмет – система предметів та ін. Дитина цього віку може встановлювати приховані взаємозалежності і взаємозв'язки, що існують в природі, розуміти механізми пристосування живої природи до середовищ існування; бачити залежність зовнішніх природних змін від особливостей сезонів.

Діти дошкільного віку опановують узагальненими способами розумової діяльності: порівняння, елементарний аналіз, узагальнення. Порівнюючи предмети, явища, діти за допомогою мовлення знаходять різне і загальне, відображають це в поняттях. Елементарний аналіз дозволяє дитині середнього дошкільного віку диференціювати об'єкти за виділеними властивостями і призначеннями, а також об'єднувати їх на основі спільних ознак і функцій. Діти дошкільного віку здатні об'єднувати предмети на основі загальних понять: меблі, посуд, одяг, транспорт та ін.

У дітей дошкільного віку інтенсивно розвивається самостійна орієнтовна діяльність. Вони оволодівають такими спеціальними способами розумової та пізнавальної діяльності, як експериментування і моделювання, що дозволяють дитині дошкільного віку виявити в об'єкті нові властивості, зв'язки і залежності. Завдяки моделюванню розвивається здатність опосередковано вирішувати розумові завдання [14].

На основі змістовного спілкування, засвоєння систематизованих знань у дітей дошкільного віку формуються узагальнені способи розумової роботи, а також засоби розумової діяльності. Вони можуть використовувати символічні засоби для пізнання навколишнього середовища (моделювання, читання планів, схем та ін.). У міркуваннях діти дошкільного віку можуть враховувати позиції дорослого або дитини (децентрація).

Дитина середнього дошкільного віку освоює і починає розуміти нові взаємозв'язки і відносини в соціальному світі, правила поведінки в суспільстві. У неї виникає потреба в спілкуванні з однолітками, розвивається вміння порівнювати свої дії з діями інших. Зростає самостійність і

критичність дитячої оцінки і самооцінки, їх об'єктивність. Хоча і в цьому віці діти об'єктивніше оцінюють інших, ніж себе і їх самооцінка часто завищена.

Дитина цього віку здатна в деякій мірі усвідомити себе, своє становище серед дорослих і однолітків, ставлення до себе оточуючих. На основі оцінки і самооцінки, які дитина набуває в індивідуальному досвіді, а також в процесі спілкування з однолітками і дорослими, у дітей утворюються адекватні уявлення про свої можливості, розвивається почуття власної гідності.

До кінця дошкільного віку у дитини дошкільного віку виникає усвідомлення свого соціального «Я», розуміння характеру ставлення до неї оточуючих. У неї виникає прагнення зайняти певне положення серед дорослих і однолітків. Особливе значення в розвитку дитини дошкільного віку має діалогічне спілкування, що дозволяє налагоджувати взаємодії і взаємини, а також пізнавати світ людей.

Розуміння оточуючих та навколишнього середовища найбільш ефективно здійснюється в процесі емоційного змістовного спілкування дитини дошкільного віку в спільній діяльності з дорослими, перш за все в грі. У процесі спільної діяльності збагачуються їх уявлення про соціальну дійсність. У грі створюються умови для осмислення дітьми середнього дошкільного віку соціальних взаємозв'язків і відносин. Розвивається вміння встановлювати рівноправні взаємодії і доброзичливі взаємини: будувати спільні дії на основі правил, вислуховувати пропозиції інших і враховувати їх в діяльності [26].

У дитини середнього дошкільного віку формується рівень розумового і соціального виховання, що дозволяє їй здійснювати спільну діяльність з дорослими і однолітками, проявляючи при цьому свої індивідуальні здібності і можливості. Все це допомагає дитині зайняти гідне місце в системі відносин з іншими людьми. В іграх, зокрема дидактичних, діти середнього дошкільного віку вчаться способам діалогічного спілкування та взаємодії: дотриманню черговості, ввічливому зверненню один до одного, вмінню

аргументовано відстоювати свою точку зору, координувати висловлювання з партнером.

Функції мовлення дитини дошкільного віку різноманітні: мовлення використовується для встановлення контакту з оточуючими, залучення уваги до себе, взаєморозуміння, впливу на партнера, організації власної діяльності, координації своїх дій і дій партнерів у спільній діяльності. Мовлення служить важливим джерелом знань про навколишнє середовище, засобом фіксації уявлень про природу, світ речей і людей, розумової діяльності.

На передній план висувається спілкування з однолітком. Діалог із партнером набуває характеру скоординованих предметних і мовних дій. Розвиток діалогу являє собою не просто освоєння певної композиційної форми мовлення, але виступає важливою складовою соціального і особистісного становлення дитини. Діалогічне спілкування передбачає не тільки орієнтацію на повідомлення (розумовий зміст) і на власні інтереси, але також і врахування позиції партнера, його інтересів, бажань, настроїв.

У спілкуванні з однолітками мовлення набуває таку якість, як контекстність (незалежність від ситуації спілкування), зрозумілість сенсу тільки на основі використання мовних засобів [7].

Мовлення служить дитині, по-перше, для налагодження емоційних зв'язків з оточуючими; по-друге, для формулювання думки, побудови повідомлень; по-третє, для налагодження з партнером мовної взаємодії.

Після п'яти років спілкування з однолітками стає суб'єктивно значущим. У спільних дидактичних іграх створюються також умови для розвитку комунікативних умінь: орієнтуватися на дії партнера, адекватно їх сприймати і здійснювати відповідні їм свої дії.

Переваги дитина дошкільного віку віддає діалогу з однолітком як сфері комунікативної самодіяльності, в якій дитина задовольняє свою потребу у спілкуванні і вчиться взаємодіяти з партнером. Діти опановують способами застосування мовлення в розумовій діяльності та спілкуванні.

У процесі взаємодії і спілкування діти дошкільного віку пізнають навколишній світ, в тому числі соціальний, а також усвідомлюють себе і своє місце в світі. Поступово об'єктом пізнання дитини стає не тільки навколишній світ, але і світ власного «Я».

Завдання розумового розвитку в процесі дидактичної гри:

- ✓ розвивати вміння систематизувати предмети, різні за розміром в прямому і зворотному порядку;
- ✓ вдосконалювати вміння об'єднувати (групувати) предмети за двома-трьома ознаками і на основі загальних понять: «меблі», «посуд», «одяг», «взуття», «овочі», «фрукти», «тварини», «рослини»;
- ✓ формувати вміння давати подвійну характеристику одного об'єкта, який належить двом групам (класам);
- ✓ розвивати уявлення про істотні ознаки, що лежать в основі родових узагальнень: посуд (їдальня, кухонна, чайна), взуття, одяг (зимова, літня), тварини (птахи, комахи, риби, домашні і дикі тварини) та ін.;
- ✓ розширювати уявлення про збереження кількості (кількість не залежить від розміру, кольору, форми предметів, відстані між ними, просторового розташування і напрямки рахунки);
- ✓ формувати уявлення про ціле і частини (ціле більше частини, а частина менше цілого), збереженні цілого при поділі його на частини;
- ✓ розвивати здібності використовувати моделювання як засіб розуміння
- ✓ прихованих зв'язків і відносин; використовувати плани-схеми для
- ✓ проходження простих маршрутів;
- ✓ розширяти елементарні уявлення про взаємозв'язки і взаємодії живих організмів із середовищем існування;
- ✓ виховувати вміння брати участь у спільних дидактичних іграх на основі загальних правил гри, орієнтування на виграш і правил взаємодії, вміння будувати взаємодії і взаємини у спільній дидактичній грі [40].

Спільні дидактичні ігри дітей середнього дошкільного віку дозволяють організувати процес розвиваючої взаємодії, спілкування та взаємонавчання. Зміст таких дидактичних ігор передбачає як мінімум взаємодію двох партнерів. Спілкуючись в процесі дидактичної гри, діти середнього дошкільного віку обмінюються ігровим, розумовим, пізнавальним і комунікативним досвідом і таким чином вчаться один у одного. В дидактичних іграх виникає так зване ділове спілкування: діти роблять зауваження один одному з приводу ігрових дій, їх адекватності завданням, показують, пояснюють зміст гри та ін. Цей процес відбувається дуже ефективно, коли гравці об'єднуються на основі спільних інтересів і симпатизують один одному.

В процесі дидактичних ігор із правилами діти середнього дошкільного віку вчаться погоджувати свої дії на основі обов'язкового для всіх правила (договору), необхідного кожному учаснику спільної діяльності. Правила виступають в якості засобу встановлення рівноправних відносин і збереження спільної гри. Партнерські відносини забезпечуються добровільним прийняттям правил і їх обов'язковим дотриманням усіма учасниками гри. У спільних іграх із правилами діти середнього дошкільного віку отримують можливість задовольняти потребу в особистому успіху, позитивній оцінці своїх можливостей і демонстрації їх перед іншими. Діти опановують різні форми взаємодії: одночасної і послідовно-почергової участі в дидактичній грі [14].

При плануванні роботи по керівництву дидактичною грою вихователі іноді зазнають труднощів. Аналіз більшості календарних планів виявляє типові помилки, яких припускаються практиками.

Багато педагогів заздалегідь планують тематику ігор, яка часто не узгоджується з роботою по ознайомленню з навколишнім. Планування тематики, як правило, пов'язане з плануванням розвитку сюжетної лінії (вказуються передбачувані ігрові дії, які діти середнього дошкільного віку повинні виконувати для реалізації того чи іншого сюжету), що призводить до

стандартизації дидактичної гри, перетворює її в завчений спектакль. На неприпустимість такого планування вказували Д. Менджерницька і П. Саморукова.

