

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ГЛУХІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ОЛЕКСАНДРА ДОВЖЕНКА**

Кафедра педагогіки і психології початкової освіти

Магістерська робота

**Використання дидактичних ігор на уроках
української мови в початкових класах**

студентки 61М2-ПО групи
ННІ Педагогіки і психології
денної форми навчання
напряму підготовки 01 Освіта/Педагогіка
спеціальності 013 Початкова освіта
освітньої програми Початкова освіта
Наталії ОСТАТНЬОЇ

Керівник: доктор педагогічних наук,
професор Людмила БІРЮК

Національна шкала _____
Кількість балів _____ Оцінка ECTS _____

Члени комісії: _____

Глухів, 2023

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи використання гри в дидактичному процесі	7
1.1 Класифікація дидактичних ігор, їх структура та функції.....	7
1.2 Активізація навчально-пізнавальної діяльності учнів у процесі використання дидактичних ігор.....	10
1.3 Психолого-педагогічні умови ефективності використання дидактичних ігор у навчально-виховному процесі початкової школи.....	13
Висновки до першого розділу.....	31
РОЗДІЛ 2. Методика використання дидактичних ігор з метою формування мовленнєвої компетентності молодших школярів на уроках української мови	33
2.1 Загальна характеристика досвіду використання ігрової діяльності молодших школярів.....	33
2.2 Особливості застосування дидактичних ігор в практиці початкової школи.....	42
2.3. Методика використання дидактичних ігор на уроках української мови	53
2.4 Ефективність методики використання дидактичних ігор на уроках української мови.....	63
Висновки до другого розділу.....	71
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	73
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	77
ДОДАТКИ	81

ВСТУП

Актуальність дослідження. Набуття учнями середніх загальноосвітніх шкіл фундаментальних знань, необхідних навичок та вмінь, стоїть перед нами як одна з найзапекліших проблем у галузі освіти. Вирішення цього виклику стає неможливим без постійного вдосконалення навчальних технологій і, отже, методів навчання. Сучасна педагогіка активно досліджує та шукає адекватні форми та методи роботи, відповідні вимогам сучасного освітнього процесу. Один із таких визнаних методів – ігрова діяльність, яка виявляється не тільки важливою для дитини як насущною потребою, але й для педагога – ефективним засобом вирішення різноманітних завдань навчального процесу.

На практиці виявляється, що деякі вчителі початкових класів застосовують переважно репродуктивні методи навчання, що передбачають заучування матеріалу та його точне відтворення. Це може призводити до не приведення учнів до встановлення причинно-наслідкових зв'язків, творчого використання знань в змінених умовах, прикутості до шаблонів та відсутності розвитку критичного мислення.

Отже, упровадження активних методів навчання в роботу початкової школи стає вкрай актуальним завданням. Це підкріплюється концептуальними положеннями державних документів, таких як «Національна програма «Освіта XXI століття» та законодавчих актів України, що регулюють освіту, зокрема «Про освіту» та «Про початкову освіту». Сучасне соціальне замовлення визначає необхідність формування нового типу педагога - думаючого, ініціативного та самокритичного.

Дидактична гра відноситься до активних, нетрадиційних та визнаних методів навчання і виховання дошкільників, молодших школярів та підлітків. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвивальна та виховна функції діють в тісному взаємозв'язку, сприяючи комплексному розвитку учнів та розширюючи їхні пізнавальні можливості.

Проблемі гри приділяли значну увагу як вчені минулого, так і сучасні

педагоги, серед яких видатні постаті, такі як Платон, Аристотель, Рабле, Я.А. Коменський, Д. Локк, Ж-Ж. Руссо, І. Кант, К. Ушинський, А. Макаренко, О. Запорожець та інші.

У багатьох працях дослідників відображено різні підходи до визначення сутності дидактичної гри. Наприклад, науковці визначають гру як форму спілкування, форму діяльності, або умову розумового розвитку. Незважаючи на різноманітність поглядів, всі дослідники визнають дидактичну гру як ефективний метод реалізації навчально-виховного процесу.

Наукові дослідження свідчать про те, що дидактичні ігри, ігрові заняття та прийоми сприяють підвищенню ефективності усвідомлення навчального матеріалу учнями, розширюють спектр навчальної діяльності, вносять елемент цікавості, а, отже, підвищують рівень успішності учнів. У той же час, практика сучасної школи свідчить про недооцінений потенціал дидактичної гри у навчально-виховному процесі.

Таким чином, вищезазначене й визначає необхідність подальшого дослідження обраної теми **«Використання дидактичних ігор на уроках української мови в початкових класах»**.

Мета дослідження – з'ясувати теоретико-методичні засади ефективного використання дидактичних ігор на уроках української мови з метою формування компетентності учнів у мовленнєвій та мовознавчій сферах та практично перевірити їх ефективність у навчанні української мови учнів 3 класу.

