

## Лекція № 2

**Тема:** Ігрові технології навчання в мовно-літературній освітній галузі

**Мета:** знати теоретичні аспекти застосування ігрових технологій у навчально-виховному процесі початкової школи; визначати роль та доцільність використання ігрових технологій у навчанні молодших школярів на уроках мови та літератури; вміти добирати дидактичні ігри на уроках мови та літератури відповідно до програмового матеріалу, мети уроку; розвивати вміння аналізувати навчальний матеріал, креативність, пізнавальну активність.

**Методи навчання:** словесні: лекція проблемна із застосуванням комп'ютерних інформаційних технологій, демонстрація, самостійна робота студентів з підручником.

**Ключові слова:** педагогічна технологія, технологія навчання, гра, ігрові технології, учні молодших класів.

### План

1. Поняття гри та ігрових технологій.
2. Функції та види ігор.
3. Значення ігрових технологій у навчанні молодших школярів.
4. Мета, завдання та функції дидактичної гри в навчальному процесі.
5. Різні підходи до класифікації дидактичних ігор.
6. Ігрові навчальні технології на уроках української мови й літературного читання .

### Література

1. Борщ О. Впровадження змісту ігрового навчання в педагогічну практику / О.Борщ // Початкова школа. – 2011. – № 7. – С. 39-41.
2. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання // Рід.школа. –2002. –№ 10. – С.46-48
3. Гамалій А.Т. Ігри та цікаві вправи з української мови для 1 класів. –К.: Рад школа, 1981. – 98 с.
4. Гоголь Н. Ігри на уроках читання як один із засобів естетичного виховання // Поч. школа. – 2000.– № 1. – С. 19-21.
5. Дубіч Т. А. Ігрові технології навчання у початковій школі / Т. А. Дубіч. – Тернопіль – Харків: Видавництво «Ранок», 2010. – 128 с.
6. Нагай Л. Розвиток молодшого школяра в процесі ігрової діяльності // Поч. школа. – 1997.– № 6. –С.42-44.
7. Панасюк С., Рибаківська Н. Гра – віконце до знань С. Панасюк, Н.Рибаківська // Початкова школа. – 2011. - № 11. – С. 7-9
8. Стріха А.Д., Гуревич А.Ю. Цікава грамати́ка. – К.: Рад. школа, 1991. – 124 с.
9. Шульга Л. Ігрові методики та їх роль у моральному вихованні учнів молодшого шкільного віку // Рід.школа. –2002. – № 10. – С.48-51.

## 1. Поняття гри та ігрових технологій

Однією з найстаріших освітніх технологій є ігрова. **Гра** – це підпорядковане сукупності правил, прийомів або засноване на певних умовах заняття, що є розвагою або розвагою та спортом одночасно. Це низка дій, спрямованих на досягнення мети.

Будь-яка гра включає **три основні етапи**: підготовчий (формулюється мета гри, відповідно до змісту навчального матеріалу розробляється сценарій, готується обладнання, розподіляються ролі, проводиться інструктування тощо); безпосереднє проведення гри; узагальнення, аналіз результатів.

Виходячи з визначення, у якому зафіксовані алгоритмічність та відповідність результату сформульованій меті, які є головними ознаками технологізації освіти, можна стверджувати, що гра – це технологія. Отже, **ігрова технологія** – це сукупність дій учасників презентації (дійства), де вони виконують певні ролі, забезпечуючи відповідність результату визначеній меті.

Проте відомі й інші трактування цього поняття. **Ігрові технології** – це велика група методів і прийомів у формі різних педагогічних ігор. У свою чергу, сукупність педагогічних ігор, підпорядкованих визначеній меті, які гарантують позитивний результат, також тлумачать як ігрові технології.

## 2. Функції та види ігор

Ігрові технології відрізняються від інших технологій тим, що є добре відомими з дитинства й позитивно сприймаються всіма учасниками освітнього процесу, викликаючи позитивні емоції, стимулюючи пізнавальну активність, розвиток уяви, творче мислення. У грі легше долаються труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри. *Ігрова діяльність* сприяє формуванню здорового способу життя. У колективних іграх реалізуються елементи змагань, а це дає змогу використовувати суперництво як ще один чинник створення зовнішньої мотивації до формування в учнів компетентностей. Саме в іграх діти проявляють як *позитивні, так і негативні риси*, маючи змогу реалізувати себе в різних ситуаціях, виконати певні соціальні ролі, продемонструвати способи подолання проблем.

Гра може, триваючи від кількох хвилин до години й більше, використовуватися в урочній та позаурочній діяльності.