У планах виховно-освітньої роботи майже не простежується перспектива поступового формування дидактичної гри. Найчастіше ускладнення сюжету розуміється як просте збільшення кількості виконуваних ігрових дій на задану тему. Не враховується розвиток вміння творчо комбінувати ігрові епізоди, самостійно переносити життєві враження в дидактичну гру. Абсолютно відсутній в планах такий важливий показник розвитку дидактичної гри, як поступове ускладнення способів ігрового відтворення навколишньої дійсності. Немає вказівки і про те, як підводити дітей середнього дошкільного віку до використання предметів-заступників, уявних предметів, як навчати складнішим рольовим способам дій і висловлювань [21].

Правильно складений перспективний план, в якому враховується система педагогічних впливів, спрямованих на поетапне формування дидактичної гри, надасть вихователю неоціненну допомогу в роботі.

Перевага перспективного планування полягає в наступному. По-перше, можна передбачити послідовне рішення програмних завдань по розділу «Дидактична гра». По-друге, маючи план, вихователю при формуванні дидактичної гри легше враховувати і використовувати в дидактичній грі знання, вміння і навички, отримані дітьми середнього дошкільного віку на заняттях і в повсякденному житті. По-третє, поряд із збагаченням сюжетної лінії можна поступово ускладнювати і способи ігрового відтворення дійсності. По-четверте, планування допомагає здійснювати наступність у роботі вихователів однієї групи, але така робота відсутня в закладах дошкільної освіти.

План розробляється без врахування системи педагогічних впливів, яка включає в себе ознайомлення з навколишнім середовищем в активній діяльності, збагачення ігрового досвіду; зміну предметно-ігрового

середовища; активізує спілкування вихователя з дітьми середнього дошкільного віку в процесі гри.

Навколишня дійсність, що оточує дитину, є джерелом, що живить гру. Виходячи з програмних вимог в даній віковій групі можна намітити коло явищ, призначених для ознайомлення з навколишнім середовищем. Якщо отримані уявлення торкнуться думок і почуттів дітей середнього дошкільного віку, вони можуть знайти відображення в дидактичних іграх.

Перспективний план складається з чотирьох граф:

1. «Ознайомлення з навколишнім в активній діяльності».
2. «Збагачення ігрового досвіду».
3. «Зміна предметно-ігрового середовища».
4. «Активізуюче спілкування дорослого з дітьми в процесі дидактичної гри» [10].

У першій графі вказуються ті заняття, які збагачують знання дітей середнього дошкільного віку і можуть бути джерелом розвитку дидактичної гри. Тут же планується робота по поглибленню знань дітей про те чи інше явище навколишньої дійсності: розгляд ілюстрацій, читання художньої літератури, зустрічі з людьми різних професій та ін. В інших графах плануються різноманітні заходи з урахуванням знань, отриманих дітьми середнього дошкільного віку в процесі ознайомлення з навколишнім середовищем. У графі «Збагачення ігрового досвіду» поступово розкриваються ускладнюючі вміння, які вихователь передає дітям середнього дошкільного віку в різних іграх (іграх-інсценуваннях, дидактичних, сюжетно-дидактичних, рухливих іграх з сюжетним змістом, іграх імітаційного характеру, а також в індивідуальних, колективних і спільних іграх вихователя з дітьми).

Так, на початку навчального року в групі з дітьми середнього дошкільного віку ускладнюються предметні способи вирішення ігрових завдань. У зв'язку з цим можна запланувати ряд спільних дидактичних ігор вихователя з дітьми, в процесі яких одних дітей середнього дошкільного віку

вчать діяти з предметами-заступниками, інших – з уявними предметами. При переході до формування рольових способів передбачаються гри імітаційного характеру, рухливі ігри з сюжетним змістом, в ході яких діти, взявши на себе роль, вчать виразності рухів, жестів.

Однак часу для дидактичних ігор недостатньо, планування дидактичної гри ведеться безглуздо. Практика показує, що гра дітей середнього дошкільного віку часто полягає в безцільному катанні машини по групі. В процесі спільної гри вихователь показує, як використовувати уявні предмети. Наприклад, запитавши у дитини: «Що ти перевозиш?» і почувши у відповідь: «Цеглини», педагог з жалем говорить: «Як багато ти навантажив цегли. Твій вантаж небезпечно везти, він може впасти. Що ж робити? Ці цеглини так потрібні на будівництві». Дорослий таким чином дає дитині можливість подумати, як вчинити в даній ситуації, а потім пропонує свій варіант: «Шофери іноді прив'язують великий вантаж до кузова мотузкою. Ось так!» (Показує жестом, як це можна зробити).

Висновки до розділу 1

Розумовий розвиток – ступінь розвитку в дитини пізнавальних процесів.; сформованість уміння міркувати, обґрунтовувати свої думки, діяти адекватно до вимог старших, виявляти інтерес до пізнання навколишнього середовища, здатність швидко і правильно розуміти те, що їй говорять, вибудовувати власні судження, користуватися поняттями й узагальненнями. Розумовий розвиток дитини розглядається не лише як отримання певного обсягу знань, а як розвиток сприймання, пам'яті, уяви, пізнавальних здібностей, оволодіння способами та прийомами пізнавальної діяльності.

Розумовий розвиток починається з перших днів життя дитини і на кожному етапі її вікового розвитку набуває своєрідний характер. Джерелом розумового розвитку є внутрішні, властиві цьому процесу протиріччя, що виникають під впливом зовнішніх умов. Розумове виховання дитини

починається в дошкільному віці і при правильній постановці в дошкільному періоді виявляється серйозним фактором розвитку.

Розумове виховання – одна з найважливіших сторін підготовки до життя підростаючого покоління. Воно полягає в розвитку дисциплінованого творчого розуму, а також пізнавальних здібностей, порушення інтересу до інтелектуальної діяльності, в озброєнні науковими знаннями, методами їх добування і застосування на практиці, в прищепленні культури розумової праці. Мета розумового виховання – розумовий розвиток дітей. Розумове виховання дитини не можна розглядати у відриві від її психічного розвитку в цілому, від багатства інтересів дитини, її почуттів та всіх інших рис, що утворюють її духовне обличчя.

Розумове виховання дітей середнього дошкільного віку відбувається як в процесі спілкування з дорослими, так і в ігровій та навчальній діяльності. Розумове виховання дітей здійснюється в процесі предметної, продуктивної діяльності на заняттях і в закладах дошкільної освіти; при ознайомленні навколишньої дійсності, в процесі формування математичних уявлень і понять, а також у мовленнєвій діяльності.

Дидактична гра – це засіб навчання і виховання, що впливає на емоційну, інтелектуальну сферу дітей, стимулюючи діяльність, в процесі якої формується самостійність. В процесі дидактичних ігор діти середнього дошкільного віку вчаться вирішувати розумові завдання спочатку під керівництвом вихователя, а потім в самостійній діяльності.

РОЗДІЛ 2.

ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЗАСОБУ РОЗУМОВОГО РОЗВИТКУ ДІТЕЙ СЕРЕДНЬОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ В ЗАКЛАДІ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

2.1. Констатувальне критеріально-рівневе оцінювання розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку

На констатувальному етапі дослідження було проведено дослідження. База дослідження заклад дошкільної освіти (ясла-садок) № 1 «Ромашка» м. Суми Сумської міської ради.

У дослідженні брали участь діти середнього дошкільного віку. Метою експериментального дослідження – визначення педагогічних умов застосування ігрових технологій як засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку. Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити низку завдань:

- ✓ сформувати вибірку дітей середнього дошкільного віку;
- ✓ обрати діагностичні методики, спрямовані на вивчення особливостей розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку;
- ✓ провести контрольний етап дослідження, проаналізувати отримані результати та зробити відповідні висновки.

Учасниками дослідження стали діти середнього дошкільного віку у кількості 20 осіб. З метою вивчення рівня розвитку пізнавальних здібностей дітей середнього дошкільного віку нами були використані наступні діагностичні завдання:

- ✓ «Складання оповідання з картинки»;
- ✓ «Домальовування фігур» (О. Дьяченко);
- ✓ «Четвертий зайвий»;
- ✓ «Поділи на групи»;
- ✓ «Розуміння картин із прихованим змістом».

Критерій – (від грецьк. *krition* – засіб для судження) – ознака на підставі якої проводиться оцінка, засіб перевірки, мірило оцінки. Теоретично пізнання – це ознака істинності чи хибності становища. Критерії становлять основу оціночної діяльності, вони є її орієнтиром. Оцінюючи результати своїх дій, – вважають американські психологи, – людина, зазвичай, порівнює їх із певним критерієм, яким може бути минулий досвід своїх досягнень. Коли як приклад для порівняння вибирається свій попередній досвід суб'єкта, то говорять про автономні умови. Коли ж власні результати порівнюють із досягненнями інших людей, то говорять про критерії соціального порівняння. Проте суть критеріїв слід розуміти ширше. По-перше, в оцінці відбувається як порівняння, так й ціле судження, здогад, намічаються нові завдання тощо. По-друге, критеріями служать як зразки власного минулого досвіду чи зразки досягнень інших людей, так і зразки іншого чи іншого походження. Без критеріїв оцінна діяльність неможлива. Без них оцінка не може набути для дитини змістовного змісту, і тому вона не може стати джерелом внутрішнього стимулювання.

Розглянемо дані завдання, які певним чином дозволяють визначити рівень розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку.

1. Складання оповідання з сюжетної картинки.

Мета: вивчення ступеню сформованості зв'язного мовленнєвого висловлювання, вміння визначати основну думку (сюжет) картинки, передавати його за допомогою мовлення.

Інструкція: уважно розглянь сюжетну картинку, а потім розкажи, що на ній зображено.