Для досягнення мети дослідження, перевірки висунутої гіпотези необхідно було розв'язати такі дослідницькі **завдання дослідження**:

1. Класифікувати дидактичні ігри, їх структуру та функції;
2. Описати процес активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів при використанні дидактичних ігор;
3. Охарактеризувати психолого-педагогічні умови ефективності використання дидактичних ігор у навчально-виховному процесі початкової школи;

4. Здійснити аналіз сучасного стану досліджуваної проблеми та відбір дидактичних ігор з метою формування мовленнєвої компетентності та їх характеристика;

5. Запропонувати методику застосування дидактичних ігор на уроках української мови;

6. Перевірити ефективність методики використання дидактичних ігор на уроках української мови.

Об'єкт дослідження - процес використання дидактичних ігор на уроках української мови в початкових класах.

Предмет дослідження - дидактичні умови та методика ефективного використання дидактичних ігор на уроках української мови з метою створення сприятливого навчального середовища та забезпечення оптимального розвитку мовленнєвих та когнітивних навичок учнів у початкових класах.

Теоретичне значення дослідження полягає в узагальненні та систематизації теоретичного матеріалу з проблеми застосування дидактичних ігор на заняттях з української мови у початкових класах; розгляді психолого-педагогічних передумов ефективного впровадження ігрових методик на початковому етапі навчання; збагаченні методичної теорії української мови обґрунтуванням доцільності ігрових форм роботи у початковій ланці освіти.

Практичне значення дослідження: Результати дослідження можуть бути використані для покращення навчального процесу на уроках української мови в початкових класах. Практична значущість полягає у розробці рекомендацій для вчителів з ефективного впровадження дидактичних ігор у навчальний процес, враховуючи вікові та індивідуальні особливості учнів. Це також може сприяти підвищенню мотивації учнів, розвитку їхньої творчої активності та покращенню якості засвоєння мовних навичок.

Методи дослідження. Для розв'язання поставлених завдань використовувався комплекс методів дослідження, що включає: теоретичний аналіз психолого-педагогічної і методичної літератури, педагогічний експеримент, анкетування, аналіз, порівняння, узагальнення, методи

математичної статистики.

Експериментальна база дослідження - Ворожбянський заклад загальної середньої освіти I-III ступенів Лебединської міської ради Сумської області.

Цільова аудиторія дослідження – учні 3-го класу, кількість 14 учнів Ворожбянського ЗЗСО I-III ст.

Структура магістерської роботи: робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, додатків і списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи використання гри в дидактичному процесі

1.1 Класифікація дидактичних ігор, їх структура та функції

Гра вважається історично обумовленим та природним елементом культури, представляючи собою форму діяльності індивіда. Участь в іграх можуть брати люди різного віку. У сфері освіти, зокрема в навчальних закладах різних типів, широко застосовуються дидактичні ігри.

У науковій літературі існують різні підходи до тлумачення терміну «дидактична гра», який дослідники розглядають як метод, засіб і форму навчання. Деякі вважають дидактичну гру цінним методом для стимулювання інтересу до навчання, інші розглядають її як засіб, який викликає зацікавленість у навчанні. Згідно з М. Фіцулою, метод навчання – це організована, взаємопов'язана діяльність вчителів та учнів, спрямована на вирішення завдань освіти, виховання і розвитку в процесі навчання.

Дослідники також використовують різні терміни для опису схожих понять, таких як «навчальна гра», «ігровий метод», «ігровий прийом», «ігрова технологія». Термін «дидактична гра» відзначає педагогічну спрямованість цього методу та його багатфункціональність. Дидактична гра сприяє моделюванню та імітації реальності, що спрощено відтворює дійсність і сприяє підвищенню значущості навчального матеріалу для особистості учня, що впливає на характер її мотивації та розвиток творчого мислення.

Дидактична гра виконує різноманітні функції, зокрема мотиваційно-спонукальну, навчальну, виховну, орієнтаційну, соціокультурну, комунікативну, самореалізаційну, діагностичну та корекційну. Такий поліфункціональний підхід дозволяє використовувати дидактичні ігри на різних етапах організації навчального процесу.

Різні дослідники пропонують класифікації дидактичних ігор, враховуючи різні критерії. Олександра Савченко виділяє такі типи дидактичних ігор для початкової школи, як сюжетно-рольові, ігри-вправи, ігри-драматизації та ігри-конструювання. Дослідниця класифікує їх на рольові

(з розігруванням ситуацій і виконанням ролей), ділові (імітація роботи представників науки чи професій), організаційно-діяльнісні (для підготовки фахівців та розвитку їхніх навичок у професійних ситуаціях) і комп'ютерні (з використанням комп'ютерних програм для вивчення різних дисциплін).

