**Наталія Винницька, Соломія Пилипів**

**(Дрогобич, Україна)**

**РОЗВИТОК ЛОГІЧНИХ УМІНЬ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ ЧЕРЕЗ ДИДАКТИЧНУ ГРУ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ**

У зв’язку з глобальними змінами у світі суспільство потребує високоінтелектуальних громадян, які володіють усною та письмовою мовою та культурою мислення. Але традиційна система освіти вже давно не розвиває нових способів і методів навчання. Тому сучасна педагогічна наука намагається більше уваги приділяти розвитку логічного мислення у навчальному процесі.

Роль комп'ютерних технологій в даний час дуже велика, оскільки персональні комп'ютери використовуються у всіх сферах нашого життя. Тому вивчення такого шкільного предмету, як інформатика, просто необхідно [1].

Однією з найважливіших проблем у викладанні будь-якого предмету є розвиток мотивації, і підтримка інтересу до матеріалу, що вивчається, не є винятком. Вчителі можуть вирішити цю проблему, використовуючи сучасні технології та методи навчання на уроці. У педагогічній та психологічній літературі зустрічаються такі поняття: «технологія», «педагогічна технологія», «технологія навчання», «технологія проблемного навчання», «технології дистанційного навчання», «технології мобільного навчання», «технології електронного навчання» тощо. Багато технологій допомагають активізувати думку учнів, розвивати допитливість, стимулювати учнів до самостійного отримання знань. Однією з таких технологій є ігрові технології. Тому що завдяки грі дитина будь-якого віку готова опановувати норми та вимоги навколишнього світу. Тому в молодшому шкільному віці дитині легше засвоювати поняття та істини в ігровій формі [4]. У підлітковому віці ігрові процеси школяра значно зменшуються. Тому, коли йому надається можливість брати участь у різних іграх, він робить це з радістю і сприймає вчителя як друга і союзника, а не ворога. Для старшокласника гра – це можливість перевірити свої сили та готовність до реального життя дорослої людини.

Багато наук вивчають такий предмет, як мислення. Тому це поняття має багато визначень. У філософії термін «мислення» вживається дуже часто, він вважається синонімом знання і асоціюється з вирішенням певних завдань [3]. Психологи також розглядають феномен мислення, відзначаючи його як психічний процес, що відбувається за допомогою розумової діяльності людини і завдяки якому реалізуються зв'язок і відношення між пізнаними предметами і явищами. І саме пізнавальна сторона мислення, розглянута в психологічній літературі, є важливою в педагогіці. А. В. Брушлінський вважає, що розвиток мислення з точки зору педагогіки включає формування вміння працювати з інформацією, а також її розуміння і перетворення, тобто формування загальнонавчальних умінь [7].

І це дає можливості для розвитку логічного мислення не лише на предметі математики, а й інформатики. Під час усвідомленого засвоєння знань учні використовують основні розумові операції (аналіз, синтез, порівняння, абстрагування, конкретизацію, узагальнення), роблять індуктивні висновки, ведуть дедуктивні умовиводи і тим самим розвивають логічне мислення.

Логічне мислення – це мислення, яке відбувається в рамках формальної логіки і відповідає її вимогам. Логіка є основою інформатики як науки. Елементи логіки вбудовані в алгоритмізацію, мови програмування, пошук баз даних та Інтернет [9]. Тому вчитель на уроках інформатики повинен використовувати різні методи навчання для активізації та розвитку мислення.

Аналізуючи філософську та психолого-педагогічну літературу, можна помітити, що ігри розглядаються в різних галузях науки, але єдиної теорії немає. Наприклад, у філософії чи культурології гра є способом існування людини, засобом розуміння навколишнього світу. У психології гра є засобом активізації психічних процесів. А в педагогічній науці гру розуміють як спосіб організації виховання і навчання.

У школах ігрові технології використовуються в таких випадках: для позакласної роботи, для проведення уроків або їх фрагментів, а також для вивчення окремих понять, тем, можливо навіть розділів.

Педагогічна гра відрізняється від будь-якої іншої гри тим, що вона має чітко визначену мету, обов’язково принесе результат, має навчально-пізнавальну спрямованість.

Гра створюється на уроці з використанням ігрових ситуацій, здатних мотивувати навчальну діяльність.

Використовуючи ігрові технології, вчителі повинні керуватися такими правилами:

1. Найголовніше, щоб гра відповідала цілям уроку. Так, наприклад, якщо гра використовується на етапі вивчення нового матеріалу, то всі ігрові вправи та гуртки повинні містити матеріал для вивчення з даної теми, а також завдання для його закріплення. Наприкінці уроку виховна мета повинна бути досягнута, навіть якщо урок організовано в ігровій формі.

2. Ігри слід використовувати економно. Постійні уроки в ігровій формі можуть швидко втомити учнів, їм також потрібні традиційні заняття, заняття за іншими технологіями, таким чином підтримуючи інтерес до предмету та вивченого матеріалу.

