

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ

Грецкая М. Г.

УО «Гродненский государственный университет имени Янки Купалы»
г. Гродно, Республика Беларусь

Аннотация. В статье рассматривается дидактическая игра в качестве ключевого средства формирования познавательной активности детей 5-6 лет. Изучаются структурные компоненты познавательной активности, доказывається, что специфика дидактической игры, сочетающая обучающую задачу, правила и игровые действия, создает уникальную среду для их развития. Особое внимание уделяется социальному контексту игры, который способствует развитию коммуникативных навыков, произвольности поведения и опыта познавательного взаимодействия со сверстниками и взрослым. Статья содержит практические выводы для организации эффективной педагогической работы.

Summary. The article examines the didactic play as a key tool for developing cognitive activity in children aged 5-6 years. The structural components of cognitive activity are studied. It is proven that the specific nature of a didactic game, which combines a learning task, rules, and play actions, creates a unique environment for their development. Special attention is paid to the social context of the game, which contributes to the development of communication skills, voluntary behavior, and the experience of cognitive interaction with peers and adults. The article provides practical conclusions for organizing effective pedagogical work.

Ключевые слова: познавательная активность, старший дошкольный возраст, дидактическая игра, развивающая среда, игровая деятельность.

Key words: cognitive activity, senior preschool age, didactic play, developmental environment, play activity.

Проблема развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста является одной из центральных в современной дошкольной педагогике и детской психологии. Возраст 5-6 лет характеризуется как сензитивный период для формирования целенаправленной познавательной деятельности, выходящей за рамки спонтанного интереса. Познавательная активность в данном контексте понимается как личностное образование, интегрирующее эмоциональный отклик на новое, стремление к интеллектуальному усилию, инициативность в получении знаний и способность к элементарной поисковой деятельности [1]. Ее успешное развитие определяет готовность ребенка к систематическому обучению в школе.

В педагогической практике используются различные методы и приемы. Однако дидактическая игра, в силу своей двойственной природы, представляет собой эффективное средство развития познавательной

активности. Она специально организуется педагогом и погружает ребенка в среду, где социальное взаимодействие и содержание неразрывно связаны.

Познавательная активность ребенка 5-6 лет представляет собой не единый процесс, а сложное, многокомпонентное личностное образование, находящееся в стадии активного становления. Ее структура может быть представлена как система взаимосвязанных и взаимообусловленных компонентов, каждый из которых вносит свой вклад в общую направленность ребенка на познание окружающего мира. В современной педагогической психологии и дошкольной педагогике в структуре познавательной активности выделяются четыре взаимосвязанных компонента: мотивационно-потребностный, интеллектуально-действенный, регуляторно-волевой, социально-коммуникативный компоненты [2].

1. Мотивационно-потребностный (эмоционально-личностный) компонент – это ядро, энергетический источник познавательной активности. Он определяет «хочу» и «зачем» в познании. Мотивационно-потребностный компонент включает: познавательную потребность, познавательный интерес, эмоциональный отклик, мотивацию. Дидактические игры данного компонента направлены на формирование внутреннего желания познать – пробуждают любопытство, создают положительный эмоциональный фон, учат радоваться самому процессу открытия и снижают страх перед новым и сложным. Игра «Почемучкин сундук» пробуждает спонтанное любопытство и познавательную инициативу, создать ситуацию удивления и эмоционального вовлечения в исследование незнакомого объекта. «Почемучкин сундук» – это коробка, в которую попадают самые странные и неоднозначные предметы. Детям предлагается не просто угадать предмет, а стать исследователями: рассмотреть его, потрогать, понюхать, выдвинуть самые смелые версии о его происхождении и назначении. Педагог не дает готовых ответов, а поддерживает диалог, направляет рассуждения детей. После того как дети погрузились в атмосферу свободного исследования, важно поддержать их, когда что-то идет «не по плану». В игре «Поляна ошибок» мы не боремся с неверными ответами, а делаем их предметом веселого и полезного изучения. Педагог намеренно создает нелепые ситуации (рисует солнце с углами, называет медведя насекомым). Задача детей — найти «ошибку-нелепицу» и исправить ее. А затем дети сами придумывают свои «ошибки» для других. Этот переход от пассивного исправления к активному, кардинально меняет отношение ребенка к собственным промахам: они становятся не тупиком, а ступенькой и даже поводом для творчества. Эти игры фокусируются не на усвоении конкретных знаний, а на формировании интереса к самому процессу познания, положительного эмоционального отношения к новому, преодолении страха ошибки и развитии внутренней мотивации.