Оцінка результатів:

0 балів – мовленнєві висловлювання дитини не пов'язані із запропонованим завданням; відмова від виконання завдання;

1 бал – переказ самостійно не вдається, необхідна допомога вигляді навідних питань, спостерігаються ехолалії та персеверації; в процесі розповідання зустрічаються вербальні (сміслові) заміни, пропозиції усічені,

сюжет картини не розкривається або розкривається схематично, словник бідний;

2 бали – розгорнутий вислів характеризується обмеженістю словникового запасу, спостерігаються поодинокі випадки аграматизмів, основні смислові лінії розкрито достатньо;

3 бали – висловлювання носить розгорнутий характер, словниковий запас відповідає віку дитини, смислова цілісність сюжету передана повністю.

2. «Домальовування фігур» (О. Дьяченко).

Ціль: визначення рівня розвитку уяви, здібності створювати оригінальні образи.

Як матеріал констатувального етапу дослідження використовується один комплект карток (з двох запропонованих), на кожній з яких намальовано одну фігурку невизначеної форми. Всього в кожному наборі 10 карток. Розроблено два рівнозначні комплекти таких фігурок. Другий комплект використовується у контрольному експерименті.

Інструкція: «Зараз ви домальовуватиме чарівні фігурки. Чарівні вони тому, що кожен фігурку можна домалювати так, що вийде картинка, яку ти захочеш».

Процедура проведення: дитині дають простий олівець та картку з фігуркою. Після того, як дитина домалювала фігурку, її запитують: Що в тебе вийшло? Відповідь дитини фіксується. Потім послідовно (по одній) пред'являються інші картки з фігурками. Якщо дитина не зрозуміла завдання, то вихователь може на першій фігурці показати кілька варіантів домальовування.

Для оцінки рівня виконання завдання для кожної дитини підраховується коефіцієнт оригінальності: кількість неповторних зображень. Одноманітними вважаються зображення, в яких фігура для домальовування перетворюється на той самий елемент. Наприклад, перетворення і квадрата, і трикутника в екран телевізора вважається повторенням, і ці зображення не зараховуються дитині.

Кількісний аналіз:

0 балів – дитина не приступила до виконання завдання або не домальовувала фігури, виконуючи хаотичні закреслення та лінії;

1 бал – 1-3 оригінальних фігур;

2 бали – 4-6 оригінальних фігур;

3 бали – 7-10 оригінальних фігур.

Якісний аналіз:

0 балів – дитина не приступила до виконання завдання;

1 бал – діти фактично не приймають завдання: вони або малюють поруч із заданою фігуркою щось своє, або дають безпредметні зображення («Такий візерунок»); іноді ці діти (для 1-2 фігурок) можуть намалювати предметний схематичний малюнок із використанням заданої фігурки. У цьому випадку малюнки, як правило, примітивні, шаблонні схеми;

2 бали – діти малюють більшість фігурок, проте всі малюнки схематичні, без деталей. Завжди є малюнки, що повторюються;

3 бали – діти дають схематичні, іноді деталізовані, але як правило, оригінальні малюнки (не повторювані дитиною), запропонована для домальовування фігурка зазвичай є центральним елементом малюнку.

3. «Четвертий зайвий».

Мета: визначення рівня розвитку логічного мислення, дослідження сформованості логічної дії (класифікації, узагальнення).

Інструкція: «Подивися на картку та скажи, яка фігура не підходить до інших, чому?».

Процедура проведення: дитині пропонуються картки з геометричними фігурами, їй необхідно визначити, яка фігура зайва, орієнтуючись на форму і колір фігур. В кінці кожної відповіді необхідно запитати, за якою ознакою класифікувалися предмети.

Оцінка результатів:

0 балів – дитина не приступила до виконання завдання;

1 бал – дитина відповідає навмання, не може обґрунтувати вибір;

2 бали – дитина виконала завдання, здійснивши 1-2 помилки;

3 бали – дитина виконала завдання без помилок, змогла обґрунтувати свій вибір.

4. «Поділи на групи».

Мета: виявити рівень розвитку образного мислення.

Інструкція: «Розклади ці картинки за групами. Назви кожен предмет окремо та групу одним словом».

Процедура проведення: Дитині даються розрізні картинки, яких представлено 5 груп різних предметів, що зображають меблі, транспорт, квіти, тварини, люди.

Оцінка результатів:

0 балів – дитина не приступила до виконання завдання;

1 бал – дитина розкладає картинки навмання, не може обґрунтувати вибір;

2 бали – дитина виконала завдання, здійснивши 1-2 помилки;

3 бали – дитина виконала завдання без помилок, змогла обґрунтувати свій вибір.

5. «Розуміння картин із прихованим змістом».

Мета: виявлення здатності визначати прихований зміст сюжетної лінії, на підставі зіставлення деталей того, що відбувається, робити висновки, пояснювати причинно-наслідкові зв'язки.

Інструкція: Подивися на картинку і скажи, що сталося.

Процедура проведення: дитині пред'являється сюжетний малюнок, у якому укладено підтекст. Оцінюється вміння робити висновок на підставі аналізу деталей, розуміння пози, міміки, жестів зображених персонажів, вміння встановлювати логічні зв'язки.

Аналіз результатів

0 балів – дитина не приступила до виконання завдання;

1 бал – дитина обмежується простим описом того, що вона бачить на картині, не розуміє міміку та жести персонажів. Сенс картини недоступний, допомога неефективна.

2 бали – дитина відчуває труднощі в описі, потребує навідних питань;

3 бали – дитина розуміє думку, яку митець хотів передати у картині, під час аналізу можуть виникнути певні труднощі, але навідне питання допомагає зрозуміти зміст картини.

Після проведення всіх діагностичних завдань визначили загальну кількість балів, набраних кожною дитиною. На підставі аналізу різних рівнів (високий, середній, низький) компонентів розумового розвитку, що належать до кожного завдання, було виявлено неоднакову тенденцію інтегрування розвитку кожного компоненту. Відповідно до отриманих кількісних даних ми зробили узагальнення за типами розвитку.

Знижений рівень розумового розвитку – 0-40% успішно виконаних завдань: індиферентне ставлення до прийняття завдання та результату діяльності, прояв інтересу до формальної сторони діяльності, підвищена схильність до практичних спроб, неприйняття допомоги вихователя або пасивність, відмовою від діяльності при перешкодах, що виникають.

Помірний рівень розумового розвитку – 41-70% успішно виконаних завдань: формальне вирішення поставлених завдань, відсутність прагнення до чіткості запам'ятовування та прояву вольових зусиль, ускладнення у вербальних завданнях, формалізм у невербальних задачах, здатність до об'єктивного оцінювання результатів.

Високий рівень розумового розвитку – 71-90% успішно виконаних завдань: змішане орієнтування у перцептивних діях, які змінювалися від складності об'єкту, зацікавленість при ставленні до завдання, здатність до об'єктивного оцінювання результатів.

«Обдарований» рівень розумового розвитку – 91-100% успішно виконаних завдань: когнітивна гнучкість, високий ступінь самостійності дій та оцінки їх результатів, оригінальність та здатність до ризику у прийнятті

рішення, стійкість інтересу до змісту завдання, задоволеність у зв'язку з виконанням завдання.

За підсумками дослідження було зроблено наступні висновки. Виконання кожного із завдань (крім завдання «Домальовування фігур», де максимальним було 6 балів) оцінювалося в 3 бали, що в сумі за серію становило 18 балів. Завдання носили комплексний характер. Кількість балів, отриманих дітьми, заносилася до спеціальних таблиці. На основі отриманих показників нами вираховувалися показники успішності виконання завдання (у % від максимально можливої кількості балів за виконання завдання), тим самим визначалася якість виконання завдань кожною дитиною окремо, а також середній результат усієї групи.

Розглянемо результати стосовно кожного завдання.

1. Було проведено аналіз виконання завдань на розвиток образного мислення, формування зв'язного мовлення (завдання «Складання оповідання з сюжетної картинки», завдання «Розуміння картин із прихованим змістом»). Кількісні дані представлені у таблиці 2.1.

Таблиця 2.1.

Результати складання розповіді по серії сюжетних картин

№	ІІ дітей	«Складання розповіді по сюжетній картинці»	«Розуміння картин із прихованим змістом»	Усього	Рівень успішності виконання (у %)
1	Сашко В.	3	3	6	100 %
2	Дарина Г.	2	2	4	67 %
3	Артем І.	2	2	4	67 %
4	Яна К.	2	2	4	67 %
5	Настя М.	2	2	4	67 %
6	Вова П.	3	2	5	83,3 %
7	Артем П.	3	2	5	83,3 %
8	Валерія П.	3	2	5	83,3 %
9	Сашко С.	3	2	5	83,3 %
10	Дмитро Г.	2	1	3	50 %
11	Юлія М.	2	2	4	67 %
12	Дмитро К.	1	1	2	33,3 %
13	Оксана К.	3	2	5	83,3 %
14	Руслан Б.	3	2	5	83,3 %
15	Ксенія Н.	3	2	5	83,3 %
16	Данило В.	3	3	6	100 %

17	Женя Щ.	1	1	2	33,3 %
18	Людмила Н.	2	2	4	67 %
19	Марина К.	2	3	5	83,3 %
20	Христина Г.	2	2	4	67 %
	Середній бал	2,4	2	4,35	72,6%

Як бачимо з таблиці, діти впоралися із завданнями загалом на середньому рівні. Середній бал за першим завданням становив 2,4 бали при 3 можливих, за другим завданням – 2 бали з 3 можливих. При складанні оповідань найчастіше діти скорочували зміст картинки, що призводило до випадання сполучних ланок. Наприклад, Яна К. склала розповідь «Хлопчик пішов калюжею, а потім стояв і дивився, а собака дивилася і гавкала ... ». Також були випадки не завершення оповідань, що призводило до спотворення сенсу. У деяких випадках діти переказували картинку досить повно, проте загальної закінченості та смислової цілісності оповідання не спостерігалось, діти не робили об'єднуючого висновку, що вказує на цілісну ситуацію. Також у деяких випадках зазначали, що діти не бачили прихованого сенсу картинок, просто переказуючи, що намальовано на зображенні. Деякі діти, трохи спотворюючи сенс картинки, упускали причинно-наслідкові зв'язку. Наприклад, Артем І. так описав картинку: «Хлопчик йшов дорогою, потім став у болото, носком в нього влетів. Цуценя стоїть задоволене і машина приїхала». У поодиноких випадках спостерігалось суттєве спотворення сенсу оповідання. Так, Дмитро К. розповів «...діти йшли вулицею. Холодно стало. А їм жарко, вона рукавичку зняла. А пташці спекотно, вона з рукавиці вилізла, летіти не хоче, її хлопчик несе...».

