

СУДОКУ. ІГРИ – ГОЛОВОЛОМКИ В КАРТИНКАХ ДЛЯ УЧНІВ 1 КЛАСУ



*Шевчук А. С.,
учитель початкових класів ЗЗСО №20*

*Гра – це іскра , яка запалює вогник
допитливості й цікавості.
В. О.Сухомлинський*

Державний стандарт початкової загальної освіти передбачає організацію освітнього процесу із застосуванням діяльнісного підходу на інтегровано-предметній основі з переважанням ігрових методів.

Починаючи з 2018 -2019 навчального року, у початкових школах широко впроваджується ідея інтегрованого навчання. Поруч зі звичними шкільними предметами, у шкільному розкладі з'явився інтегрований курс « Я досліджую світ».

Матеріал курсу охоплює систему знань про природу й суспільство, сприяє розвитку в молодших школярів навичок дослідницької діяльності. Тому саме цей курс є основою для формування цієї компетентності учнів. Формування в дітей природничої компетентності буде успішним, якщо вчитель потурбується про це з першого дня, створюючи комфортне середовище для навчання, виховання й відпочинку молодших школярів.

Сучасні діти – це діти покоління «альфа». Їх не можна змусити щось робити. У них потрібно викликати зацікавленість, що буде спонукати їх до активної пізнавальної діяльності. Саме тому актуальним і дієвим інструментом для підвищення якості знань учнів, їх активності та зацікавленості на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ», стануть дидактичні ігри.

Особливо важливе місце займає гра в освітньому процесі першокласників. Адже в цей період у них ще слабкі процеси уваги, пам'яті, сприймання тощо. Досвід роботи доводить, що саме завдяки грі ,значно підвищується ефективність роботи на уроці. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються. Вони самостійно думають, зосереджуються, і гра поступово та непомітно переходить у серйозну , плідну роботу, що дає можливість школярам швидше засвоїти програмовий матеріал.

Дидактична гра повинна відповідати таким вимогам :

- узгодження з темою і метою уроку;
- бути доступною і цікавою для дітей, відповідати їх віковим особливостям;
- забезпечувати поступове опанування операцій аналізу, синтезу, абстрагування, узагальнення тощо.

Серед дидактичних ігор цікавою буде класична японська гра «Судоку», адаптована для дітей 6 – 7 років, де замість абстрактних чисел використовуються картинки. Кожне завдання має ключ, який допоможе його розв'язати.

Прообраз сучасного Судоку, так звані магичні квадрати, знали ще у Стародавньому Китаї. У Європі згадується щось подібне в XVIII столітті, коли сліпий швейцарський математик Леонард Ейлер з'ясував, що в матриці розміром 9 x 9 кожен ряд і кожен стовпчик можна заповнити цифрами від 1 до 9, у певному порядку і без повторень. Уперше Судоку в сучасному вигляді з'явилися в одному з американських журналів пазлів у 1979 році. Автором головоломки був громадянин США 74 - річний архітектор на пенсії. У 2004 році Судоку почали друкувати англійські газети, звідти ігри – головоломки перекинулися до Європи й Австралії. Нарешті у 2005 році вони повернулися до США, завершили свій «навколосвітній тур». Справжню популярність головоломка завоювала в 2005 році, коли японський журнал *Nikoli* став регулярно друкувати її на своїх сторінках.

Відповідно до вікових психологічних особливостей, дитина 6 років віддає перевагу грі як провідній діяльності, реалізує в ній свої пізнавальні, соціальні, моральні, естетичні потреби, задовольняє інтерес до навколишнього світу. Ігри - головоломки створюють захоплююче середовище для дітей. Малюки, як губки, вбирають у себе властивості предметів, назви фігур, вивчають назви тварин і рослин, тим самим, розширюючи свій кругозір.

Учителю не знадобиться багато часу, щоб побачити позитивний вплив Судоку на успішність школярів. Адже кросворд, створений на основі нової теми, допоможе не тільки змінити вид діяльності та відволіктися, а й перевірити, наскільки добре діти засвоїли нову інформацію. Головоломки для учнів мають ряд переваг. Гра розвиває увагу та спостережливість, формує інтелект, знімає напругу, заспокоює й зацікавлює гравця, заряджає енергією та позитивними емоціями від перемоги. Пошук закономірностей, визначення зв'язків і відсутніх елементів допоможе дітям освоїти навколишній світ і перейти на наступний етап розвитку. Судоку, як й інші розвивальні ігри, покращує дрібну моторику й тренує координацію, забезпечує корисне і пізнавальне дозвілля дитини. Малюки отримують задоволення від того, що вони самостійно знаходять шлях вирішення поставлених завдань.

Серед дитячих головоломок зустрічається Судоку в картинках. Класичні елементи Судоку: ігрове поле, рядок, стовпчик, блок, клітинка. Гра має вигляд квадрата, розділеного на більш дрібні квадратики. Дано кілька початкових фігур або предметів для підказки. Мета: заповнити всі квадратики, що залишилися, так, щоб предмет або фігура зустрічалися один раз по вертикалі і горизонталі.

Не варто думати, що шестирічним дітям буде нецікаво вирішувати Судоку. Звичайно, одразу пропонувати класичний варіант з великим полем і великою кількістю картинок не потрібно. Почніть із самого простого 3 на 3.

А пізніше першокласникам під силу вирішити завдання у 8 клітинках. Починати вирішувати завдання краще з того блоку, де більше заповнено квадратів малюнками. Перше Судоку, звичайно, дорослий (вчитель, батьки) повинен вирішити разом з дитиною. Важливо, щоб гравець зрозумів алгоритм виконання дій. Коли дитина зрозуміє правила й суть гри, кількість клітинок можна збільшити. Учні віком 10 – 11 років можуть справитися з варіантом Судоку 9 на 9. Саме він вважається класичним.

Можна роздрукувати поле для гри і окремо картинку. Тоді завдання перетвориться у своєрідний пазл, – з тією тільки різницею, що дитині потрібно буде подумати перед тим, як вставити картинку в потрібне місце. А для цього треба буде проаналізувати все поле Судоку, а це зовсім непросто без навиків. Особливо цікаво це робити в групах. Разом діти вирізають, наклеюють та розв'язують головоломку. Граючись, учні вчаться. Таке поєднання приємного проведення часу з корисним потрібно враховувати батькам та викладачам школи.

Судоку – одна із небагатьох ігор, у якій результат можна оцінити візуально: правильно вирішена головоломка принесе не тільки моральне, але і естетичне задоволення. Такі маленькі перемоги дуже важливі для маленьких школярів.

Судоку можна грати онлайн. Перевага в тому, що завдання доступні у будь-який час. Вирішуючи їх постійно, діти підвищують рівень розвитку, не сповільнюють думок. При цьому задіюються пам'ять і логічне мислення.

Основна цінність Судоку - розвиток логіки та кмітливості в учнів, розширення їх пізнавальних можливостей. Гра виховує волю, характер, наполегливість і витримку дитини. Учням важливо вчасно отримати правильний напрямок розвитку закладених здібностей. Розвинуте мислення з дитинства принесе хороші результати в майбутньому. А педагогові гра дає змогу здійснювати управління розумовими здібностями учнів, формувати цінні риси особистостей у доступній і привабливій для них ігровій формі. Ще К. Д. Ушинський писав: «Зробити серйозне завдання для дитини цікавим – ось завдання початкового навчання. З перших же уроків привчайте дитину полюбити свої обов'язки й знаходити приємність у їх виконанні».