Усі ігри поділяють на **дві** системоутворювальні **групи**: творчі ігри та ігри за правилами. **Творчі ігри** – це креативна діяльність дітей, яка розгортається за їх власною ініціативою. У початкових школах реалізуються:

- сюжетно-рольові (сімейні, побутові, суспільні) ігри;
- ігри-драматизації і театралізовані ігри,
- конструктивно-будівельні ігри;

- ігри з елементами праці і художньо-творчої діяльності (драматизація, інсценування);
- ігри-фантазування.

**Ігри за правилами** – це рухливі (сюжетні чи з предметами; з переважанням бігу чи стрибків, ігри-естафети) та дидактичні ігри. Вони передбачають реалізацію дітьми попередньо створеної дорослими змістової і процесуальної основи. Дії та поведінка гравців обумовлюються ігровими правилами.

Зважаючи на різноманітність функцій (навчальна, мотиваційна, виховна, розвивальна, адаптаційна, креативна, діагностична, терапевтична), науковці виокремлюють багато видів ігор. Педагогічні ігри класифікують за *такими ознаками*: за галуззю діяльності, за характером педагогічного процесу, за ігровою методикою, за предметною областю, за видом ігрового середовища тощо.

**За галуззю діяльності** розрізняють фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні ігри. **За характером педагогічного процесу** виокремлюють навчальні, тренінгові, контролюючі, узагальнювальні, пізнавальні, виховні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі ігри. **За ігровою методикою** диференціюють предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизаційні ігри. **За предметною галуззю** виокремлюють математичні, хімічні, біологічні ігри тощо, а також фізкультурні, спортивні, народні, військово-прикладні. **За видом ігрового середовища ігри** поділяються на комп'ютерні, телевізійні, настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості.

Численними дослідженнями доведено, що в початковій школі посилюється тенденція до інтелектуалізації ігор, тобто в групі ігор за правилами для молодших школярів особливе значення мають інтелектуальні ігри.

Поширення ігрових технологій у початковій освіті пояснюється тим, що гра є природною пізнавальною діяльністю дитини. Саме тому до гри як до більш зрозумілої для дитини діяльності звертаються педагоги для організації складнішої для учнів навчально-пізнавальної діяльності. При цьому важливо, що школяреві забезпечується активна позиція, стимулюються його творчі здібності, формується інтерес до засвоєння нових знань і способів дій.

### Основні етапи ігрової технології

Назва етапу	Змістове наповнення етапу	Діяльність учителя та учнів
Етап підготовки (організаційний)	Розробка гри Введення в гру	Визначення мети та допоміжних цілей гри; розробка сценарію і плану гри; проведення інструктажу; підготовка навчального забезпечення. Розподіл ролей; формування груп і консультування учасників.

Етап проведення гри	Групова робота Міжгрупова робота	Робота з інформаційними ресурсами; проведення мозкового штурму та тренінгів; виконання роботи відповідно до сценарію. Виступи груп і окремих учасників; демонстрація результатів; робота експертів.
Узагальнювально-аналітичний етап	Підбиття підсумків гри	Аналіз, рефлексія (методи «Мікрофон», «Журналіст»); оцінка і самооцінка роботи; висновки й узагальнення; вироблення рекомендацій.

У свою чергу, О. Савченко виділяє такі **компоненти структури ігрової діяльності**:

- спонукальний – потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання дитини брати участь у грі;
- орієнтувальний – вибір засобів і способів ігрової діяльності; – виконавський – дії, операції, які дають можливість реалізувати ігрову мету;
- контрольно-оцінний – корекція і стимулювання ігрової діяльності .

### 3. Значення ігрових технологій у навчанні молодших школярів.

У сучасній педагогічній літературі можна знайти цікавий матеріал з приводу різних інноваційних технологій, про їх місце в педагогічному процесі, про роль і значення в ньому. Однак здивування викликає той факт, що серед великої кількості справді нових методик зустрічаються і досить традиційні такі, як ігрові.

**Ігрові технології** є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавою і захоплюючою не тільки роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, але й буденні кроки з вивчення української мови і читання. Цікавість умовного світу гри робить позитивно емоційно забарвленою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрової дії активізує всі психічні процеси і функції дитини. Іншою позитивною стороною гри є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, таким чином засвоюваний учнями матеріал проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність і інтерес у навчальний процес.

