

Практичне заняття № 1

Тема: Актуальність впровадження ігрових технологій на сучасному етапі розвитку освіти. Значення ігрових технологій у навчанні молодших школярів.

Мета:

- **Навчальна:** ознайомити з сутністю ігрових технологій. Сформувати вміння ідентифікувати та активно використовувати отримані знання. Навчити аналізувати перспективне використання даних технологій у процесі організації навчання та виховання молодших школярів;
- **Розвивальна:** правильність та культуру усного та писемного мовлення, мислення, пам'ять, увагу, уяву, творчий підхід.
- **Виховна:** виховувати компетентного, ініціативного та творчого вчителя

Питання для обговорення:

1. З історії виникнення ігрових технологій.
2. Мета і завдання ігрових технологій.
3. Значення педагогічної гри.
4. Поняття «активізація» та «інтенсифікація» діяльності учнів.
5. Концептуальні засади ігрових технологій.
6. Особливості проведення різних ігор.

Література:

1. Ватаманюк Г. Інтелектуальна гра як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності старших дошкільників та молодших школярів / Г.Ватаманюк // Початкова школа. – 2008. – №6. – С.40-43.
2. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології. – К., 2004. – 352
3. Ковтун Т. Ігрові завдання з логічним навантаженням на уроках української мови у 2 класі / Т. Ковтун // Початкова школа. – 2009. – №4. – С. 17-19.
4. Коновець С. Впровадження креативних освітніх технологій у практику початкової школи / С. Коновець // Початкова школа. – 2011. – № 7. – С. 44-47.

Інтернет-ресурси:

1. Ігрові технології на уроках [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ru.osvita.ua/school/method/technol/759/>
2. Використання групових форм робіт з елементами ігрових технологій [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/19718/

План та хід заняття

1. Організація студентів до практичного заняття.
2. Перевірка рівня засвоєння студентами основних теоретичних положень теми заняття.
3. Практична частина.

Робота у великих групах. Розробка та представлення однієї з обраних ігрових технологій.

(Студенти обирають індивідуальну картку з завданням)

Інструкційна карта №1

Рольова гра

1. Повторіть теоретичні засади та особливості організації даної гри.
2. Розробіть та опишіть сценарій проведення.(10 хв)
3. Підготуйте необхідні матеріали. (2 хв)
4. Представте гру. (4 хв)

Інструкційна карта №2

LEGO –гра

1. Повторіть теоретичні засади та особливості організації даної гри.
2. Розробіть та опишіть сценарій проведення *(Місце гри у навчально-виховному процесі, мета, етапи організації та проведення гри)*.(10 хв)
3. Підготуйте необхідні матеріали. (2 хв)
4. Представте гру. (4 хв)

Інструкційна карта №3

Інтелектуальна гра

1. Повторіть теоретичні засади та особливості організації даної гри.
2. Розробіть та опишіть сценарій проведення *(Місце гри у навчально-виховному процесі, мета, етапи організації та проведення гри)*.(10 хв)
3. Підготуйте необхідні матеріали. (2 хв)
4. Представте гру. (4 хв)

Інструкційна карта №4

Лінгвістична гра

1. Повторіть теоретичні засади та особливості організації даної гри.
2. Розробіть та опишіть сценарій проведення *(Місце гри у навчально-виховному процесі, мета, етапи організації та проведення гри)*.(10 хв)
3. Підготуйте необхідні матеріали. (2 хв)
4. Представте гру. (4 хв)

Інформаційний блок

1.Інтелектуальні ігри розвивають розумові здібності, логічне мислення, спостережливість, сприяють розширенню світогляду, тренують пам'ять. У процесі інтелектуальних ігор формуються такі якості, як кмітливість, винахідливість, ерудованість, стійкість характеру, дух суперництва, яскрава емоційність, що приносить дитині радість і насолоду.

Характерні риси таких ігор :

- вільна розвивальна діяльність, що приймається за бажанням дитини, заради отримання задоволення від самого процесу гри, а не лише від результату;
- творчий, значною мірою імпровізований та дуже активний характер ігрової діяльності (мається на увазі, що гра є "полем творчості");
- емоційне піднесення діяльності, суперництво, змагання, конкуренція;
- наявність правил, що відображають зміст гри, логіку та послідовність її розвитку

Суттєві **компоненти інтелектуальних ігор**, що можуть бути використані на будь-якому уроці чи занятті:

- збір потрібної інформації;
- пошук невідомого елемента, знань чи алгоритму досягнення мети;
- прийняття рішення (логічний вибір одного шляху з низки можливих);
- подолання перешкод на шляху до встановленої чи обраної мети.

Головний позитивний чинник гри - спроможність стимулювати пізнавальну активність і викликати потребу вчитися, знати, довідуватися, досліджувати. Луї де Бройль наголошував, що саме ці якості гри уподібнюють її з діяльністю вченого.

Для проведення інтелектуальних ігор не треба громіздких і складних реквізитів. Буває достатньо лише аркуша паперу й олівця.