2. Интеллектуально-действенный (процессуально-содержательный) компонент – это операциональное ядро активности, «инструментарий» познания. Определяет «как» и «чем» ребенок познает. В качестве основных элементов данного компонента выделяют наблюдательность и восприятие, мыслительные операции, воображение и творчество, практические действия обследовательского и экспериментального характера. В практической деятельности нами используются игры, направленные на развитии познавательных процессов – анализа, сравнения, установления причинно-следственных связей, планирования действий и решения конкретных умственных задач. В игре «Лаборатория превращений» детям предлагается не просто угадать, а предсказать результат. Например: «Что произойдет с кусочком льда, если мы положим его в стакан с теплой водой?». Дети высказывают свои предположения, затем проводят опыт, наблюдают и сравнивают результат с гипотезой. Это плавно переводит эмоциональный интерес в интеллектуальное действие – прогнозирование и анализ. Когда ребенок освоил простое наблюдение, можно усложнить задачу, предложив игру на логическое построение. Нами используются серии сюжетных картинок (3-5 штук), которые перепутаны. Задача ребенка – восстановить правильный порядок, обосновывая каждый шаг: «Сначала мальчик взял лейку, потому что земля была сухая, затем он полил цветок, и только после этого он расцвел». Это упражнение напрямую развивает процессуальную сторону мышления – умение видеть и выстраивать процесс во времени. Предложенные игры представляют собой систему постепенно усложняющихся умственных задач, где каждое следующее действие опирается на предыдущее. Педагог здесь выступает как организатор интеллектуального вызова, четко формулирующий задание и помогающий ребенку осознать применяемые им способы познания.

3. Регуляторно-волевой (произвольный) компонент – это управляющий и стабилизирующий блок. Он обеспечивает устойчивость и целенаправленность активности, преодоление трудностей. Регуляторный компонент вбирает в себя процессы целеполагания и планирования, самоконтроля и рефлексии, познавательной настойчивости. В рамках развития регуляторно-волевого компонента мы включаем игры, направленные на развитие произвольности – способности подчинять свои действия правилу, удерживать цель, контролировать импульсы и регулировать поведение в процессе познания. В игре «Тихий часовой» ребенок («часовой») должен охранять «секретный объект» (например, игрушку или картинку), сохраняя полную неподвижность и молчание в течение заданного времени. Другие дети могут пытаться его «отвлечь». Побеждает тот, кто точно выполнил правило – не пошевелился и не заговорил. Этот переход от свободной познавательной активности к деятельности, жестко регламентированной правилом. Когда базовый навык сосредоточения

сформирован, можно усложнить задачу, добавив элемент планирования. В игре «Следуй плану» ребенок получает не просто задание, а схематичный план из 3-5 пунктов. Ребенок должен самостоятельно ознакомиться с планом, удержать его в голове и выполнить строго по порядку, сверяясь с листом. Этот переход от действия по непосредственному указанию к действию по внутренне удерживаемому плану является ключевым для развития регуляторных функций. Игра учит не просто делать, а делать осознанно, сверяясь с целью. Высший уровень развития произвольности – это не только следовать правилу, но и самостоятельно оценивать соответствие ему. В игре «Исправь ошибку Незнайки» ребенку предлагается роль «эксперта». Ему демонстрируется заведомо неверный результат (рисунок с ошибкой), который «сделал Незнайка». Задача ребенка – найти все ошибки, объяснить, почему они являются ошибками, и предложить правильный вариант. Этот переход от внешнего контроля к внутреннему завершает формирование регуляторного компонента. Это создает необходимую основу для того, чтобы познавательная активность стала не стихийной, а целенаправленной, организованной и эффективной.

4. Социально-коммуникативный компонент отражает социальную природу познания в дошкольном возрасте. Познавательная активность часто разворачивается и обогащается в общении. Социально-коммуникативный компонент представлен формами познавательного общения со взрослым и сверстниками, совместной познавательной деятельностью, речевой активностью как формой презентации познавательного опыта. В практической деятельности мы используем игры, направленные на развитие способности к познавательному взаимодействию – общению, обмену мнениями, аргументации своей позиции и совместному поиску решения. Познание здесь происходит не в одиночку, а в диалоге и сотрудничестве. После того как дети научились самостоятельно выдвигать гипотезы и аргументировать свою позицию, важно перенести этот навык в плоскость совместного обсуждения. В игре «Совет мудрецов» перед небольшой группой детей (2-4 человека) ставится открытый вопрос или проблема, не имеющая одного очевидного ответа (например: «Как помочь муравьям перебраться через широкую лужу?»). Каждый ребенок сначала кратко повторяет мысль предыдущего, а затем добавляет свою. Это плавный переход от индивидуального мышления к коллективному, где коммуникация становится инструментом обогащения идеи. Высшая форма социально-коммуникативного компонента – это аргументированная дискуссия, направленная на установление истины. В игре «Интервью у эксперта» после проведения опыта, выбирается «эксперт», остальные дети становятся «журналистами» и задают ему вопросы о том, что они видели и узнали. «Эксперт» должен дать развернутые ответы. Роли постоянно меняются. Коммуникация служит для проверки гипотез, развития

критического мышления и совместного поиска наиболее обоснованного решения. Таким образом, умения договариваться, точно взаимодействовать превращает познавательную активность из индивидуального процесса в коллективно-распределенную деятельность, где социальное взаимодействие становится мощным катализатором и обогащающей средой для развития мышления каждого участника.

