

## **Практичне заняття № 1**

**Тема:** Ігрові навчальні технології в системі вивчення галузі «Мови й літератури»

**Мета:**

- Навчальна: ознайомити з сутністю сучасних педагогічних технологій на основі ефективності управління і організації навчального процесу. Сформувати вміння ідентифікувати та активно використовувати отримані знання. Навчити аналізувати перспективне використання даної технології у навчально-виховному процесі.
- Розвивальна: правильність та культуру усного та писемного мовлення, мислення, пам'ять, увагу, уяву, творчий підхід.
- Виховна: виховувати компетентного, ініціативного та творчого вчителя.

**Ключові поняття:** ігрові навчальні технології, структура ігрової діяльності, дидактичні ігри, ігровий задум, ігрова дія, творчі ігри, пізнавальні ігри.

### **Питання для обговорення:**

1. Дидактична гра в початковій школі: мета, завдання, функції.
2. Класифікація дидактичних ігор початкової ланки навчання.
3. Дидактичні ігри на уроках навчання грамоти.
4. Навчальні ігри на уроках читання.
5. Особливості проведення різних ігор.

### **Література**

1. Борщ О. Впровадження змісту ігрового навчання в педагогічну практику / О.Борщ // Початкова школа. – 2011. – № 7. – С. 39-41. 2. Борщ О. Дидактичні ігри на допомогу вчителю під час вивчення теми «Іменник» / О. Борщ // Початкова школа. – 2012. – № 3. – С. 10-12.
2. Ватаманюк Г. Інтелектуальна гра як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності старших дошкільників та молодших школярів / Г.Ватаманюк // Початкова школа. – 2008. – №6. – С.40-43.
3. Дідух М. В. Ігрові прийоми навчання читати. Початкова школа. 1991. №1. С. 10–13.
4. Ковтун Т. Ігрові завдання з логічним навантаженням на уроках української мови у 2 класі / Т. Ковтун // Початкова школа. – 2009. – №4. – С. 17-19.
5. Коновець С. Впровадження креативних освітніх технологій у практику початкової школи / С. Коновець // Початкова школа. – 2011. – № 7. – С. 44-47.
6. Навчальні ігри з письма та читання [Електронний ресурс]. Режим доступу: [http://samouchka.com.ua/ukr/\\_pysmo\\_i\\_chytannya/](http://samouchka.com.ua/ukr/_pysmo_i_chytannya/)

## Хід заняття

### 1. Аналіз ігор, які можна використати на уроках української мови та читання.

Приклади дидактичних ігор до букварного періоду.

#### Правда чи ні

Мета. Формувати в учнів уміння сприймати речення як синтаксичну одиницю.

Обладнання: фішки червоного і зеленого кольорів для кожного учня, малюнок із зображенням Незнайка.

Ігрова дія. Незнайко написав для мене декілька речень, але я ніяк не можу вирішити, це правда чи жарт. Допоможіть мені, будь ласка.

Правила гри: вчитель зачитує речення. Якщо воно правдиве, учні піднімають зелену картку, якщо хибне – червону. Один з учнів пояснює Незнайкові, яка у реченні помилка. Приклади речень:

Узимку кури відлітають у теплі краї. Подорожник – це корисна лікарська рослина. На нашій яблуні виросло багато смачних шишок. У сосновому лісі ми збирали моркву. Сова вдень спить, а вночі шукає собі їжу.

#### Уважні долоньки

Мета. Узагальнити знання дітей про слова – назви істот та неістот.

Ігрова дія. Зараз ми потренуємо ваші долоньки.

Правила гри: вчитель називає слова – назви істот та неістот, учні мають "упіймати", плескаючи у долоні, ті слова, які відповідають на питання хто?

#### Телеграф

Мета. Формувати в учнів уміння визначати кількість складів у слові.

Ігрова дія. Зараз ми з вами будемо телеграфістами і передаватимемо слова до іншого міста (попередньо вчитель пояснює дітям, як працює телеграф).

Правила гри: вчитель називає учню слово, а той має відстукати по парті стільки разів, скільки складів у цьому слові. Усі інші – "контролери" – перевіряють правильність виконання завдання. Пізніше учні можуть грати самостійно в парах, даючи завдання один одному.

#### Ланцюжок

Мета. Вдосконалювати вміння дітей ділити слово на склади.

Ігрова дія. Вчитель показує учням ланцюжок (на малюнку або справжній), звертаючи увагу на те, як одне кільце з'єднане з іншим. Потім пропонує створити ланцюжок зі слів так, щоб вони з'єднувались однаковими складами.

Правила гри: клас ділиться на команди (за рядами). Кожній команді вчитель пропонує перше слово, а далі учні самостійно продовжують складати ланцюжок: *миша* — *шапка* — *картина* і т.д. На кожне правильне слово, яке називає команда, вчитель малює на дошці кільце ланцюжка. Якщо хтось помиляється або довго розмірковує, ланцюжок рветься. Перемагає команда, в якій він розірветься найменшу кількість разів.