Авторка відзначає, що організаційно-діяльнісні дидактичні ігри можуть бути поділені на кілька типів: навчальні, спрямовані на встановлення предметного і соціального контексту майбутньої професійної діяльності; виробничі, призначені для підвищення кваліфікації працівників управлінських апаратів, підприємств та організацій; педагогічні, спрямовані на розвиток професійно-особистісних якостей педагога, його умінь працювати в реальних умовах та покращення знань і вмінь у галузі методики викладання. Учена детально описує різні види дидактичних ігор, такі як рольові, імітаційно-моделюючі ігри та дискусії, які є релевантними для роботи з учнями основної школи та студентами.

Ефективність дидактичної гри залежить від реалізації всіх її елементів. Структура дидактичної гри включає дидактичне завдання, ігровий задум, ігровий початок, правила гри, ігрові дії і підбиття підсумків. Важливо враховувати взаємозв'язок між навчальним процесом і дидактичною грою, де дидактична мета формулюється як ігрове завдання, навчальна діяльність підпорядковується правилам гри, а успішне виконання завдань сприяє досягненню ігрових та навчальних результатів.

Дидактична гра може бути ефективною, якщо вона організована належним чином. Використання дидактичних ігор включає кілька етапів за такою класифікацією: орієнтація (введення теми, пояснення характеристик гри та огляд її ходу і правил); підготовка до проведення (ознайомлення зі сценарієм, розподіл ролей, підготовка до їх виконання та забезпечення процедур управління грою); проведення гри (контроль за ходом гри, надання необхідної допомоги та фіксація результатів); обговорення гри (аналіз виконання дій, їх сприйняття учасниками, розгляд позитивних та негативних моментів ходу гри, ідентифікація труднощів та обговорення можливих шляхів

її вдосконалення).

Важливо відзначити, що дотримання цих етапів організації дидактичної гри є обов'язковим для педагога, незалежно від віку учасників. О. Савченко розкриває оптимальні способи використання дидактичних ігор в системі уроків початкової школи, включаючи побудову уроку як сюжетно-рольової гри, використання гри як структурного елемента та створення кількох ігрових ситуацій під час уроку.

Ученими визначено чинники, що впливають на тривалість дидактичної гри та її місце на уроці в початковій школі, зокрема, складність навчального матеріалу, досвід вчителя в організації і проведенні навчально-ігрової діяльності, досвід учнів у дидактичних іграх та особливості учнівського контингенту.

Використання дидактичних ігор відзначається численними перевагами, серед яких можна виділити: безпосередній вплив на формування навчальної мотивації учнів; стимулювання їхньої ініціативи та творчого мислення; включення у навчальну діяльність практично всіх молодших школярів; отримання ними досвіду співробітництва; встановлення міжпредметних зв'язків; забезпечення пізнавальної насиченості навчального процесу; створення «неформального середовища» для навчання та сприятливих умов для формування різноманітних стратегій розв'язання завдань; прояв воєвих зусиль учнів при розв'язанні завдань; «структурування» знань, які можуть застосовуватися в різноманітних галузях; забезпечення міжпредметних зв'язків; об'єднання розрізнених уявлень у складну та збалансовану картину світу тощо.

Використання дидактичних ігор у початковій школі дозволяє учням успішно подолати значущі труднощі в навчанні, виявляти власні помилки, оцінювати свої досягнення та поєднувати теоретичні знання з практичними. Згідно з дослідженнями, ігрові методи мають свої особливості, відмінні від традиційних, такі як наявність ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізація мислення та поведінки учня; високий рівень задіяності

у навчальному процесі; обов'язкова взаємодія учнів між собою та з вчителем або навчальним матеріалом; підвищення емоційності та творчого характеру занять; самостійність у прийнятті рішень; прагнення здобути вміння і навички за відносно короткий термін (за М. Фіцулою). Очевидно, що ці переваги використання дидактичної гри відповідають завданням реалізації компетентнісного підходу та особливостям організації та проведення сучасного навчального заняття в освітніх закладах різних типів.

1.2 Активізація навчально-пізнавальної діяльності учнів при використанні дидактичних ігор

Гра в початковій школі виконує важливу функцію у стимулюванні активності та навчально-пізнавальної діяльності учня, що є ключовим для досягнення успішних та позитивних результатів у навчанні. Психологи розглядають активність як усвідомлене, вольове та цілеспрямоване виконання розумової чи фізичної роботи, необхідне для засвоєння знань, умінь та навичок, включаючи їх подальше використання в навчанні та практичній діяльності.

На їх переконання, активізація навчально-пізнавальної діяльності учня веде до підвищення позитивної динаміки всіх психічних процесів дитини, сприяючи успішності в навчанні [2]. Особливо важливо враховувати гармонійне поєднання дидактичної гри з навчальною діяльністю в початкових класах, де діти переживають період адаптації та зміну активності від ігрової до навчальної.