Оцінюючи самостійність було зазначено, що діти відразу приступали до виконання завдання, розглядали картинки, деякі приступали до опису після стимулюючого висловлювання вихователя, становили розповідь з питань, що наводять.

Рівень успішності складання оповідань становив 72,6%, що наближено до високого рівня успішності виконання завдань.

2. Було проведено аналіз виконання завдань на розвиток логічного мислення («Четвертий зайвий», завдання 4 «Поділи по групах»).

Кількісні дані представлені у таблиці 2.2.

Таблиця 2.2.

Результати виконання завдань «Четвертий зайвий», «Розділи по групах»)

№	ІІ дітей	«Четвертий зайвий»	«Поділи на групи»	Усього	Рівень успішності виконання (у%)
1	Сашко В.	3	2	5	83,3 %
2	Дарина Г.	2	1	3	50 %
3	Артем І.	1	2	3	50 %
4	Яна К.	2	2	4	67 %
5	Настя М.	2	2	4	67 %
6	Вова П.	2	1	3	50%
7	Артем П.	3	2	5	83,3 %
8	Валерія П.	2	2	4	67%
9	Сашко С.	2	2	4	67%
10	Дмитро Г.	2	1	3	50 %
11	Юлія м.	2	2	4	67 %
12	Дмитро К.	1	1	2	33,3 %
13	Оксана К.	3	2	5	83,3 %
14	Руслан Б.	2	2	4	67%
15	Ксенія Н.	3	2	5	83,3 %
16	Данило В.	2	3	5	83,3%
17	Женя Щ.	1	0	1	16,7 %
18	Людмила Н.	1	2	3	50 %
19	Марина К.	2	2	4	67 %
20	Христина Г.	1	1	2	33,3 %
	Середній бал	1,95	1,7	3,65	60,94%

Зазначимо, що під час виконання даних видів завдань результати нижче, ніж під час виконання вправ на опис картинок. Діти краще виключали зайві предмети, ніж ділили їх у групи. При виділенні четвертого зайвого середній бал виконання по групі становив 1,95 бала. Часто діти виділяли зайвий предмет правильно, але не могли пояснити свій вибір. Іноді вибір робився неправильно (наприклад, видаляли дві фігури та пояснювали свій

вибір так: «Зайві зелені ...»). Також зазначили, що певний принцип виключення зайвого предмету (за кольором, формою) дошкільники намагалися використовувати за аналогією там, де він не пасував. При розподілі на групи переважно всі діти розкладали предмети правильно, але часто не могли назвати узагальнююче слово групи, хоча всі предмети називали правильно. При цьому використовували слова-дії (замість слова «меблі» говорили «на ньому сидимо»).

Таким чином, середня успішність виконання завдання склала 60,94%, що можна віднести до помірного рівня розумового розвитку даної вибірки дошкільників.

3. При виконанні завдання «Домальовування фігур») аналізували рівень розвитку образного мислення, уяви, отримали наступні результати (табл. 2.3.)

Таблиця 2.3.

Результати виконання завдання «Домальовування фігур»

№	ІІ дітей	Кількісний аналіз	Якісний аналіз	Усього	Рівень успішності (у %)
1	Сашко В.	2	2	4	67%
2	Дарина Г.	2	1	3	50 %
3	Артем І.	2	2	4	67 %
4	Яна К.	2	2	4	67 %
5	Настя М.	2	2	4	67 %
6	Вова П.	2	1	3	50%
7	Артем П.	2	2	4	67 %
8	Лера П.	2	2	4	67%
9	Сашко С.	0	0	0	0%
10	Дмитро Г.	2	1	3	50 %
11	Юлія М.	2	2	4	67 %
12	Дмитро К.	1	1	2	33,3 %
13	Оксана К.	2	2	4	67%
14	Руслан Б.	2	2	4	67%
15	Ксенія Н.	3	2	5	83,3%
16	Данило В.	2	3	5	83,3%
17	Женя Щ.	2	1	3	50%
18	Людмила Н.	1	1	2	33,3%
19	Марина К.	2	2	4	67%
20	Христина Г.	1	1	2	33,3%
	Середній бал	1,8	1,6	3,4	56,83%

Як бачимо з таблиці, багато дітей шаблонно підходили до зображення предметів, мало виявляли фантазію, використовували загальнозживані штампи. Досить часто фігури повторювалися, так, з кіл двічі малювали обличчя людини, із прямокутників – будинок. У середньому кількість оригінальних фігур не перевищувало 4-5 одиниць. Це дозволило нам припустити, що у дітей не розвинені творчі передумови мислення, що, у свою чергу, ускладнить використання експериментування як розумового розвитку, так як при експериментуванні необхідно інтерпретувати отримані результати, а дошкільникам у цьому буде важко.

Після проведення всіх завдань була зведена таблиця результатів (табл. 2.4)

Таблиця 2.4.

**Зведена таблиця виконання завдань констатувального етапу
дослідження**

№	ІІІ дітей	Номер завдання					Усього	Рівень успішності виконання (у%)
		1	2	3	4	5		
1	Сашко В.	3	4	3	2	3	15	83,3%
2	Дарина Г.	2	3	2	1	2	10	55,6 %
3	Артем І.	2	4	1	2	2	11	61,1 %
4	Яна К.	2	4	2	2	2	12	67 %
5	Настя М.	2	4	2	2	2	12	67 %
6	Вова П.	3	3	2	1	2	11	61,1%
7	Артем П.	3	4	3	2	2	14	77,8%
8	Валерія П.	3	4	2	2	2	13	72,2%
9	Сашко С.	3	0	2	2	2	9	50%
10	Дмитро Г.	2	3	2	1	1	9	50 %
11	Юлія М.	2	4	2	2	2	12	67 %
12	Дмитро К.	1	2	1	1	1	6	33,3 %
13	Оксана К.	3	4	3	2	2	14	77,8%
14	Руслан Б.	3	4	2	2	2	13	72,2%
15	Ксенія Н.	3	5	3	2	2	15	83,3%
16	Данило В.	3	5	2	3	3	16	88,9%
17	Женя Щ.	1	3	1	0	1	6	33,3%
18	Людмила Н.	2	2	1	2	2	9	50%
19	Марина К.	2	4	2	2	3	13	72,2%
20	Христина Г.	2	2	1	1	2	8	44,4%

Як бачимо з таблиці 2.4., найвищі бали дітьми були отримані за завдання, пов'язані з описом сюжетних картин, встановлення причинно-наслідкових зв'язків, визначення смислової значимості сюжету. Найменш успішно діти виконали завдання на домальовування картин (середній бал 3,4 з 6 можливих) та поділ предметів на групи (1,7 із 3 можливих). Загалом рівень успішності виконання завдань у даній вибірці становило 63,4%, що є помірним рівнем розумового розвитку по групі. Якщо зробити зріз по групі ми побачимо, що інтегративні типи розумового розвитку розподілилися в такий спосіб (табл. 2.5.)

Таблиця 2.5.

**Типи розумового розвитку дошкільників за підсумками
констатувального етапу дослідження**

№	ІІ дітей	Відсоток успішності виконання завдань	Тип розвитку
1	Сашко В.	83,3%	В
2	Дарина Г.	55,6 %	П
3	Артем І.	61,1 %	П
4	Яна К.	67 %	П
5	Настя М.	67 %	П
6	Вова П.	61,1%	П
7	Артем П.	77,8%	В
8	Валерія П.	72,2%	В
9	Сашко С.	50%	П
10	Дмитро Г.	50 %	П
11	Юлія М.	67 %	П
12	Дмитро К.	33,3 %	З
13	Оксана К.	77,8%	В
14	Руслан Б.	72,2%	В
15	Ксенія Н.	83,3%	В
16	Данило В.	88,9%	В
17	Женя Щ.	33,3%	З
18	Людмила Н.	50%	П
19	Марина К.	72,2%	В
20	Христина Г.	44,4%	П

З – знижений рівень розумового розвитку;

П – помірний рівень розумового розвитку;

В – високий рівень розумового розвитку;

О – «обдарований» рівень розумового розвитку

Таким чином, за підсумками констатувального етапу дослідження, можна зробити наступні висновки. Було проведено 5 діагностичних завдань, спрямованих на дослідження образного мислення, операцій класифікації, порівняння та синтезу, розвиток мовленнєвих навичок. Відповідно до виділених нами інтегративних типів розумового розвитку визначили, що обдарованого тип розвитку в даній групі немає, високий рівень розумового розвитку демонструють 8 дітей, 10 дітей показали помірний тип розвитку, у 2 дітей виявлено знижений тип розумового розвитку.