Актуальність ігрової технології в даний час підвищується і через перенасиченість сучасного школяра інформацією. У всьому світі, і в Україні зокрема, розширюється предметно-інформаційне середовище. Телебачення, відео, радіо, комп'ютерні мережі останнім часом виливають на учнів величезний обсяг інформації. Актуальним завданням школи стає розвиток самостійної оцінки та відбору одержуваної інформації.

**Гра** – це природна для дитини і гуманна форма навчання. Навчаючи за допомогою гри, ми вчимо дітей не так, як нам, дорослим, зручно дати навчальний матеріал, а як дітям зручно і природно його взяти. Педагоги та психологи, побачивши в грі потужний потенціал для подолання кризових явищ в освіті, вже багато років успішно використовують її у своїй діяльності. Деякі країни навіть

визначилися з напрямком: США, наприклад, «спеціалізується» на ігрових методиках навчання, Франція – на рольових іграх, в Ізраїлі взагалі педагоги без знання ігрових технологій не допускаються до роботи з дітьми.

**Гра** – перевірений і ефективний засіб навчання в початковій школі, але ні в якому разі не універсальний. Ще К.Д.Ушинський застерігав проти “забавляючої педагогіки”, підкреслюючи, що засобами гри значно легше навчити дитину читати й писати, але серйозна навчальна праця потребує від дитини такої ж серйозної, копіткої і зосередженої роботи.

**Ігрова технологія**, на думку Г. Селевко, містить спектр **цільових орієнтацій**:

- ✓ **дидактичні**: розширення кругозору, пізнавальна діяльність; застосування знань, умінь, навичок у практичній діяльності; формування умінь і навичок, необхідних у практичній діяльності; розвиток трудових навичок;
- ✓ **виховні**: виховання самостійності, формування певних підходів, позицій, етичних, естетичних і світоглядних установок; виховання колективізму, комунікативності;
- ✓ **розвивальні**: розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення, умінь порівнювати, зіставляти, уяви, фантазії, творчих здібностей, емпатії, рефлексії, уміння знаходити оптимальні рішення;
- ✓ **соціалізуючі**: залучення до норм і цінностей суспільства; пристосовування до умов середовища; саморегуляція.

З психолого-педагогічних позицій гра має вплив на особистість таким чином:

- гра пом'якшує тягар наслідків помилок і невдач (дає відчуття радості, задоволення, упевненості в собі і своїх силах);
- у грі слабко виражений зв'язок між засобами й метою, вона дає простір для фантазії й варіативності (у ході гри можна змінювати цілі відповідно до нових засобів або засоби стосовно нових цілей);
- гра розвивається за певним сценарієм, вона рідко буває хаотичною й випадковою;
- гра проектує дитину чи дорослого на сприйняття зовнішнього світу, і вона ж є трансформацією навколишнього світу;
- гра сприяє залученню людини до цінностей культури й відображає певні ідеали й культурні цінності, що існують у суспільстві;
- гра - це свого роду соціалізація, у процесі якої відбувається формування життєвої позиції; • колективна гра виконує й психотерапевтичну функцію, тобто сприяє пристосовуванню до умов соціального життя надалі;
- гра - це засіб для розумового, етичного, фізичного, естетичного розвитку особистості; • у грі розвиток пізнавальних здібностей значною мірою визначається можливістю використання монологічного й діалогічного мовлення.

Особливістю гри в початковій школі є те, що вона «запускає» такий механізм пам'яті, як мимовільне запам'ятовування. Під час гри учні молодшого шкільного віку не усвідомлено запам'ятовують те, що не збирались запам'ятовувати, адже для них характерні яскравість і безпосередність сприйняття, легкість входження в образи. Як свідчать результати анкетування 80% опитаних учителів початкових класів вважають, що гра займає важливе місце у навчанні, 85% - часто використовують ігри в своїй педагогічній діяльності, 40% опитаних учителів використовують ігри, щоб зробити процес навчання цікавим, 35% - для активізації пізнавальної діяльності учнів.

#### **4. Мета, завдання та функції дидактичної гри в навчальному процесі**

Аналіз теорії та практики початкового навчання показує, що гра охоплює всі періоди життя людини. Це – важлива форма її життєдіяльності, а не вікова ознака.

Особливо важливе поєднання гри з навчальною діяльністю в початкових класах, коли складний перехід від дошкільного дитинства до школи зумовлює поступову зміну провідних видів діяльності – ігрової на навчальну.

**Структура розгорнутої ігрової діяльності** включає такі компоненти:

- спонукальний – потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання дитини брати участь у грі;
- орієнтувальний – вибір засобів і способів ігрової діяльності;
- виконавський – дії, операції, які дають можливість реалізувати ігрову мету;
- контрольно-оцінний – корекція і стимулювання активності ігрової діяльності.