Щоб зробити процес навчання привабливим для дітей, треба намагатися повсякчас підтримувати інтерес до знань та бадьорий настрій. З цією метою можна проводити брейн-ринги *"Що? Де? Коли?"*, розважальні ігри: *"Ми граючись перевіряємо, що вміємо і знаємо"*, *"Хрестики-нулики"*, зустріч у клубі *"Чомусиків"*, *"Наукові лабораторії"*. Такі інтелектуальні ігри дають змогу кожній дитині досягти вершин своїх можливостей, розвинути творче мислення, допомагають оцінити здобуті результати.

Не менш цікавими і корисними для розумового розвитку й активізації пізнавальних інтересів молодших школярів є ігри типу *"Інтелект-шоу"*, де діти демонструють набуті знання і вміння, відстоюють свої погляди й переконання, творчо співпрацюють не лише з однолітками, а й батьками.

2.Рольова гра. Головна мета її – розвивати здібності школярів, прищеплювати уміння приймати правильні рішення. У рольових іграх виявляються особистість учня, його здібності та перспективи на майбутнє.

Сюжетно-рольова гра являє собою невеличку ситуацію, будова якої нагадує драматичний твір зі своїм сюжетом, конфліктом та дійовими особами.

Форми рольових ігор можуть бути різноманітними, вибір їх визначається конкретними завданнями кожного уроку. Але у яких формах не виступала б рольова гра, вона є колективною діяльністю, що має на меті формування певних знань і вмінь, розвиток творчості дитини.

Під час організації гри необхідно дотримуватися основних принципів її підготовки: формування мети; обґрунтування основних форм проведення, розробка сценарію і конкретних завдань; розподіл ролей; проведення інструктажу, загальний опис гри та її план. Під час формування груп необхідно:

- визначити кількість учнів, що входять до складу групи;
- враховувати особистісні якості, рівень знань та інтересів учасників, взаємини між учнями;
- правильно розподілити ролі.

Завдання на гру зазвичай складається із загальних та індивідуальних завдань, кількість яких визначається кількістю гравців та часу, відведеного на гру. Вони мають бути посильні учневі й за фізичною, і за інтелектуальною підготовкою.

З моменту отримання учнями завдань починається безпосередньо гра. Консультація - обов'язковий елемент гри. На ній сповіщають тему, визначають мету, ознайомлюють із правилами, обов'язками, повідомляють завдання.

Проведення рольової гри передбачає багатогранність дій, тому цей процес неможливо уявити без взаємодії педагога та дітей. Вчитель повинен вибрати короткий і правильний шлях, щоб гра не втомлювала гравців своєю затягнутістю. Проаналізувавши результати гри, можна визначити зацікавленість дітей, рівень запам'ятовування матеріалу, міри впливу навчання на особистість.

3.Лінгвістична гра – це опанування дидактичного матеріалу і водночас весела забавка. Такі освітні ігри призначені для невимушеного вивчення мови і збагачення мовлення, а також для розвитку логічного і креативного мислення. Їхня відмінність від інших ігор – головним персонажем в них є мовознавство або лінгвістика.

Гра «Збери до купи літери»

Перш ніж проводити гру вчитель має дібрати слова і підготувати для кожного учня шаблони з літерами чи відповідними буквосполученнями. Слова добираються з урахуванням теми, що вивчається.

Принцип гри: Учитель пропонує учням зібрати зазначені слова із запропонованих літер чи буквосполучень. Той учень, який першим упорався із завданням – перемагає.

Приклад завдання зі складанням слів з окремих складів (ключ: пташка, наплічник, маля, дзвоник, олівець).

Гра «Тематичний філворд»

Філворд – одна з найцікавіших лінгвістичних ігор. Із її допомогою можна не лише вивчати нові слова, а й тренувати уважність, посидючість, а також розвивати інтелект учнів.

Принцип гри: На буквенному полі «приховані» певні слова, які потрібно виокремити, послідовно рухаючись у певному напрямку.

Перемагає той, хто першим знайшов усі слова. Також цю гру можна використати як один із етапів командного змагання.

4. LEGO -гра

Використання LEGO на уроках у початкових класах – це важливий елемент навчального процесу, який допомагає дитині розвивати розумові та фізичні здібності: увагу, пам'ять, мовлення, дрібну моторику. Діти проявляють свої творчі здібності, фантазії, навчаються взаємодії з однолітками, взаємодопомоги, обміну інформацією, вмінню приймати рішення, розвивають комунікативні навички. При цьому у дитини виникає бажання вчитися, краще засвоюється матеріал. А це найважливіше!

LEGO – це одна з відомих педагогічних технологій, що використовує тривимірні моделі реального світу і предметно-ігрове середовище навчання і розвитку дитини. У педагогіці LEGO технологія цікава тим, що, будуючись на інтегрованих принципах, об'єднує у собі елементи гри і експериментування. Ігри LEGO тут виступають засобом дослідження і орієнтації дитини в реальному світі, просторі і часі.