Для успішного використання дидактичних ігор вчителю важливо дотримуватись чіткої структури ігрової діяльності, що включає компоненти, які визначають О. Савченко: спонукальний – потреби, мотиви, інтереси, прагнення, що визначають бажання дитини брати участь у грі; орієнтувальний – вибір засобів і способів ігрової діяльності; виконавський – операції, що

уможливлюють реалізацію ігрової мети; контрольно-оцінювальний – корекція і стимулювання активності ігрової діяльності [4, с. 191].

Навчальний процес, базований на грі, можна поділити на наступні етапи відповідно до вчених:

Етап орієнтації: Учитель вводить дітей у основні концепції, що використовуються в грі; Надає характеристику імітації та ігрових правил.

Етап підготовки до проведення: Розкриває сценарій, зупиняючись на ігрових завданнях, ролях, правилах ігрових дій, підрахунку балів та можливих рішеннях під час гри.

Етап проведення гри: організація самої гри відбувається під керівництвом вчителя; фіксація наслідків ігрових дій (врахування балів, аналіз характеру прийнятих рішень); пояснення неясностей та надання пояснень за необхідності.

Етап обговорення гри: вчитель веде обговорення, надаючи огляд-характеристику «подій» гри та їх сприйняттям учасниками; спрямовує учнів на аналіз проведеної гри; звертає увагу на встановлення зв'язку між змістом гри та матеріалом навчального предмета [5, С. 112].

Використання дидактичних ігор в навчальному процесі має за мету сприяти навчанню, вихованню та розвитку школярів, а також активізації їхньої навчально-пізнавальної діяльності. При впровадженні ігрових методів на уроках враховують такі основні напрямки: встановлення дидактичної мети у вигляді ігрового завдання для учнів; підпорядкування навчальної діяльності учнів правилам гри; використання навчального матеріалу як інструменту гри; введення елементів змагання, що перетворюють дидактичне завдання в ігрове; зв'язок успішності виконання дидактичного завдання з ігровим результатом.

Основні компоненти структури дидактичної гри включають ігровий задум, правила, ігрові дії, пізнавальний зміст або дидактичне завдання, обладнання та результат гри. Важливою рисою дидактичної гри є наявність чітко визначеної мети навчання та відповідного педагогічного результату, які можна обґрунтувати, виділити і які характеризуються навчально-

пізнавальною спрямованістю.

Під час підготовки до уроку з використанням дидактичних ігор важливо: розробити коротку характеристику ходу гри, визначити часові рамки, врахувати рівень знань та вікові особливості учнів, реалізувати міжпредметні зв'язки.

Використання дидактичних ігор на уроках математики сприяє розвитку ідей співдружності, змагання, самоуправління та вихованню через колектив. Важливим аспектом є формування мотивації до навчальної діяльності та підвищення інтересу учнів до математики, активізація їхньої навчально-пізнавальної діяльності. Застосування дидактичних ігор дозволяє індивідуалізувати роботу на уроці, створювати завдання, доступні для кожного учня, і розвивати їхні здібності, сприяючи при цьому вихованню почуття відповідальності та колективізму. Дидактичні ігри поділяються за різними критеріями, такими як навчальний зміст, пізнавальна діяльність дітей, ігрові дії і правила, організація та взаємини учнів, а також за роллю вчителя.

Гра може бути впроваджена на різних етапах навчального процесу, таких як пояснення нового матеріалу, засвоєння та закріплення навчального матеріалу, а також повторення вивченого. При використанні ігор на уроках математики важливо дотримуватися кількох принципів: адекватність форми проведення гри її змісту; врахування вікових особливостей учнів; різноманітність ігор; простота та чіткість формулювання правил; диференціація математичного матеріалу відповідно до індивідуальних можливостей учнів.

Дидактичні ігри на уроках математики можуть бути використані для різних цілей, таких як ознайомлення з новим матеріалом, закріплення вивченого, формування обчислювальних навичок, розвитку прийомів мислення та роботи в групах. Організація гри вимагає від учителя ретельної підготовки, включаючи визначення математичного змісту, формулювання правил, розсадку учнів відповідно до їхніх можливостей, контроль за діями учасників гри та підсумки.

Важливо також уникати частого використання одних і тих самих ігор, щоб уникнути втрати інтересу дітей через відсутність новизни. Зміна правил, ускладнення завдань або введення нових елементів може допомогти утримати зацікавленість учнів. Загалом, систематичне використання дидактичних ігор на уроках математики може позитивно впливати на активізацію навчальної діяльності школярів, розвивати їхні навички та навички, а також створювати позитивне ставлення до предмета.

1.3 Психолого-педагогічні умови ефективності використання дидактичних ігор у навчально-виховному процесі початкової школи

Особливості емоційного життя молодшого школяра визначають і специфіку діяльності дітей цього віку. У характері діяльності, в тих думках і відчуттях, якими вона супроводжується і спонукає, найяскравіше виявляються особливості молодшого шкільного віку.