У дитячих іграх вільна ігрова діяльність виступає переважно як самоціль. У дидактичних іграх, створених педагогікою (в тому числі й народною), ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується для навчальних цілей.

**Дидактичні ігри** – різновид ігор за правилами. У світовій педагогіці відомі системи дидактичних ігор, які вперше розробили для дошкільного виховання Ф. Фребель і М. Монтесорі, а для початкового навчання – О. Декролі.

*Дидактичні ігри*, які використовуються в початковій школі, виконують **різні функції**: активізують інтерес та увагу дітей, розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву, закріплюють знання, вміння і навички, тренують сенсорні вміння, навички. Правильно побудована цікава дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує вольові якості дитини.

У навчальному процесі ігрова діяльність має форму **дидактичної гри, ігрової ситуації, ігрового прийому, ігрової вправи.**

Дидактичні ігри можуть:

- бути тільки в словесній формі;
- поєднувати слово й практичні дії;
- поєднувати слово й наочність;
- поєднувати слово і реальні предмети,

**Структурні складові дидактичної гри** – дидактичне завдання, ігровий задум, ігровий початок, ігрові дії, правила гри, підбиття підсумків.

**Дидактичне завдання** гри визначається відповідно до вимог програми з урахуванням вікових особливостей дітей. Наприклад, формування у дітей математичних уявлень, логічного мислення; розвиток мовлення; формування уявлень про природу, навколишнє середовище; розвиток оцінки та самооцінки, ініціативи, кмітливості, здатності виявляти вольові зусилля для досягнення поставленої мети, довільної уваги, зосередженості.

**Ігровий задум** – наступний структурний елемент дидактичної гри. Дидактичне завдання в грі свідомо маскується, воно постає перед дітьми у вигляді цікавого ігрового задуму. Дітей приваблюють відтворення уявного сюжету, активні дії з предметами, загадка, таємниця, перевірка своїх можливостей змаганням, рольове перевтілення, загальна рухова активність, кмітливість.

На створення ігрової атмосфери істотно впливає **ігровий початок**. Він може бути звичайним, коли вчитель повідомляє назву гри і спрямовує увагу дітей на наявний дидактичний матеріал, об'єкти дійсності, та інтригуючим, цікавим, захоплюючим, таємничим.

**Ігрові дії** – засіб реалізації ігрового задуму і водночас здійснення поставленого педагогом завдання. Виконуючи із задоволенням ігрові дії і захоплюючись ними, діти легко засвоюють і закладений у грі навчальний зміст. Правила дидактичної гри діти сприймають як умови, що підтримують ігровий задум; їх невиконання знищує гру, робить її нецікавою. Без заздалегідь визначених правил ігрові дії розгортаються стихійно, і дидактичні завдання можуть лишитися невиконаними. Тому правила гри задаються вихователем до її початку і мають навчальний та організуючий характер. Спочатку дітям пояснюється ігрове завдання, а потім – спосіб його виконання.

Проте, як показали дослідження вчених-психологів (Д.Б.Ельконін, Л.В.Артемова та ін.) і педагогів (І.О.Школьна, О.Я.Савченко та ін.), гра не забезпечує стійкого позитивного ставлення молодших учнів до навчального процесу, якщо використовується епізодично. **Дидактичні ігри можна включати у систему уроків.** Це передбачає попередній вибір ігор та ігрових ситуацій для активізації різних видів сприймання та обмірковування, де їх використання найбільш своєчасне й ефективно порівняно з іншими методами. Дослідження вчених дали можливість виділити оптимальні способи використання ігрової діяльності в системі уроків:

- весь урок будується як сюжетно-рольова гра (наприклад, деякі уроки

навчання грамоти, що мають на меті ознайомити дітей з новими звуком і літерою; уроки-мандрівки; ознайомлення з навколишнім середовищем, розвитку мовлення тощо);

- гра під час уроку як його структурний елемент;

- під час уроку кілька разів створюються ігрові ситуації (за допомогою казкового персонажа, іграшки, незвичного способу постановки завдання, елементів змагальності тощо).

На уроці доцільно використовувати такі дидактичні ігри, організація яких не потребує багато часу на приготування обладнання, запам'ятовування громіздких правил. Перевагу слід віддавати тим іграм, які передбачають участь у них більшості дітей класу, швидку відповідь, зосередження довільної уваги.

## **5. Різні підходи до класифікації дидактичних ігор**

О. Я. Савченко у роботі «Дидактика початкової школи» наводить таку **класифікацію дидактичних ігор**: сюжетно-рольові; ігри-драматизації; ігри-конструювання.