Отже, ми підтвердили необхідність визначення педагогічних умов застосування ігрових технологій як засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку.

2.2. Упровадження педагогічних умов розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку

У довідковій літературі надаються різні тлумачення поняття «умова», які мають багато спільного. Так, під поняттям «умова» розуміються необхідні обставини, що сприяють чомусь; обставини, особливості реальної дійсності, при яких здійснюються зміни. В тлумачному словнику сучасної української мови більш конкретизується поняття «умова» – необхідна обставина, що уможливорює здійснення, створення, утворення чого-небудь або сприяє чомусь, як фактор, рушійна сила будь-якого процесу, явища; чинник.

Термін «педагогічна умова» визначено як певну обставину чи обстановку, яка впливає (прискорює чи гальмує) на формування та розвиток педагогічних явищ, процесів, систем, якостей особистості. Так, під педагогічними умовами розуміється сукупність об'єктивних можливостей змісту навчання, методів, організаційних форм та матеріальних можливостей

її здійснення, що забезпечують успішне вирішення поставленого завдання. Педагогічні умови – це обставини, при яких компоненти навчального процесу (зміст, викладання й учіння) подані в найкращому взаємозв'язку та створюють атмосферу плідної співпраці між вихователями та дітьми, що забезпечує плідне виховання, керівництво виховним процесом в сучасному ЗДО [9].

Педагогічними умовами вважають обставини, що сприяють розвитку чи гальмуванню навчально-виховного процесу, їх визначають як комплекс засобів, наявних у навчального закладу для ефективного здійснення навчально-виховного процесу; обставини процесу навчання, що забезпечують досягнення поставлених цілей, середовище, в якому виникають, існують і розвиваються педагогічні умови. Педагогічні умови – це категорія, що визначається як система певних форм, методів, матеріальних умов, реальних ситуацій, що об'єктивно склалися чи суб'єктивно створених, необхідних для досягнення конкретної педагогічної мети. Педагогічні умови повинні відповідати певним вимогам, а саме: мати системний характер; мати чітко визначену структуру [49].

Ігрові технології стали невід'ємною частиною сучасних освітніх тенденцій. Вміле їх застосування вихователем ЗДО робить заняття цікавим для вихованців, а також створює необхідні умови для засвоєння нових знань, умінь та навичок у провідній для них формі діяльності – у грі.

Доцільним, видається виокремити такі педагогічні умови, які по відношенню до нашого дослідження є досить ефективними.

I. Насамперед, слід зазначити умову готовності вихователя до проведення розвиваючої гри.

1. Знання вихователем матеріалу гри на більш глибокому рівні, ніж це представлено в самій грі з тим, щоб мати можливість надати дитині розгорнутий коментар (у тому числі підібрати, природно з урахуванням вікових особливостей, відповідну художню чи наукову літературу, відеоматеріали) до тієї чи іншої гральної картки: відомості про картинний

оригінал та його автора, про безпосередньо зображені об'єкти на полотні (відомих персоналіях та історичних подіях) чи місці їх зберігання (музеї, місті, країні).

2. Вміння вихователя доступно і логічно донести до дитини зазначену вище інформацію для того, щоб вона не тільки зрозуміла і хоча б частково її запам'ятала, а й сама стала виявляти певну зацікавленість у її нарощуванні та уточненні. Тому під час експерименту вихователем цілеспрямовано проводилися уточнення у певному контексті, наприклад: «Ця пам'ятка (показувала відповідну картку з пам'ятником роботи) встановлена у нашому місті. Знаєте чому?»

3. Здатність вихователя поступово переорієнтувати в ігровому процесі дітей зі зіставлення чисел, однакових на відповідних маленьких і великих картках, на зв'язку головним чином безпосередньо зображень з текстом, його здатність поступово ускладнювати, збільшувати матеріал, що вивчається в цілому. Так, в ігровому процесі вихователь спочатку акцентував увагу дітей на зв'язку ілюстрацій з коротким поясненням (назвою) безпосередньо зображених об'єктів, потім – з їх більш докладним поясненням, включаючи доповнення самого вихователя, далі – з художниками, які написали відповідні полотна, і на завершення – з місцями зберігання останніх (музей, місто, країна).

II. Значною умовою збільшення ступеня ефективності гри представляється створення комфортного предметно-розвивального середовища в закладах дошкільної освіти, що включає ряд зазначених нижче позицій.

1. Розміщення на площах закладу дошкільної освіти, насамперед там, де діти проводять максимум свого часу, репродукцій картин (в першу чергу з числа тих, що мають місце у ігрових комплектах). Виходячи з цих міркувань, на час проведення нами експерименту на стінах ігрової кімнати дітей, наприклад, було розвішано репродукції деяких картин із комплекту, добірка яких постійно дещо змінювалася (на одну чи дві штуки) раз на три дні, на що

також зверталася увага дітей вихователем: «Подивіться на всі боки. Можливо, у нас тут щось змінилося?», – що було особливо актуально саме на початку експерименту – після діти вже стали самостійно виявляти досить стійкий інтерес до періодичних оновлень у оформленні приміщення.

2. Проведення будь-яких рольових ігор, в основі сюжету яких лежить організація екскурсій різними музеями світу (головна роль відводиться «екскурсоводу», інші – «відвідувачі», які запитують; можливо наявність «касира», «доглядача» тощо.). Так, після відвідування дітьми зазначених у попередньому пункті музейних комплексів подібна ігрова діяльність була розгорнута безпосередньо і в рамках нашого експерименту під егідою гри у музей. Спочатку за допомогою жеребкування з-поміж бажаючих дітей було визначено «екскурсовод», яким потім за участю вихователя був обраний музей і підготовлено відповідну добірку експонованих там картин. На наступний день «екскурсоводом» (за підтримки вихователя як «помічника екскурсовода») було проведено віртуальний тур для «відвідувачів», тобто всіх решти учасників гри, за позначеним музеєм: їм демонструвався ряд обраних ним репродукцій полотен та супроводжувався відповідним їм описом, що включає відповіді на запитання щодо наступного плану:

Як називається картина? Як звати художника, який її написав? Що зображено на картині?

Після пояснень «екскурсовода» з кожної картини «відвідувачам» надавалося право ставити йому уточнюючі питання. По закінченню «екскурсії» вихователем влаштовувалась невелика рефлексія між усіма учасниками гри.

Окремо відзначимо, що через те, що основним місцем перебування дитини є її сім'я, представляється доцільним забезпечити організацію подібного предметно-розвивального середовища та в домашніх умовах, що також може і повинно бути модифіковано за допомогою систематичного звернення батьків (інших дорослих) до інших джерел інформації, доступ до яких у закладах дошкільної освіти з тих чи інших причин не може бути

здійснено. Так, наприклад, за час проведення нами експерименту чотирма дітьми з експериментальної групи в приватному порядку (з батьками) відвідали обласний краєзнавчий музей.

Був використаний комплекс ігор для розвитку мислення у дітей середнього дошкільного віку. Наведемо приклади.

Гра «Данетка». Дана гра полягає в тому, що ведучий загадує слово або розповідає умови якоїсь абсолютно незвичайної ситуації, а діти повинні розгадати слово або пояснити ситуацію, ставлячи такі питання, на які можна дати одну з п'яти відповідей.: «так»; «ні»; «І так і ні»; «про це немає інформації»; «це не суттєво». Питання в «данетці» формулюються безпосередньо в процесі гри. Мета «данеток» – навчити дітей середнього дошкільного віку ставити сильні питання, навчити знаходити критерії класифікації будь-яких об'єктів навколишнього світу, навчитися слухати інших, бути уважним (не повторювати питання).

Теми для «данеток» та можливі продовження гри.

Який овоч я задумав? (Це коренеплід? (Морква, буряк, редис); Це листовий овоч? (Капуста, салат); Це плодовий овоч? (Помідори, огірки)

Яке ім'я я загадав? (Це чоловіче ім'я?; Ім'я починається з голосної?; У нашій групі є таке ім'я?

Яку частину одягу я задумав? (Це верхній одяг?; Це чоловічий одяг?

Гра «картинки-загадки»

З групи дітей вибирається один ведучий, решта сідають на стільці, вони мають відгадувати. Вихователь має велику коробку, в якій лежать маленькі картинки із зображенням різних предметів (можна використовувати малюнки від дитячого лото). Ведучий підходить до вихователя і бере одну з картинок. Не показуючи її решті дітей, він описує предмет, намальований у ньому. Діти пропонують свої версії. Наступним ведучим стає той, хто перший відгадав правильну відповідь.

Гра «Парні картинки» (розвиток розумових операцій аналізу та синтезу). Використовуються картинки із двох наборів дитячого лото. Група

дітей ділиться навпіл. Кожна дитина отримує чотири картинки. Діти з першої групи по черзі описують предмет, намальований однією з наявних вони картинок, не показуючи їх. Та дитина, яка, на його думку, має цю картинку, показує її. Якщо відповідь правильна, обидві картинки відкладаються убік (у загальну коробку, наприклад). Якщо відповідь неправильна, перша дитина повторює свій опис, зробивши його більш докладним та деталізованим. Після того, як усі діти з першої групи описали по одній картинці, ролі змінюються. Тепер діти із другої групи також по черзі описують свої картинки, а діти із першої групи відгадують їх.

Гра «Визнач іграшку». Кожна дитина приносить якусь іграшку. З групи вибирається один ведучий. На 3-5 хвилин він виходить за двері. За його відсутності вихователь з дітьми вигадує якусь історію, у якій головним персонажем виступає одна з принесених іграшок. Усі іграшки, у тому числі й обраний ігровий персонаж, розставлені на столах чи стільцях. Запрошується ведуча дитина. Діти з групи по черзі розповідають їй вигадану історію, не називаючи головного персонажа, а замінюючи його назву займенником «він» чи «вона». Історія розповідається протягом 3-5 хвилин. Ведучий повинен показати іграшку, яка є головним персонажем історії.