У вихованні дітей молодшого шкільного віку дуже важливо, щоб вони виражали своє емоційне ставлення до найбільш важливої у їх житті діяльності - навчання. Від творчості вчителя-вихователя залежить, щоб на своє навчання, здобуття знань дитина дивилася як на діяльність корисну, необхідну суспільству [22].

Школа - один з існуючих факторів прискореного соціально-економічного розвитку суспільства. В наш час школа шукає найбільш результативні методи навчання і виховання. Особливо ця проблема стоїть перед початковою ланкою школи. Сучасні шкільні курси мають великі розвиваючі можливості завдяки своїй цілісності й логічній строгості. Для того, щоб учні початкових класів усвідомили важливі ідеї, покладені в їх основу, треба дібрати такі методи і форми навчання, щоб матеріал подавався на доступному для них рівні. До таких методів відносять гру.

Гра, як метод навчання, організовує, розвиває учнів, розширює їхні можливості, виховує особистість. Цінність цього методу полягає в тому, що в

ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функції діють у тісному взаємозв'язку [13]. Гра сприятливо діє на розвиток психічних процесів, нових видів розумової діяльності, засвоєння нових знань та умінь молодших школярів, тому що в грі поетапне відпрацювання розумових дій відбувається постійно і ненав'язливо [15].

Важлива роль гри в розвитку психічних процесів дитини пояснюється тим, що вона озброює дитину доступними для неї засобами активного відтворення, моделювання за допомогою зовнішніх, предметних дій такого змісту, яке за інших умов було б неможливим та не могло бути посправжньому засвоєно. В ігровій діяльності створюються сприятливі умови для розвитку інтелекту дитини, для переходу від наочно-дієвого мислення до образного і до елементів словесно-логічного мислення. Саме в грі розвивається здатність дитини створювати узагальнені типові образи, подумки перетворювати їх [27].

Важко знайти спеціаліста в галузі дитячої психології, який би не торкався проблеми гри, не висловлював би своєї точки зору на її природу і значення, однак спеціальних досліджень з цієї проблеми дуже мало, буквально одиниці. Початок вивчення теорії гри пов'язаний з такими іменами німецьких мислителів Ф. Шіллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Розробляючи свої філософські, психологічні і, головним чином, естетичні погляди, вони поступово, тільки в деяких положеннях, торкались гри як одного із найрозповсюджених явищ дитячого життя.

В емпіричній психології при вивченні гри, так як і при аналізі інших видів діяльності переважав функціонально-аналітичний підхід. Дослідники К.Ушинський, Дж. Селлі, К. Бюлер, В. Штерн бачили в грі прояви відображення чи фантазії, приведені в рух різноманітними ефективними тенденціями; Дж. Дьюї пов'язував гру із розвитком мислення [21]. Сучасна психологія визначає, що гра охоплює всі періоди життя людини. Це важлива форма її життєдіяльності, а не вікова ознака. З грою людина не розлучається все життя, змінюються лише її мотиви, форми проведення, ступінь вияву

почуттів та емоцій. Використання ігор у навчанні робить недоречною авторитарну позицію вчителя в спілкуванні з дітьми. Адже, щоб зацікавити дітей майбутньою діяльністю, внести у навчання ситуації несподіванки, вільного вибору, яскраві позитивні емоції, педагог повинен сам стати учасником гри.

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.

У дитячих іграх вільна ігрова діяльність виступає переважно як самоціль. У дидактичних іграх, створених педагогікою (в тому числі і 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 [3].

У молодшому шкільному віці поряд з навчанням особливо велике значення для розумового розвитку має гра, провідна форма їх діяльності, у процесі якої збагачуються знання, формуються важливі якості особистості. Особливо важливу роль відіграє дидактична гра, за допомогою якої здобути дітьми знання закріплюються, стають переконаннями. У дидактичних іграх розвивається мислення. Слід пам'ятати, що в таких іграх дітям часто доводиться оперувати уявленнями, бо самі предмети, явища, які вони бачили і вивчали раніше, є лише в їхній уяві. Оперуючи в іграх уявленнями про об'єкта і явища, діти наближаються до абстрактного мислення. Завдяки дидактичним іграм дошкільники набувають початкових умінь і навичок розумової діяльності, що потрібні для майбутнього навчання в школі [5].

Гра, як зазначається в психологічному словнику, - це довільна діяльність, яка відображає у специфічній умовно-узагальненій формі ставлення людини до світу, людей, до самої себе і має за мету самовираження індивіда, формування у нього певних типів соціальної поведінки та

активізацію біологічних та інтелектуальних можливостей особистості [5]. Думки про значення гри для розвитку особистості можна знайти у працях видатних філософів, педагогів і психологів. У своїх працях А. Леонтьєв дійшов висновку, що в процесі діяльності дитини виникає суперечність між бурхливим розвитком потреби взаємодіяти з предметами, з одного боку, та способами реалізації цієї взаємодії - з іншого. Дитина прагне до певних дій, але при цьому не володіє тими „операціями, які потрібно здійснювати відповідно до реальних предметних умов реалізації цих дій. Ця суперечність може бути усунута лише в одному виді діяльності, а саме - у грі. Тільки в ігровій діяльності необхідні операції можуть бути замінені іншими операціями, а її предметні умови іншими предметними умовами, причому зміст самої дії зберігається» [4].