Г. І. Сорокіна пропонує таку: ігри-подорожі; ігри-доручення; ігри-передбачення; ігри-загадки; ігри-бесіди.

**Ігри-подорожі** покликані посилити враження, звернути увагу дітей на те, що відбувається поруч. Вони загострюють спостережливість, полегшують подолання труднощів. У цих іграх використовуються різні способи пізнавального змісту в поєднанні з ігровою діяльністю: постановка задач, пояснення способів їх розв'язання, поетапне вирішення тощо.

**Ігри-доручення** – за своїм змістом елементарніші, за тривалістю – коротші. У їх основі лежать дії з предметами, іграшками, словесні доручення

**Ігри-передбачення** («що було б...»). Перед дітьми ставиться завдання і створюється ситуація, що вимагає усвідомлення подальших дій. При цьому активізується мислительна діяльність дітей, вони вчаться слухати, розуміти один одного.

**Ігри-загадки** передбачають перевірку набутих знань, кмітливості. Відгадування загадок розвиває спроможність до аналізу, узагальнення, формує вміння міркувати, робити обґрунтовані висновки.

В основі **Ігор-бесід** лежить пізнавальне спілкування. Такі ігри вимагають активізації емоційних і мислительних процесів, виховують навичку слухати запитання і відповіді, зосереджувати увагу на змісті, доповнювати висловлене, міркувати.

### ***Розглянемо методику організації деяких ігор та ігрових прийомів.***

**Творчі ігри** – це самодіяльні ігри дітей молодшого шкільного віку, в яких вони попередньо самостійно задумують зміст і творчо його реалізують. Характерною особливістю всіх творчих ігор є наявність уявного «Я-образу» (ролі), тобто «я не хлопчик Сергійко», а «я начебто космонавт», «я начебто командир корабля», «я начебто інопланетянин». Обов'язковими для всіх творчих ігор є уявні обставини дії «Я-образу»: я-космонавт готуюсь до космічного польоту в центрі підготовки

космонавтів; я-командир корабля в морському рейсі; я-інопланетянин на чужій планеті. Тобто характерною є уявна соціальна, казкова (фольклорна) або літературна, фантастична ситуація. Засобами її створення є або відповідна атрибутика, іграшка, або слово, а найчастіше ці засоби поєднуються. Для всіх творчих ігор характерними є вербальні рольові дії – уявне, залежне від обраного образу, ролі спілкування між учасниками гри. Його ще називають рольовим спілкуванням. За своєю сутністю воно є творчим, оскільки кожна дитина розгортає свою роль, будує свої звернення до партнера по грі так, як тільки вона уявляє собі цей образ у його взаємовідносинах з іншими уявними персонажами. Роль, уявна ситуація, рольові дії, з'єднуючись, створюють сюжет – зміст гри як логічного розгортання уявних подій, переростання однієї ситуації в іншу.

У всіх видах творчих ігор є реальне спілкування дітей як учасників гри. Воно зумовлюється необхідністю домовитись про зміст колективної гри, розподілити ролі, узгодити дії, що реалізують задум та ті, які спрямовані на влаштування матеріальної обстановки гри, а також на налагодження міжособистісних стосунків між дітьми.

Виходячи з аналізу предметних умов гри та спираючись на провідні компоненти гри як діяльності, творчі ігри молодших школярів поділяються на такі види: сюжетно-рольові, конструктивно-будівельні, ігри-драматизації та театралізації, ігри з елементами праці, ігри-фантазування. Усі види творчих ігор мають деякі спільні риси.

**Сюжетно-рольові ігри.** Мотивом цих ігор, який опредмечується їх змістом, є бажання дитини бути не собою, а іншим, в інших, нереальних обставинах. Мета дитини в сюжетно-рольовій грі – діяти як умовний персонаж, реалізовувати своє уявлення про іншого. Рольові дії сюжетно-рольової гри умовні: начебто шию, начебто стріляю, начебто готую їжу.

У сюжетно-рольовій грі є три види рольових дій – вербальні (рольове спілкування), паралінгвістичні (міміка, жести, поза тощо) та предметно опосередковані.

Результатом сюжетно-рольових ігор є задоволення дитини від процесу перевтілення, процесу реалізації задуму. Матеріального, реального результату такі ігри не мають, тому сюжетно-рольова гра не є продуктивною діяльністю. Вся сюжетно-рольова гра пронизана реальним спілкуванням дітей, яке здійснюється переважно шляхом вербальної взаємодії.