3. Доступність гри, а саме сюжет, матеріал має бути зрозумілим, необхідно враховувати індивідуальні та вікові особливості учнів [7].

У методичній літературі існують різні класифікації ігор. Складність класифікації полягає в тому, що кожен автор привносить щось своє. Існує класифікація ігор за тривалістю: короткі ігри на засвоєння одного правила, відпрацювання вміння розв'язувати задачу, ігрова оболонка, тривалість якої зазвичай становить одне заняття, і тривалі ігри, які можуть тривати від кількох днів або тижнів до кількох років. Звичайно, в школі в основному використовують короткі ігри та ігрові снаряди.

Дидактичні ігри – це ігри з готовими правилами, які використовуються як засіб розвитку пізнавальної діяльності дітей і підлітків. У навчанні та грі присутні пошуки та творчість. Багато дидактичних ігор допомагають учням виявляти закономірності явищ, будувати припущення та гіпотези. Вони прагнуть вивчати нове та виконувати завдання, якщо гра проводиться у вигляді змагань. Але той, хто володіє найбільшою кількістю інформації, досягає більших результатів, тобто виграє. Ігри цієї категорії включають диктанти, міні-змагання «хто краще», «хто швидше», коментовані взаємоопитування, лото, доміно тощо [5].

Таким чином, ігрові технології допомагають активізувати діяльність учнів, виховувати інтерес, а також тренувати пам'ять, розвивати мовленнєві здібності, увагу та багато іншого. Але найголовніше, що гра сприяє розвитку логічного мислення учнів. Вчителю слід пам’ятати, що класифікація ігор різноманітна, кожна гра виконує свою функцію, але саме ігрова діяльність може створити сприятливу і спокійну атмосферу на уроці.

У сучасному суспільстві до студентів висувається багато вимог, а саме: здатність швидко вирішувати виникаючі питання та проблеми, аналізувати великий обсяг різноманітної інформації. Все це вимагає високого рівня розвитку логічного мислення. А основою для розвитку логічного мислення є математика та інформатика як навчальні предмети [5]. Систематичне використання спеціальних технологій на уроках інформатики та в позакласній роботі, спрямованих на розвиток логічного мислення, розширює кругозір, виховує інтерес до предмету та мотивує пізнавальну діяльність.

Але ігрові технології дозволяють побудувати навчальний процес, спрямований на розвиток логічного мислення. Крім того, навчання рухається від простого до складного. А сюжет гри допомагає активізувати процес навчання і тим самим розвивати логічне мислення.

**Література:**

1. Біленко І. Початкова школа в контексті інноваційних освітніх змін. Використання сучасних технологій, форм та методів у початковій освіті. Методист. 2017. № 2. С. 3-7.
2. Григорчук Т. Особливості розвитку логічного мислення першокласників на уроках математики в контексті ідей нової української школи. Актуальні проблеми дошкільної та початкової освіти в контексті європейських освітніх стратегій. 2019. №4. С. 162-166.
3. Ісаченко Г.В. Формування логічного мислення молодших школярів в процесі навчальної діяльності. URL: https://vseosvita.ua/library/formuvanna-logicnogomislenna-molodsih-skolariv-v-procesi-navcalnoidialnosti-107178.html
4. Комаров І.О. Розвиток логічного мислення як умова успішного навчання учнів школи. Проблеми сучасної педагогічної освіти. Педагогіка і психологія. 2014. Вип. 5. С. 12-14.
5. Концепція «Нова українська школа». 2016. URL: http://nus.org.ua/wp-content/uploads/2017/07/konczepcziya.pdf
6. Кривошея Т. Блоки Дьєнеша як засіб розвитку логічного мислення дітей у контексті європейських освітніх підходів. Актуальні проблеми дошкільної та початкової освіти в контексті європейських освітніх стратегій : збірник матеріалів науково-практичної конференції викладачів і студентів інституту педагогіки, психології і мистецтв (Вінниця, ВДПУ ім. М. Коцюбинського, 9–11 квітня 2014 р.) / за ред. Г. С. Тарасенко. – Вінниця: ТОВ «Нілан-ЛТД», 2014. Вип. 3. С. 42-47.
7. Особливості впровадження Концепції Нова українська школа: методичні рекомендації. 2018. URL: www.soippo.edu.ua/images/... /рекомендації\_Шостка.docx.
8. Поліщук М.М. Розвиток логічного мислення учнів молодших класів на уроках інформатики.URL: https:// informatika.udpu.edu.ua/?page\_id=2013
9. Присяжнюк Т. А. Сутність поняття «логічне мислення». Тези доповідей V Всеукраїнської наукової конференції «Проблеми та перспективи наук в умовах глобалізації». Ч. І: педагогіка, психологія, мовознавство. Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2009. С. 104–107.