Л. Виготський вважає, що використання ігрових методів у початковій школі відповідає природним особливостям дітей цього віку, а отже, сприяє ефективності навчання. Такої ж точки зору дотримується й Д. Ельконін. Він указує на те, що завдяки використанню форм діяльності, які поєднують у собі навчальні й ігрові елементи, можна істотно підвищити ефективність процесу навчання молодших школярів [4].

Науковці одностайно стверджують, що учні початкової школи не мають природної мотивації до вивчення будь-якого навчального предмета. Гра цілком реально може виступати певним каталізатором, поштовхом до навчання, адже без мотиву не може відбуватися жодний вид діяльності. З початком навчання у школі різко змінюється соціальне середовище дитини, що, безумовно, впливає на її психологічний стан. Гра як звична діяльність у цьому віці допомагає подолати скутість, сором'язливість і страх. Тому, на думку вчених, саме ігрові форми навчання найбільше сприяють адаптації дитини до нових умов і соціалізації молодшого школяра у шкільне середовище.

Переважає більшість науковців зазначають, що саме в ігровій діяльності формуються й удосконалюються сприймання, увага, мислення, пам'ять -

фундаментальні психічні процеси, без достатнього розвитку яких не можна говорити про виховання гармонійної особистості.

Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри у дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань. Задовольняючи свою природну невсипущу потребу в діяльності, в процесі гри дитина «добудовує» в уяві все, що недоступне їй у навколишній діяльності, в захопленні не помічає, що вчиться - пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює набутий раніше досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію.

У грі найповніше проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей. Ефективне навчання в початкових класах неможливе без пошуків нових шляхів активізації пізнавальної діяльності учнів. Учні мають не лише засвоїти визначену програмою систему знань, а й навчитися спостерігати об'єкти, явища, процеси, порівнювати їх, виявляти взаємозв'язок між поняттями, діями, величинами та їх відношеннями, навчитися формувати свої висновки.

Здобуті учнями міцні знання перетворюються в переконання тільки тоді, коли вони є результатом свідомої самостійної роботи думки. Отже, вчителю важливо засвоювати такі методичні прийоми, які б збуджували думку школярів, підводили їх до самостійних пошуків, висновків та узагальнень. Сучасна школа має озброїти учнів не лише знаннями, вміннями та навичками, а й методами творчої розумової і практичної діяльності [9].

Цілком природно, що саме в грі слід шукати приховані можливості для успішного засвоєння учнями ідей, понять, формування необхідних умінь і навичок. Дидактичні ігри дають змогу індивідуалізувати роботу на уроці, давати завдання, посилені кожному учню, максимально розвивати їхні здібності. Разом з тим гра виховує почуття відповідальності, колективізму.

Якщо спочатку учень зацікавиться грою, то дуже швидко його вже

цікавитиме пов'язаний з нею матеріал, в нього виникне потреба вивчити, зрозуміти, запам'ятати цей матеріал, тобто він почне готуватися до участі у грі. Гра дає змогу легко повернути увагу й тривалий час підтримувати в учнів інтерес до тих важливих і складних предметів, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається. Наприклад, одноманітне розв'язування прикладів стомлює дітей, виникає байдужість до навчання. Проте розв'язування цих самих прикладів у процесі гри «Хто швидше?» стає для дітей вже захоплюючою, цікавою діяльністю. Мережевість поставленої мети - в кожного виникає бажання перемогти, не відстати від товаришів, не підвести їх, показати всьому класу, що він вміє, знає. Аналогічно можна запропонувати гру під час опрацювання правил на уроках української мови. Вивчення їх у процесі гри «Знайди ознаку» забезпечить необхідну активність учнів [4].

Так само, можна навести приклад ігрових ситуацій під час вибіркового читання. Використовуючи бали за правильну відповідь вчитель створить ситуацію змагання, що дасть змогу підвищити темп уроку та зацікавити учнів в пошуку та стимулюватиме їх у прочитанні матеріалу.

Величезні можливості дає застосування ігор під час екскурсій у природу. Розкрити перед дітьми різноманітність і красу навколишньої дійсності, повернути увагу до малопомітних, але істотних ознак рослинного і тваринного світу значно легше, якщо залучити учнів до активного емоційного сприймання. Саме цьому сприяють сюжетні ігри та ігри-вправи з природничим матеріалом. Їх мета - навчити дітей знаходити потрібний предмет за допомогою аналізатора (дотику, смаку, запаху), оперуючи істотними ознаками; описувати предмети й знаходити їх за описом; знаходити ціле за частиною і частину за цілим; групувати предмети за місцем, способом використання людиною; встановлювати послідовність стадій розвитку рослин.