**Конструктивно-будівельні ігри** відрізняються від сюжетно-рольових на підставі специфічності уявної ситуації, яка реалізується у процесі гри – їх зміст пов'язаний з будівництвом і конструктивною діяльністю дорослої людини. Мотив гри – бути будівельником (архітектором, монтажником тощо) або конструктором космічного корабля, вигаданого засобу пересування, надзвукового літака та ін. Метою конструктивно-будівельної гри є бажання дитини діяти як дорослі люди, які щось будують або конструюють. Як і сюжетно-рольові, будівельно-конструктивні ігри мають три види рольових дій: рольове вербальне спілкування, паралінгвістичні

дії та предметно-опосередковане зображення процесу будівництва, конструювання. За своїм результатом конструктивно-будівельні ігри є значним кроком до надання діяльності учня молодшого віку продуктивного характеру – результат цього виду ігор дитина вже може проаналізувати, оцінити и у подальшому вдосконалити власну діяльність, намагаючись зробити споруду кращою. Обов'язково в будівельно-конструктивних іграх є реальне спілкування школярів.

**Ігри-драматизації та театралізації** відрізняються від інших видів творчих ігор специфікою мотиву – він полягає в бажанні перевтілення в якогось героя, персонажа за готовим, не дитиною придуманим задумом. Цей задум міститься у змісті літературного авторського або фольклорного твору, у змісті кіно чи вистави

є телебачення. Ролі, послідовність дії визначені попередньо, але творчо інтерпретуються дітьми.

У молодшому шкільному віці гра-драматизація поступово трансформується в театралізовану, яка влаштовується учнями для глядачів, а не для себе, як це буває у характерній для дошкільного дитинства гри-драматизації. Показовим для процесуального компонента ігор-театралізацій є те, що, готуючи їх, дитина вимогливо ставиться до себе як до виконавця ролі у спектаклі, свідомо вдосконалює засоби виразності образу, який удає в грі. Свою творчість дитина проявляє в пошуках засобів для зображення того, що розігрується. Для виконання задуму діти використовують декорації, грим, костюми, жести, міміку, слово, атрибутику. На підставі особливостей ігрової процесуальності й матеріального ігрового середовища театралізовані ігри розподіляються на театр дітей-виконавців, ляльковий, тіньовий та інші види театрів. Серед групи театралізованих ігор можна виділити ігри-інсценізації, або, як ще їх називають, режисерські ігри.

**Ігри з елементами праці** (побутової, художньої, суспільно-корисної, праці із самообслуговування, сільськогосподарської праці). Часто такі ігри називають гра-праця.

**Ігри-фантазування**, маючи всі структурні елементи творчих ігор, є одним з напрямів розвитку сюжетно-рольової гри. Від будь-якої іншої творчої гри їх відрізняє те, що сюжет відтворюється в уяві дитини, якщо гра індивідуальна, або суто у вербальному варіанті, коли гра групова чи колективна. Характерних для творчих ігор матеріальних опор у вигляді іграшок, деталей костюмів або чогось подібного вони не мають.

*Ігри-фантазування* — це такі ігри, які реалізуються за допомогою лише уяви та слова. Ігри-фантазування в методичному арсеналі досвідченого вчителя є процесуальною складовою при створенні казок, ефективним прийомом розвитку мовлення учнів молодшого шкільного віку.

Отже, на підставі аналізу психологічної структури ігрової діяльності до групи творчих ігор віднесено: сюжетно-рольові, конструктивно-будівельні, ігри-драматизації та театралізації, ігри з елементами праці, Ігри-фантазування.

Чи не найактуальнішими в молодшому шкільному віці є **ігри за правилами**. Ця група вбирає такі різновиди: дидактичні, пізнавальні, рухливі, спортивні, хороводні, народні, інтелектуальні, комп'ютерні ігри.

Виходячи з назви, **дидактичні ігри** – це ігри, які спеціально розробляються для реалізації програмових завдань навчання.

Пізнавальні **ігри** відрізняються від дидактичних тим, що вони неузгоджені з програмою шкільного навчання. Мета пізнавальних ігор спрямована на загальний розвиток дітей, розширення їх кругозору, і тому зміст цих ігор виходить за межі програм навчання, він зорієнтований на зону найближчого розвитку дитини.

Оскільки дидактичною грою передбачається розв'язання **триєдиного педагогічного завдання**: зацікавити дітей змістом навчання, сприяти засвоєнню певного програмового матеріалу й організувати навчання шляхом спеціально створеної гри, у структурі якої органічно поєднуються три групи компонентів: ігрові, навчальні та організаційно-процесуальні.