## **Букварний період.**

У цей період діти вивчають букви на позначення голосних і приголосних звуків, прийоми читання з орієнтуванням на голосні, ознайомлюються з літерами *я, ю, є, ї*, апострофом, розділовими знаками. Дидактичні ігри, розроблені для цього періоду, можна застосовувати під час вивчення будь-якої літери, змінюючи лише лексичний матеріал.

### **Овочі**

*Мета.* Узагальнити та систематизувати знання учнів про голосні та приголосні звуки.

*Обладнання:* малюнки із зображенням овочів.

*Ігрова дія.* Восени люди завжди збирають урожай. Ми з вами сьогодні теж будемо збирати урожай, але незвичайний: він складатиметься із назв овочів.

*Правила гри:* малюнки із зображенням овочів розміщені по всьому класу. Вчитель дає завдання, а учні підбігають до того малюнка, який відповідає йому. Приклади завдань:

Знайдіть овоч, назва якого:

- починається з голосного звука;
- починається з приголосного звука;
- починається з приголосного твердого (м'якого);
- містить звук [а] (о, у, і, м, в, к) і т. д. Оскільки гра рухлива, то її краще використовувати наприкінці уроку після етапу підбиття підсумків.

### **Змійка**

*Мета.* Формувати в учнів навички правильного читання складів (слів) із виучуваним звуком.

*Обладнання:* склади (слова), написані на дошці.

*Ігрова дія.* Ваша команда має прослизнути між складами, мов змійка між камінцями.

*Правила гри:* клас ділиться на команди (за варіантами). Члени кожної команди по черзі читають по одному складу (слову). Перемагає команда, яка не помилиться.

### **М'ячик**

*Мета.* Формувати в учнів уміння добирати слова із виучуваним звуком.

*Обладнання:* невеликий м'яч.

*Ігрова дія.* До нас у гості закотився м'ячик. Той, до кого він потрапляє, має навчити його слова, у якому є звук ....

*Правила гри:* вчитель дає першому учневі м'яч, той називає слово із виучуваним звуком і передає м'яч наступному, який теж називає слово.

**Післябукварний період** У цей період відбувається закріплення та вдосконалення навичок читання. Учні вчаться працювати з текстами, виробляють правильну інтонацію читання.

### **Впіймай помилку**

*Мета.* Формувати в учнів уміння розуміти прочитане, стежити за читанням інших.

*Обладнання:* текст Букваря.

*Ігрова дія.* У нашому Букваріку щойно заховалися помилки. Я читатиму текст, а ви спробуйте ці помилки впіймати.

*Правила гри:* вчитель читає текст із Букваря, навмисно змінюючи якісь слова, Учні уважно стежать за читанням учителя та текстом і, помітивши помилку, зупиняють його та виправляють. Перемагає той, хто "впіймає" найбільше помилок,

### **Розвідники**

*Мета.* Формувати в учнів уміння орієнтуватися в тексті.

*Обладнання:* текст Букваря.

*Ігрова дія.* Зараз ви станете розвідниками і шукатимете потрібні слова на чужій території.

*Правила гри:* вчитель ділить клас на три команди. Перша команда шукає в тексті всі слова, що означають назви предметів, друга – слова - назви дій, третя – назви ознак предметів. Потім команди зачитують, що вони знайшли. Перемагає та команда, яка жодного разу не помилиться і не пропустить слова.

## **2. Робота над розробкою дидактичної гри до уроку.**

*(Кожна команда отримує завдання: придумати гру до окремого етапу уроку , презентувати її).*

*Оцінювання колективне. Студент обирає номер завдання самостійно ( 1,5 бала за гру )*

### **Завдання №1**

**Українська мова** Тема «Рід і число іменника» ( підручник О.Вашуленко «Українська мова та читання» 4 клас I частина).

Етап «Засвоєння нових знань умінь та навичок»

### **Завдання № 2**

**Українська мова** Тема «Прикметник як частина мови » ( підручник О.Вашуленко «Українська мова та читання» 4 клас I частина).

Етап «Актуалізація опорних знань учнів»

### **Завдання № 3**

**Літературне читання** Тема «Вірш Марії Пономаренко «Осінь пензлика взяла» ( підручник О.Вашуленко «Українська мова та читання» 3 клас II частина).

Етап «Мотивація навчально-пізнавальної діяльності учнів. Повідомлення теми й мети уроку.»

### **Завдання № 4**

**Літературне читання** Тема « Олександр Олесь «Ліс восени» ( підручник О.Вашуленко «Українська мова та читання» 4 клас II частина).

Етап «Творче застосування знань, умінь і способів діяльності»

## **Завдання № 5**

**Літературне читання** Тема «**Частини основи: корінь, префікс, суфікс**» ( підручник О.Вашуленко «Українська мова та читання» 3 клас І частина).

Етап «Засвоєння нових знань умінь та навичок»

- 3. Робота у великих групах. Розробка та представлення однієї з обраних ігрових технологій.** (*Студенти обирають індивідуальну картку з завданням*) ( **1,5 бала за представлення гри**)

### ***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 докупи 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.