Складність використання гри у навчанні пов'язана з її особливостями (двопланова поведінка, відсутність персональної відповідальності кожного за

результати дій, спрощене уявлення про реальність), що потребує від учня зусиль для входження у гру. Потрібно, щоб учні були орієнтовані на результати гри.

Гра починається не тоді, коли учні одержують завдання, а коли їм стає цікаво грати. Це означає, що гра викликає приємні емоції і дає роботу їх розуму [4].

Види емоційного стимулювання:

1. Ігрове завдання можна давати як відпочинок.
2. Вона дається так, ніби не планується педагогом заздалегідь (гра - імпровізація).
3. Ігрове завдання вводиться з прив'язкою до конкретної ситуації, конкретного учня,
4. Вчитель постійно підбадьорює учнів.
5. У рольових завданнях педагог використовує відповідні ролі персонажів .
6. Переможців ігор-змагань вітає весь клас.
7. Переможці не забуваються, їх можна залучити як аспектів в інших іграх або при виникненні суперечки.

Гра не лише створює позитивні емоції, а й сама потребує попереднього емоційного настрою учнів. Його можна створити штучно, наприклад, жартом. Якщо учні стомляться, пропозиція взяти участь у грі може викликати у них негативну реакцію.

Пізнавальна діяльність учнів найбільш ефективно відбувається в умовах проблемних ситуацій. Етап створення проблемної ситуації потребує від педагога великої майстерності. Мислення і пов'язаний з ним емоційний стан виникають у проблемній ситуації і спрямований на її розв'язання. Вирішення проблеми проходить ефективніше, чим краще функціонує регулятивний механізм зіставлення гіпотези з досягнутим результатом. Гра завжди проблемна. Завдання, що стоять перед учнями, не повинні бути дуже простими, але посильними. Починаючи навчання, треба виходити з даного

рівня розвитку.

Під час використання гри можуть виникати й певні труднощі. Розглянемо найважливіші з них [6]:

1. Учні не вступають у гру або вступають у неї формально. Це буває на початковому етапі роботи з комунікативними іграми і тоді, коли ігровий етап навчальної роботи не підготовлений вчителем.

Ігровий етап педагогу треба готувати ретельно: програти найважчу роль самому, вибрати ініціативних і підготовлених виконавців, забезпечити «суперечки» у вигляді записів на дошці, діалогів-зразків, ілюстрацій і реквізитів, пояснити учасникам гри їхню тактику. Іноді для цього достатньо показати, що перед учнями стоїть корисне, потрібне, але цілком традиційне завдання, яке вони вміють вирішувати. Можна перефразувати завдання.

2. Гра затягується, бо учасники не можуть знайти вірного вирішення. Вчитель вводить додаткові обставини, до допомагає учням досягти мети, підказує відповідь.

3. Гра затягується, бо учасники відволікаються в діях на інші завдання - вчитель повторно формулює завдання.

4. Гра затягується, бо учні не можуть налагодити взаємодії – вчитель уточнює їм ролі.

5. Гра закінчується швидко, бо учасники йдуть до мети найкоротшим шляхом - учитель створює додаткові умови, які примушують учнів більш активно використовувати знання.

6. Гра переходить у конфліктну ситуацію. Вчитель знімає конфлікт, ліквідує предмет суперечки, вводить у гру нових учасників.

7. Учні не включаються у гру, а лише стимулюють ігрову діяльність. Вчитель ще раз формулює мету учасників або змінює їх, іноді зупиняє гру, знову формулює і мотивує установку і підкріплює спільну позитивну емоційність.

8. Функція педагога як керівника навчального процесу трансформується. Якщо педагог постійно коригує дії учасників гри, виходячи

з своєї концепції того, що має відбуватися, то це впливатиме на спонтанність поведінки учнів, вони будуть привчатися до пошуків самостійних рішень. Якщо педагог зовсім не керуватиме грою, виникає загроза, що завдання не буде виконане або виконане небажаним методом. У цьому випадку вчитель ризикує втратити контроль над класом.

Для успішного здійснення початкового етапу спілкування у грі необхідно оволодіти низкою комунікативних умінь, серед яких вміння встановлювати і підтримувати зворотний зв'язок у спілкуванні, що створює «враження постійної творчості». Для цього вчителю треба володіти методикою проведення ігор, організацією цієї діяльності. Не можна розраховувати на стихійний інтерес до гри.

Перше завдання, що стоїть перед учителем, - збудити смак до гри, бажання грати. Друге - спрямувати гру у потрібний напрямок, наблизити її до конкретної мети навчання. Також необхідно пам'ятати, що у кожному окремому випадку доцільність включення тих чи інших ігор у навчальний процес, місце їх у програмі курсу, що вивчається, і час проведення мотивується особливостями предмету, віковими та індивідуальними особливостями учнів, а також рівнем сформованості класного колективу [25].