**До ігрових компонентів** дидактичної гри належать:

- ігрова мотивація (узяти участь у грі, отримати виграш);
- уявна мета (наприклад, мета у грі «Змагання рибалок» — спіймати якомога більше рибок, що в умовах реального уроку відбувається тільки в уяві дитини);
- уявний зміст (уявна ситуація, ролі, рольові дії), який найчастіше впливає з назви гри («Змагання рибалок», «Школа Мальвіни», «Подорож у країну рослин» тощо);
- ролі;
- рольові дії;
- результат (досягнення уявної мети).

Групу **навчальних компонентів** дидактичної гри складають:

- мотиваційний (правильно виконати пізнавальне завдання, яке є умовою перемоги, тобто мотивація дидактичних ігор подвійна – ігрова в поєднанні з навчальною);
- програмовий (дидактична мета, яка визначається завданнями навчального предмета);
- змістовий (пізнавальний, виховний, розвивальний аспекти);
- процесуальний (процесуальні дії з навчального предмета);
- контрольо-оцінний.

До групи **організаційно-процесуальних (ігрових) компонентів** належать:

- ігрова прелюдія (вступ);
- визначення ведучого;
- правила або умови досягнення уявної мети (наприклад, рибку можна спіймати, якщо правильно буде виконане творче завдання, яке вона пропонує).

## 6. Ігрові навчальні технології на уроках української мови й літературного читання

Застосування ігрових технологій під час уроків відкриває цілий ряд можливостей для нетрадиційного практичного засвоєння знань учнів, дає поштовх для творчого самовираження, прояву самостійності та активності серед однолітків. Таким чином у невимушеній ситуації, без напружень і втоми дитина набуває соціального досвіду, вчиться думати, пізнавати, творити.

Використання ігрових технологій позитивно впливає не тільки на учнів, а й на педагога, адже застосування ігрових технологій полегшує і його роботу, додає елемент особистої зацікавленості й насолоди від проведеного уроку.

Ефективним видом роботи, що сприяє мовленнєвому розвитку школярів, є *ситуативні завдання*. Вони стимулюють мислення й збільшують інтерес учнів до програмового матеріалу, підвищують їхню активність у формуванні знань, умінь і навичок – тобто пізнавальну активність .

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу та пам'ять. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні.

Проводити ігри, створювати ігрові ситуації, важливо на кожному уроці. Це особливо стосується 1 – 2 класів – перехідного періоду, коли учні ще не звикли до тривалої та напруженої діяльності. Вони швидко стомлюються, втрачається їхня увага. Тому гра є засобом активізації навчання та виховання, одним із найефективніших методів організації навчальної діяльності учнів початкових класів.

### *Оптимальні способи використання ігрової діяльності в системі уроків:*

- весь урок будується як сюжетно-рольова гра (наприклад, деякі уроки навчання грамоти, що мають на меті ознайомити дітей з новими звуком і літерою; уроки-мандрівки; уроки ознайомлення з навколишнім, розвитку мовлення тощо);
- під час уроку як його структурний елемент - створюються ігрові ситуації (за допомогою казкового персонажа, іграшки, незвичного способу постановки завдання, елементів змагальності тощо).

Від уроку до уроку повинні змінюватися сюжети, ігрові ситуації. Поступово цікава гра, творча композиція слів переростають у справжню навчально-пізнавальну працю.

Приклад використання гри для формування взаємин у дитячому колективі, вміння спілкуватися в групі, в парі.

*Гра „Впіймай звук”.* Учитель читає вірш, а діти повинні плескати в долоні, коли почують певний звук.

*На стежинку, на стіжок*

*Тихо падає сніжок.*

*Дружно вийшли ми на ганок,*

*Ми співаємо пісень:*

- *Сніже, сніже, добрий ранок!*
- Сніже, сніже, добрий день!*

Клас можна поділити на групи, кожній групі слід дати особливе завдання – запросити гостей – казкових персонажів, до складу імен яких входить звук [Ж];

- принести подарунки: квіти, книги, ляльковий одяг;
- приготувати святкові гостинці з цим звуком;
- запросити дітей в іменах яких є цей звук;
- назвати звірів, птахів, комах, що завітали на день народження.

Таким чином діти в цікавій формі закріплюють вивчений звук, повторюють назви звірів, птахів, комах; розвивається мислення, мовлення.

Гру можна пропонувати на *початку уроку*. Такі ігри мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитися і виділити основне, найважливіше, спрямовувати увагу на самостійну діяльність. Ігри важливо проводити систематично і цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи і урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості тощо.