Гра «Вгадай іграшку». Вибирається один ведучий, який виходить на 2-3 хвилини з кімнати. За його відсутності з дітей вибирається той, хто загадуватиме «загадку». Ця дитина повинна жестами та мімікою показати, яку іграшку він задумала. Наприклад, задумана іграшка «зайчика». Дитина стрибає, «гризе морквину» тощо. Ведучий повинен відгадати іграшку, вибрати її, взяти в руки і голосно назвати. Інші діти хором кажуть «Правильно!» або «Неправильно!». Якщо відповідь правильна, вибирається інша ведуча та інша дитина, яка загадуватиме «загадку». Якщо відповідь неправильна, показати «загадку» пропонується іншій дитині, і так доти, доки не буде отримано правильну відповідь.

Гра «Зайва іграшка». Діти приносять із собою іграшки із дому. Група дітей поділяється на дві підгрупи. Перша підгрупа на 2-3 хвилини виходить із

кімнати. Друга підгрупа відбирає три іграшки з тих, що принесені. При цьому дві іграшки мають бути «з одного класу», а третя – з іншого. Наприклад, з лялькою та зайчиком кладуть м'ячик. Якщо діти легко справляються з трьома іграшками, їх можна збільшити до 4-5, але не більше 7-ми. Іграшки можна замінити картинками з дитячого лото (тоді гра називатиметься «Зайва картинка»). Цю гру можна проводити з дитиною та індивідуально.

Гра «Переліч предмети». З групи дітей вибирається один ведучий. Він виходить із кімнати на 2 хвилини. В цей час на стіл у кімнаті кладуться 7 предметів та замислюється ситуація. Наприклад, діти замислюються про ситуацію «Я йду гуляти», тоді на столі повинні лежати 7 предметів з одягу. Запрошується ведучий, йому розповідається ситуація та дозволяється протягом 1-2 хвилин оглянути стіл. Потім він повертається до столу спиною, а обличчям до групи дітей і починає перераховувати речі на столі. Після кожної правильної відповіді гурт каже «Правильно!», Після неправильної – «Неправильно!». Якщо ведучий перерахував не в повному обсязі предмети, група каже, які предмети він забув.

Гра «Жили-були...». Гра на розвиток мислення, кмітливості, закріплення знань про навколишній світ. Грати можна удвох з дитиною чи компанією, ставлячи питання по черзі. Дорослий ставить питання «Жило-було курча, що з ним потім стало?» «Він став півником». «Жила-була хмаринка, що з нею потім стало?» «З неї дощик пролився». «Жив-був потічок, що з ним стало?» «Взимку змерз», «Засох у спеку». «Жило-було насіння, що з ним потім стало?» «З нього квітка виросла». «Жив-був шматочок глини, що з ним потім стало?» «З нього зробили цеглу (вазу...)».

Гра «Третій зайвий».

У цій грі діти навчаються класифікувати предмети за ознаками, заданими в умовах. Дорослий каже три слова – сова, ворона, лисиця. Дитина повинна швидко проаналізувати ці три слова і визначити, що всі три слова

відносяться до живої природи, однак, сова і ворона – птахи, а лисиця – ні. Отже, лисиця тут зайва.

Для гри добре мати картки із зображенням людей різних професій та інструментів.

1 варіант: Задаємо питання: хто лікує хворих? Хто навчає дітей у школі? Хто готує обід? Хто працює на тракторі? Хто розносить листи та газети? Хто шиє сукню?

2 варіант: Запитання: що робить двірник? Що робить лікар? Що робить електрик? Що робить учитель? Що робить водій? Що робить маляр? Що робить перукар?

3 варіант: Вигадуємо загадки. Наприклад: ця людина працює на вулиці, має мітлу, лопату.

4 варіант: «Кому що потрібно?» Що потрібно листоноші? Що потрібно перукарю? І навпаки: кому потрібні ножиці? Кому потрібна голка?

«Склади картинку». Для гри знадобляться картинки зі схематичними зображеннями предметів: вагончик, грибок, кораблик, сніговик, курча, будиночок. Крім малюнків, необхідно приготувати вирізані із цупкого паперу геометричні фігури – круги, квадрати, трикутники, трапеції. Слід показати дитині одну картинку, розглянути зі скількох частин складається предмет, які вони за формою. Потім запропонувати знайти такі ж серед геометричних фігур і попросити дитину спробувати скласти картинку із геометричних фігур за зразком.

Таким чином, ефективність розробленої нами *ігрової технології* як *засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку* багато в чому детермінується виконанням низки педагогічних умов, узагальнюючи які, зазначимо наступні: створення комфортного предметно-розвивального середовища в закладах дошкільної освіти; готовність вихователя до проведення розвиваючої гри, яка передбачає:

а) ознайомлення з правилами та змістом поданої гри спочатку ним самим;

- б) володіння вихователем фактологічним матеріалом гри на більш глибокому рівні;
- в) його вміння доступно та логічно пояснювати цей матеріал дітям, поступово збільшуючи та ускладнюючи останній,
- г) забезпечення створення серед дітей атмосфери здорової конкурентної боротьби між її учасниками, у тому числі шляхом будь-якого призового стимулювання,
- д) організація рольових ігор, що спираються у своєму сюжеті на проведенні екскурсійних заходів у музеях різних частин світу.

2.3. Порівняльний аналіз результатів наукового дослідження

За підсумками проведення формувального експерименту, було проведено контрольне дослідження, позначивши цю групу як експериментальну (ЕГ). Завдання були розроблені за аналогією з тими, що були запропоновані під час констатувального експерименту, лише на іншому наочному матеріалі. Для порівняння такі ж завдання було запропоновано дошкільникам підготовчої групи № 2, які не приймали участі у дослідженні (контрольна група – КМ). Результати завдань були внесені до зведених таблиць (таблиця 2.6.)

Таблиця 2.6.

Зведена таблиця виконання завдань контрольного експерименту дітьми експериментальної групи

№	ІП дітей	Номер завдання					Усього	Рівень успішності виконання (у %)
		1	2	3	4	5		
1	Сашко В.	3	5	3	2	3	16	88,9%
2	Дарина Г.	3	4	2	2	3	14	77,8 %
3	Артем І.	2	5	2	2	2	13	72,2 %
4	Яна К.	3	4	3	3	3	16	88,9 %
5	Настя М.	3	4	2	2	2	13	72,2 %
6	Вова П.	3	4	3	2	3	15	83,3%

7	Артем П.	3	4	3	3	2	15	83,3%
8	Валерія П.	3	4	2	2	2	13	72,2%
9	Сашко С.	3	2	2	2	3	12	67%
10	Дмитро Г.	2	3	2	2	2	11	61,1 %
11	Юлія М.	3	4	2	2	2	13	72,2 %
12	Дмитро К.	2	3	2	2	2	11	61,1 %
13	Оксана К.	3	4	3	3	2	15	83,3%
14	Руслан Б.	3	6	3	3	2	17	94,4%
15	Ксенія Н.	3	5	3	2	2	15	83,3%
16	Данило В.	3	5	2	3	3	16	88,9%
17	Женя Щ.	2	3	2	2	2	11	61,1%
18	Людмила Н.	2	4	1	3	2	12	67%
19	Марина К.	3	6	2	2	3	16	88,9%
20	Христина Г.	2	4	2	2	2	12	67%
	Середній бал	2,7	4,2	2,3	2,3	2,4	13,9	76,7%

Таким чином, усі дошкільники ЕГ покращили свої результати. Успішність виконання завдань також зросла з 63,4% до 76,7%. Найбільш високі бали дітьми також були отримані за завдання, пов'язане з описом сюжетної картини та встановленням причинно-слідчих зв'язків, визначенням значеннєвої значущості сюжету. Також успішно було виконано завдання на домальовування картин (середній бал 4,2 з 6 можливих) та розподіл предметів на групи та виключення зайвого (2,3 із 3 можливих).

Таблиця 2.7.

Зведена таблиця виконання завдань дітьми контрольної групи

№	ІІ дітей	Номер завдання					Усього	Рівень успішності виконання (у %)
		1	2	3	4	5		
1	Юлія О.	3	4	2	2	3	14	77,8%
2	Олена К.	2	4	2	2	2	12	67 %
3	Олексій М.	2	5	2	1	2	12	67 %
4	Аліса М.	3	4	3	3	3	16	88,9 %
5	Іван К.	3	4	2	2	2	13	72,2 %
6	Іван Б.	2	3	2	2	3	12	67%
7	Микита Х.	3	4	2	2	2	13	72,2%
8	Леся С.	3	3	2	2	3	13	72,2%
9	Аліна К.	2	2	1	1	3	9	50%
10	Настя М.	2	3	1	2	2	10	55,6 %

11	Настя Б.	3	4	2	2	2	13	72,2 %
12	Женя С.	2	3	2	1	2	10	55,6 %
13	Влад В.	2	4	3	3	2	14	77,8%
14	Вероніка А.	3	4	3	3	2	15	83,3%
15	Марта Т.	2	4	3	2	2	13	72,2%
16	Каміла А.	2	5	2	2	3	14	77,8%
17	Єгор Т.	2	3	1	2	2	10	55,6%
18	Вікторія О.	2	4	1	3	2	12	67%
19	Данило Д.	3	4	2	2	3	14	77,8%
20	Інна Г.	1	4	1	2	1	9	50%
	Середній бал	2,4	3,75	1,95	2,1	2,3	12,5	66,2%

Як бачимо з таблиці 2.7, середній бал дітей ЕГ за всіма завданнями виріс. Середній бал дітей КГ приблизно дорівнює результатам дошкільників ЕГ на констатувальному етапі. Наочно це можна уявити малюнку

Отже, без цілеспрямованого розвитку розумових здібностей за допомогою застосування ігрових технологій результати дітей цього віку наближені до середньостатистичних. Якщо зробити зріз по групі, ми побачимо, що інтегративні типи розумового розвитку розподілилися в такий спосіб (табл. 2.8.)