Дидактическая игра, определяемая как деятельность, в которой обучающая задача реализуется через игровые правила и действия, идеально соответствует этой структуре. Ее социально-педагогический потенциал раскрывается через следующие аспекты: социальный контекст, педагогическое руководство, мотивационную основу.

1. Социальный контекст – игра часто предполагает партнерство (со взрослым или сверстниками), что создает ситуацию естественной коммуникации, необходимости договариваться, соблюдать очередность, аргументировать свой ход. Это формирует социальный интеллект и переводит познавательный процесс в плоскость сотрудничества.

2. Педагогическое руководство – педагог выступает не как транслятор знаний, а как организатор условия, скрытый руководитель и равноправный участник. Он дозирует сложность, создает проблемные ситуации в рамках игры, поддерживает инициативу, тем самым направляя активность в продуктивное русло.

3. Мотивационная основа – игровая мотивация является ведущей в дошкольном возрасте. Дидактическая игра «оборачивает» познавательную задачу в привлекательную для ребенка форму, обеспечивая внутреннюю, а не навязанную извне, заинтересованность в ее решении [3].

Дидактическая игра, благодаря своей гибкости, является идеальным инструментом для перевода ребенка с одного уровня активности на другой. Она создает «зону ближайшего развития», где при поддержке педагога и взаимодействии со сверстниками дети могут освоить более сложные познавательные действия. Игровые правила структурируют деятельность, а сюжет и атрибуты стимулируют поиск, делая его эмоционально привлекательным. Для того чтобы игра стала действенным средством развития познавательной активности, ее организация должна отвечать ряду критериев: акценту на поисковом характере, постепенном усложнении, стимулировании речевой активности, создании ситуации успеха и права на ошибку. Дидактическая игра может быть элементом проекта, экспериментирования, конструирования, интегрироваться в различные виды деятельности, что показывает ребенку универсальность познавательных стратегий [4].

Таким образом, дидактическая игра не является рядовым методическим приемом. Это средство, которое организует познавательную деятельность в адекватной возрасту, мотивирующей форме, создает

безопасную социальную среду для интеллектуального экспериментирования и коммуникации, позволяет педагогу гибко управлять процессом развития, находясь в «зоне ближайшего развития» ребенка. Систематическое и методически грамотное использование дидактических игр в работе с детьми 5-6 лет закладывает фундамент не только для конкретных знаний, но и для становления субъекта познания – ребенка, который умеет и хочет учиться, задавать вопросы, выдвигать идеи и взаимодействовать с другими в процессе познания мира.

ЛИТЕРАТУРА

1. Веракса, Н. Е., Познавательное развитие в дошкольном детстве: Учебное пособие / Н. Е. Веракса, А. Н. Веракса. – М.: Мозаика-Синтез, 2012. – 336 с.
2. Сигимова, М. Н. Структура познавательной активности личности: теоретический анализ / М. Н. Сигимова, В. Г. Сигимов // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2013. – № 10. – С. 154-165.
3. Волкова, Е. В. Дидактическая игра как средство развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста / Е. В. Волкова, Е. И. Чиркова // Балтийский гуманитарный журнал. – 2019. – Т. 8. – № 2 (27). – С. 262-265.
4. Клопотова, Е. Е. Специфика познавательной активности детей старшего дошкольного возраста / Е. Е. Клопотова // Психологическая наука и образование. – 2016. – № 2. – С. 88-97.

УДК 614.2

АПТЕКА-МУЗЕЙ КАК ПРИМЕР ПОЛИФУНКЦИОНАЛЬНОЙ СРЕДЫ

Дорошкевич Е. И.¹, Дорошкевич И. Н.²

¹ – УО «Гродненский государственный аграрный университет»

г. Гродно, Республика Беларусь;

² – Белорусский государственный университет

г. Минск, Республика Беларусь

***Аннотация.** В статье рассматривается аптека-музей в Гродно как пример полифункциональной среды, обладающей значительным образовательным и профориентационным потенциалом. Авторами представлен анализ региональной практики музеефикации фармацевтических объектов. Особое внимание уделено характеристике экспозиционно-образовательного пространства аптеки-музея, которое служит эффективным инструментом профессиональной ориентации для широкого спектра специальностей: от медиков и фармацевтов до аграриев, историков, искусствоведов и специалистов туристической индустрии. Показано, что данный объект выступает не просто хранилищем артефактов, но полипрофессиональной площадкой, где история фармации становится точкой пересечения интересов представителей различных областей знания, способствуя осознанному выбору будущей профессии и сохранению культурно-исторического наследия.*

***Summary.** The article examines the pharmacy-museum in Grodno as an example of a multifunctional environment with significant educational and career guidance*