При **вивченні нового матеріалу** на уроках доцільно використовувати ігрові технології, що сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів і приводять до більш осмисленого засвоєння знань. Застосування ігор підвищує міцність і якість засвоєння матеріалу, якщо ігри відбираються і конструюються у відповідності до змісту виучуваної теми, з цілями і завданнями уроків, використовуються в поєднанні з іншими формами, методами і прийомами, ефективними при вивченні нового матеріалу, чітко організовуються, відповідають інтересам і пізнавальним можливостям учнів.

На уроках літературного читання під час мовленнєвої розминки доцільно проводити ігри «Піраміда», «Падають шишки». Дуже корисними є спеціальні ігри на розвиток пам'яті, вироблення стійкої уваги: «Засічка – кидок» (при слові «кидок» всі починають читати на максимальній швидкості, «засічка» – читання зупиняється), «Відгадай» (вибіркове читання), «Хвиля» (починають читати у довільному темпі вголос, поступово збільшують силу голосу, доходять до вершини і починають зменшувати). Є ігри, що вчитель використовує для читання в парах: «Луна або Папуги», «Вовчик і Зайчик». Одне речення читає один учень, а друге – інший. Потім читання повторюється знову. Під час читання одним учнем другий уважно стежить за правильністю.

У процесі ознайомлення дітей з ліричним жанром доцільним та ефективним буде використання різноманітних ігрових прийомів, які сприяють розвиткові умінь слухати, говорити і читати,

дозволяють формувати уявлення учнів про віршовану форму, риму, систематизувати читацький кругозір, характеризувати авторів творів, що вивчаються, набувати досвід широкого розуміння віршів. Так, при знайомстві з римою можна використати гру «Схожі хвости» ( мишка – кішка, Гришка, книжка, доріжка ...). Користуючись прийомом «Віднови вірші на основі рим», практично ознайомити дітей з римою. При виконанні ігрової *вправи «Відгадай риму»* формувати в учнів почуття ритму і рими.

На уроках *української мови* за допомогою *гри-вправи «Чарівний мішечок»* можна закріпити різноманітні вміння й навички. Набір предметів у мішечку не випадковий. Він щоразу змінюється залежно від мети навчання: це можуть бути іграшки, в назвах яких є орфограми, на які треба звернути особливу увагу або дрібні речі, які треба описати.

Вивчаючи спільнокореневі слова, підійде *гра «Лото»*. Кожен учень має картку, розкреслену на шість клітинок. У кожній клітинці різні слова. Вчитель-ведучий має набір коренів слів, які оголошуються послідовно всім гравцям. Діти аналізують оголошений корінь слова, виділяють в кожному слові на власній картці корені слів і, якщо співпадають корені, слово закривається. Виграє той, хто найперший закриє слова.

*Гра «Хто більше»*. Учням роздаються предметні малюнки. Завдання: добрати до зображеного предмета (іменника) можливі прикметники. Поставте запитання до слів, які ви записали.

„*Словотвір*”. Від заданого слова учні мають утворити нові слова, змінивши в ньому один звук: кіт – кут – кит – кат.

Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати, необхідно нею керувати, забезпечивши виконання таких **вимог**:

1. Готовність учнів до участі у грі (кожний учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити мету її, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі).
2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.
3. Чітка постановка завдань гри. Пояснення гри – зрозуміле, чітке.
4. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.
5. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати.
6. Не можна допустити приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінки за поразку в грі, глузування тощо).
7. Доцільно розсадити учнів (звичайно непомітно для них) так, щоб за кожною партою сидів учень сильніший, а другий – слабший. У такому разі ігри між сусідами по парті проходять ефективніше і постійно контролюються сильнішими. Розсадити учнів по

рядах парт треба так, щоб рівень їхніх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб шанс виграти мав кожен ряд учнів.

8. Гра на уроці не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко організованою і цілеспрямованою. Учні мають засвоїти правила гри, крім того зміст гри, її форма повинні бути доступними для учнів .

Правила гри виконують функцію організуючого елемента і є засобом керування грою. Вони визначають способи дій та їх послідовність, вимоги до поведінки, регулюють взаємини дітей у грі, вчать їх співвідносити свої дії з діяльністю інших гравців, сприяючи вихованню наполегливості, чесності, кмітливості тощо.

Навчання учнів можна будувати в такій послідовності:

**Цікаво → знаю → вмію**

Саме ж навчання треба прагнути зробити не простішим, а зрозумілішим.