Таблиця 2.8.

**Типи розумового розвитку дошкільників ЕГ за підсумками
контрольного експерименту**

№	ІП дітей	Відсоток успішності виконання завдань	Тип розвитку
1	Сашко В.	88,9%	В
2	Дарина Г.	77,8 %	В
3	Артем І.	72,2 %	В
4	Яна К.	88,9 %	В
5	Настя М.	72,2 %	В
6	Вова П.	83,3%	В
7	Артем П.	83,3%	В
8	Валерія П.	72,2%	В
9	Сашко С.	67%	П
10	Дмитро Г.	61,1 %	П
11	Юлія М.	72,2 %	В
12	Дима К.	61,1 %	П
13	Оксана К.	83,3%	В
14	Руслан Б.	94,4%	О

15	Ксенія Н.	83,3%	В
16	Данило В.	88,9%	В
17	Женя Щ.	61,1%	П
18	Людмила Н	67%	П
19	Марина К.	88,9%	В
20	Христина Г.	67%	П

З – знижений рівень розумового розвитку;

П – помірний рівень розумового розвитку;

В – високий рівень розумового розвитку;

О – «обдарований» рівень розумового розвитку.

Таблиця 2.9.

**Типи розумового розвитку дошкільників КГ за підсумками
контрольного експерименту**

№	ІІ дітей	Відсоток успішності виконання завдань	Тип розвитку
1	Юлія О.	77,8%	В
2	Олена К.	67 %	П
3	Олексій М.	67 %	П
4	Аліса М.	88,9 %	В
5	Іван К.	72,2 %	В
6	Іван Б.	67%	П
7	Микита Х.	72,2%	В
8	Леся С.	72,2%	В
9	Аліна К.	50%	П
10	Настя М.	55,6 %	П
11	Настя Б.	72,2 %	В
12	Женя С.	55,6 %	П
13	Влад В.	77,8%	В
14	Вероніка А.	83,3%	В
15	Марта Т.	72,2%	В
16	Каміла А.	77,8%	В
17	Єгор Т.	55,6%	П
18	Вікторія О.	67%	П
19	Данило Д.	77,8%	В
20	Інна Г.	50%	П

З – знижений рівень розумового розвитку;

П – помірний рівень розумового розвитку;

В – високий рівень розумового розвитку;

О – «обдарований» рівень розумового розвитку.

Отже, за підсумками контрольного експерименту можна зробити наступні висновки. Було проведено діагностичні завдання, які підтвердили результативність застосування ігрових технологій як засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку. Відповідно до виділених нами інтегративними типами розумового розвитку визначили, що в ЕГ «обдарований» тип розвитку відзначений у 1 дитини, високий рівень розумового розвитку демонструють 13 дітей, 6 дітей показали помірний тип розвитку, знижений тип розумового розвитку виявлено не було. У КГ «обдарованого» типу не виявлено, високий рівень розумового розвитку демонструють 11 дітей, 9 дітей показали помірний тип розвитку, знижений тип розумового розвитку виявлено також не був.

Висновки до розділу 2

Було проведено експериментальне дослідження. База дослідження – Закладу дошкільної освіти (ясла-садок) № 1 «Ромашка» Сумської міської ради. У дослідженні брали участь діти середнього дошкільного віку.

На констатувальному етапі дослідження було визначено мету – визначення педагогічних умов застосування ігрових технологій як засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку. Для досягнення поставленої мети була вирішена низка завдань: сформовано вибірку дітей середнього дошкільного віку; обрано діагностичні методики, спрямовані на вивчення особливостей розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку; проведено контрольний етап дослідження, проаналізовано отримані результати та зроблено відповідні висновки.

Були використані наступні діагностичні завдання: «Складання оповідання з картинки»; «Домальовування фігур»(О. Дьяченко); «Четвертий зайвий»(Н. Білопольська); «Поділи на групи»(А. Іванова); «Розуміння картин

із прихованим змістом»(А. Лурія, А. Бернштейн). Дані завдання дозволили визначити рівень розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку.

На констатувальному етапі дослідження було проведено 5 діагностичних завдань, спрямованих на дослідження образного мислення, операцій класифікації, порівняння та синтезу, розвиток мовленнєвих навичок. Відповідно до виділених нами інтегративних типів розумового розвитку визначили, що обдарованого тип розвитку в даній групі немає, високий рівень розумового розвитку демонструють 8 дітей, 10 дітей показали помірний тип розвитку, у 2 дітей виявлено знижений тип розумового розвитку.

За підсумками формувального етапу дослідження було проведено контрольний експеримент із залученням дошкільників контрольної групи, які не брали участь у дослідженні. Підвищення середнього балу діагностичних завдань та позитивна динаміка інтегративних рівнів розумового розвитку дошкільників досліджуваної групи дозволили нам зробити висновок про те, що застосування ігрових технологій є ефективним засобом розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дало змогу сформулювати наступні висновки:

1. *Проаналізовано теоретичні засади розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку засобами ігрових технологій.*

Було виявлено, що розумовий розвиток – це сукупність кількісних та власне якісних змін, що відбуваються в мисленнєвій діяльності дитини у зв'язку з віком, збагаченням досвіду, під впливом середовища, а також спеціально організованих виховних та навчальних впливів. Розумовий розвиток полягає у вмінні міркувати, обґрунтовувати свої думки, діяти адекватно до вимог старших, виявляти інтерес до пізнання навколишнього середовища, здатність швидко та правильно розуміти те, що їй говорять, вибудовувати власні судження, користуватися поняттями й узагальненнями. Розумовий розвиток дитини розглядається не лише як отримання певного обсягу знань, а як розвиток сприймання, пам'яті, уваги, пізнавальних здібностей, оволодіння способами та прийомами пізнавальної діяльності.

Розумовий розвиток дитини має стадіальний характер. На кожному віковому щаблі виникають специфічні передумови для засвоєння нового соціального досвіду, для оволодіння новими способами діяльності, для формування нових психічних процесів. Розумний розвиток протікає по-різному в залежності від умов життя та виховання дитини. При стихійному, неорганізованому розвитку – його рівень знижений, несе на собі відбиток неповноцінного функціонування психічних процесів.

Розумовий розвиток дітей дошкільного віку здійснюється в ігровій діяльності у спеціально створених дорослими іграх (рухливі, дидактичні, сюжетно-рольові) сконцентровані різноманітні знання, розумові операції, розумові дії, які дітям необхідно освоїти. Творчі ігри за своєю природою кмітливі: в них діти відображають свої враження про навколишнє життя, знання, засвоєні раніше. В процесі дидактичної гри ці знання піднімаються на значно новий рівень: переводяться в мовленнєвий план, отже, узагальнюються, перетворюються, удосконалюються. Спілкування дітей

середнього дошкільного віку у дидактичній грі сприяє їх взаємному збагаченню знаннями, оскільки діти дошкільного віку обмінюються думками, звертаються за порадою до дорослих, до інших джерел отримання додаткової інформації.

2. Визначено й теоретично обґрунтовано педагогічні умови застосування ігрових технологій як засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку у закладі дошкільної освіти.

Ігрові технології стали невід'ємною частиною сучасних освітніх тенденцій. Вміле їх застосування педагогом закладу дошкільної освіти робить заняття цікавим для вихованців, а також створює необхідні умови для засвоєння нових знань, умінь та навичок у провідній для них формі діяльності – у грі. Доцільним, видається виділити такі педагогічні умови:

1. Готовність вихователя до проведення розвиваючої гри.

2. Створення сприятливого предметно-розвивального середовища в закладах дошкільної освіти, що включає ряд зазначених нижче позицій.

3. Проведення рольових ігор.

3. Розроблено критерії, показники та рівні розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку.

Знижений рівень розумового розвитку – 0-40% успішно виконаних завдань: неприйняття допомоги вихователя або пасивність, відмова від діяльності при перешкодах, що виникають. Помірний рівень розумового розвитку – 41-70% успішно виконаних завдань: формальне вирішення поставлених завдань, відсутність прагнення до чіткості запам'ятовування та прояву вольових зусиль, ускладнення у вербальних завданнях, здатність до об'єктивного оцінювання результатів. Високий рівень розумового розвитку – 71-90% успішно виконаних завдань: змішане орієнтування у перцептивних діях, які змінювалися від складності об'єкту, зацікавленість при ставленні до завдання, здатність до об'єктивного оцінювання результатів.

4. *Експериментально перевірено ефективність педагогічних умов застосування ігрових технологій як засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку.*

Базою дослідження було обрано Заклад дошкільної освіти (ясла-садок) № 1 «Ромашка» Сумської міської ради. У дослідженні брали участь діти середнього дошкільного віку «Калинка».

На констатувальному етапі дослідження було визначено мету – визначення педагогічних умов застосування ігрових технологій як засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку. Для досягнення поставленої мети була вирішена низка завдань: сформовано вибірку дітей середнього дошкільного віку; обрано діагностичні методики, спрямовані на вивчення особливостей розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку; проведено контрольний етап дослідження, проаналізовано отримані результати та зроблено відповідні висновки. Були використані наступні діагностичні завдання: «Складання оповідання з картинки»(О. Ушакова); «Домальовування фігур» (О. Дьяченко); «Четвертий зайвий» (Н. Білопольська); «Поділи на групи»(А. Іванова); «Розуміння картин із прихованим змістом»(А. Лурія, А. Бернштейн).

Використані діагностичні завдання, спрямовані на дослідження образного мислення, операцій класифікації, порівняння та синтезу, розвиток мовленнєвих навичок. Відповідно до виділених нами інтегративних типів розумового розвитку визначили, що обдарованого тип розвитку в даній групі немає, високий рівень розумового розвитку демонструють 8 дітей, 10 дітей показали помірний тип розвитку, у 2 дітей виявлено знижений тип розумового розвитку.

З метою підвищення рівня розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку був проведений формувальний етап дослідження. На цьому етапі був використаний комплекс ігор для розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку. А саме: гра «Данетка»; гра «Парні картинки» (розвиток розумових операцій аналізу та синтезу); гра «Жили-були...».

За підсумками формувального етапу дослідження було проведено контрольний експеримент із залученням дошкільників контрольної групи, які не брали участь у дослідженні. Підвищення середнього балу діагностичних завдань та позитивна динаміка інтегративних рівнів розумового розвитку дошкільників досліджуваної групи дозволили нам зробити висновок про те, що застосування ігрових технологій є ефективним засобом розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку.

Отже, за підсумками контрольного експерименту можна зробити наступні висновки. Було проведено діагностичні завдання, які підтвердили результативність застосування ігрових технологій як засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку. Відповідно до виділених нами інтегративними типами розумового розвитку визначили, що в ЕГ «обдарований» тип розвитку відзначений у 1 дитини, високий рівень розумового розвитку демонструють 13 дітей, 6 дітей показали помірний тип розвитку, знижений тип розумового розвитку виявлено не було. У КГ «обдарованого» типу не виявлено, високий рівень розумового розвитку демонструють 11 дітей, 9 дітей показали помірний тип розвитку, знижений тип розумового розвитку виявлено також не був.

Отже, ми підтвердили необхідність визначення педагогічних умов застосування ігрових технологій як засобу розумового розвитку дітей середнього дошкільного віку. Таким чином, можна рекомендувати вихователям проводити цілеспрямовану систематичну роботу з формування розумових здібностей з використанням ігрових технологій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Закон України «Про освіту». Електронний ресурс. Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>
2. Бех І. Д. Виховання особистості: у 2 книгах. Книга 2: Особистісно-орієнтований підхід: науково-практичні засади. К.: Либідь, 2013. 344 с.
3. Болотіна Л. Р. Дошкільна педагогіка. К.: Юрайт, 2020. 219 с.
4. Букатов В.М. Педагогічні таїнства дидактичних ігор: Посібник. К.: Ред. загальнопед. газ., 2014. 126 с.
5. Валентьєва Т.І. Педагогіка дошкільна. Навчальний посібник. Чернігів: Видавець Лозовий В.М., 2015. 72 с.
6. Вікова і педагогічна психологія. К.: Каравела, 2019. 400 с.
7. Використання гри для активізації навчально-виховного процесу: Посіб. для студ. пед. вузу та викладачів. К.: Наук. світ, 2011. 270 с.
8. Волкова Н. П. Педагогіка: навч. посіб. Київ: Академвидав, 2012. 615 с.
9. Галузяк В.М., Сметанський М.І. Педагогіка. Вінниця: РВВ ВАТ «Вінницька обласна друкарня», 2011. 200 с.
10. Гогоберидзе А. Г., Солнцева О. В. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения: учебник. СПб.: Питер, 2019. 464 с.
11. Дитина: Освітня програма для дітей від двох до семи років. К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2016. 304 с.
12. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навчальний посібник. К.: Академвидав, 2014. 352 с.
13. Дуткевич Т.В. Дитяча психологія. Навч. посіб. К.: Центр учбової літератури, 2012. 424 с.
14. Загородня Л.П., Тітаренко С.А. Педагогічна майстерність вихователя дошкільного закладу. Суми: Університетська книга. 2010. 319 с.
15. Козлова С.А. Дошкільна педагогіка: підручник. К.: Academia, 2017. 288 с.
16. Коленцева Н.Г. Методика роботи з дидактичними матеріалами в дитячому саду. Тбілісі, 2012. 174 с.

- 17.Крамченкова В.О. Психодіагностика розвитку дошкільників: старший дошкільний вік. Х.: Вид-во «Ранок», 2013. 192 с.
- 18.Кудикіна Н.В. Внесок вітчизняних психологів у формування педагогічної теорії ігрової діяльності дітей. *Практична психологія та соціальна робота*. 2019. С.55-58.
- 19.Кузьменко В. У. Розвиток індивідуальності дитини 3-7 років: монографія. К.: НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2015. 354 с.
- 20.Кузьмінський А.І. Педагогіка у запитаннях і відповідях: навч. посіб. Київ: Знання, 2016. 311 с.
- 21.Ладивір С. О. Особистість дошкільника: *Надії та перспективи розвитку: науково-методичний посібник Житомир: Інститут психології ім. Г. С. Костюка АПН України, Житомирський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти*, 2013. 175 с
- 22.Лозова В. І. Теоретичні основи виховання і навчання: навчальний посібник. Харків: ОВС, 2012. 400 с.
- 23.Максимюк С. П. Педагогіка: навчальний посібник К.: Кондор, 2015. 670 с.
- 24.Мацко Л.А. Основи психології та педагогіки: навч. посібник. ВНТУ, 2019. 158 с.
- 25.Мельничук А.І. Дидактичні ігри як засіб адаптації шестирічної дитини до навчання та виховання. *Дошкільне виховання*. 2019. №16. С. 54-58.
- 26.Мойсеюк Н.Є. Педагогіка. 4-е вид., доповн. К.: Кондор, 2013. 615 с.
- 27.Нор К. Ф. В. О. Сухомлинський про розумовий розвиток учнів молодшого шкільного вік. *Рідна школа*. 2019. №5. С. 7-9.
- 28.Павелків Р.В. Дитяча психологія: навч. посіб. К.: Академвидав, 2010. 432 с.
29. Підласий І. П. Педагогіка. Новий курс: підручник для студентів педагогічних вузів: У 2 кн.: Кн. 1: Загальні основи. Процес навчання. К.: Владос, 2019. 576 с.
- 30.Піроженко Т.О. Особистість дошкільника: перспективи розвитку: навч-метод. посіб. Тернопіль: Мандрівець, 2010. 136 с.

- 31.Поддьяков Н.Н., Говоркова А.Ф. Развитие мышления и умственное воспитание дошкольников. М.: МГУ, 2019. 478 с.
- 32.Поддьяков Н.Н. Проблемное обучение и творчество дошкольников. к.: Центр *Дошкольное детство*, 2014. С. 41-44.
- 33.Подласый И.П. Педагогика. Новый курс: Учебник для студ. пед. вузов: В 2 кн. М.: Владос, 2012. 576 с.
- 34.Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка: Навч. пос. для студ. вищ. навч. закл. К.: Академвидав, 2013. 462 с.
- 35.Розумне виховання сучасних дошкільнят. Методичний посібник. К.: Видавничий дім «Слово», 2015. 176 с.
- 36.Савченко О.Я. Дидактика початкової школи. К.: Абрис, 2012. 368 с.
- 37.Саяпіна С.А. Вітчизняна дошкільна педагогіка як наука: Становлення та розвиток. Монографія. Слов'янськ, 2016. 414 с.
- 38.Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі. *Рідна школа*. 2018. № 7. С.33-37.
39. Смирнова О.О. Дошкольная педагогика: педагогические системы и программы воспитания. М.: Юрайт, 2020. 122 с.
- 40.Степанов О.М. Основи психології і педагогіки: навч. посіб. К.: Академвидав, 2005. 520 с.
- 41.Усова А.П. Роль игры в умственном воспитании детей. К.: Эксмо, 2010. 340 с
- 42.Фіцула М.М. Педагогіка: навч. посіб. 3-тє вид. К.: Академвидав, 2019. 560 с.
- 43.Ягупов В.В. Педагогіка: навчальний посібник Київ: Либідь, 2012. 559 с.

ДОДАТКИ

Додаток А

Апробація результатів та публікації.

Основні положення та результати кваліфікаційної роботи доповідались та обговорювались на 2-х науково-практичних конференціях різного рівня: VI Всеукраїнській науково-практичній конференції для студентів, магістрантів та молодих науковців «Дошкільна освіта: від традицій до інновацій» (27 листопада 2020 року); IV Всеукраїнській науково-практичній конференції для студентів, магістрантів та молодих науковців «Дошкільна і початкова освіта: реалії та перспективи» (28 квітня 2021 року). За результатами дослідження опубліковано 2 статті:

1. Мазур Т. Вплив ігрової діяльності на виховання самостійності у дітей дошкільного віку. *Дошкільна освіта: від традицій до інновацій: матеріали VI Всеукраїнської науково-практичної конференції для студентів, магістрантів та молодих науковців (27 листопада 2020 року)*. Суми: ФОП Цьома С.П., 2020. С. 45–50.
2. Мазур Т. Ігрова технологія як ефективний засіб розумового виховання дітей в сучасному закладі дошкільної освіти. *Дошкільна і початкова освіта: реалії та перспективи: матеріали IV Всеукраїнської науково-практичної конференції для студентів, магістрантів та молодих науковців (28 квітня 2021 року)*. Суми: ФОП Цьома С.П., 2021. С. 34–40.