Проводити ігри, створювати ігрові ситуації важливо на кожному уроці. Це особливо стосується 1 класу - перехідного періоду, коли учні ще не звикли до тривалої напруженої діяльності. Вони швидко стомлюються, притуплюється їхня увага, набридає одноманітність. Тому гра має ввійти в практику роботи вчителя як один з найефективніших методів організації навчальної діяльності першокласників. На думку О. Савченко, у систему дидактичних ігор для першокласників доцільно включати ігри на формування розумових операцій (аналіз, класифікація, узагальнення); на відновлення, доповнення цілого; виключення зайвого, ігри-інсценізації, ігри-конструювання; рольові ігри з елементами сюжету. У структурі уроку місце гри, її тривалість визначаються завданнями уроку і змістом самої гри. Протягом уроку вчитель може ввести 2-3 короткочасні ігрові ситуації різної

тривалості [8].

Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати, необхідно нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог [30]:

1. Готовність учнів до участі в 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 завдання 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 і спрямовувати, оцінювати.
6. Не можна допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінка за поразку в грі, глузування тощо).

Гру можна пропонувати на початку уроку (усна лічба, повторення матеріалу, який буде опорою уроку; з'ясування і приведення в систему цінностей, набутих завдяки спостереженням навколишньої дійсності). Ігри, що пропонують на початку уроку, мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитись і виділити основне, найважливіше, спрямувати увагу на самостійну діяльність. Інколи гра може бути ніби фоном для побудови всього уроку. Коли ж учні стомлені, їм доцільно запропонувати рухливу гру. Наприклад, встати в кожному ряді учням, що займають парні місця, а потім навпаки - тим, що займають непарні (прямок розміщення місць доцільно щоразу змінювати, щоб кожний учень сам визначав парне чи непарне його місце, а не діяв механічно). Проте слід пам'ятати, що окремі ігри занадто збуджують емоції дітей, надовго відвертають їхню увагу від основної мети уроку. Адже діти в цьому віці ще не вміють керувати своїми емоціями, переключати увагу, зосереджуватись у потрібні моменти. Тому ігри, пов'язані з сильним емоційним збудженням, слід проводити лише в кінці уроку, на етапі

розвитку математичних знань учнів. Ми проводили дидактичні ігри і на етапі первинного закріплення знань.

Ігри важливо проводити систематично й цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи й урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості тощо. Доцільним на уроці є використання дидактичних ігор, організація яких не потребує багато часу на приготування відповідного обладнання. Це мають бути ігри, які містять легкі для запам'ятовування правила, передбачають швидку відповідь, зосередження довільної уваги.

Слід віддавати перевагу іграм, у яких може бути задіяна значна кількість учнів класу. В іграх діти проявляють себе по-різному, тому вчитель обов'язково має враховувати їх індивідуальні особливості. На початку гри вчитель повідомляє її назву та стисло характеризує, ролі гравців і їхнє вихідне положення, хід гри і мету, сигнали початку і зупинки гри, підсумок гри. Наприкінці пояснення треба чітко сформулювати правила гри, щоб школярі їх добре запам'ятали. Варто з'ясувати, чи діти все зрозуміли, можливо, показати окремі моменти гри. Учитель має уважно стежити за гравцями і вчасно завершити гру. Щоб та сама гра не набридала, необхідно через певний час вносити зміни [3].

У випадку необхідності слід запланувати кілька хвилин на прибирання інвентарю, поступове зменшення ігрового збудження, без чого важко перейти до іншого виду роботи. Створенню позитивної основи майбутніх ігор сприяє аналіз гри без акцентування уваги на негативних моментах. На жаль, на практиці зустрічаються випадки, коли вчитель пропонує учням послухати вірші або загадку, виконати якесь навчальне завдання (назвіть сусідів числа 6, згадайте слова, які починаються буквою О тощо), вважаючи, що це гра. Тому варто нагадати, що гра - це форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання,

або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів.

Працюючи із шестирічними першокласниками, вчитель обов'язково має використовувати ігри систематично, з поступовим ускладненням ігор і способів використання ігрових дій. Перспективою у роботі з формування пізнавальної активності школярів шляхом ігрової діяльності стане застосування дидактичних ігор, побудованих на принципах автодидактизму та самоорганізації. У захоплюючій формі, без втручання вчителя, вихователя діти починають самостійно навчатися. Застосування ігор і висока сензитивність згаданого вікового періоду забезпечують великі потенційні можливості розвитку творчих здібностей молодшого школяра.

Особливості дидактичних ігор зумовлюють їх цінність як методу навчання: у грі діти краще засвоюють матеріал, особливо учні початкової ланки освіти. Правильний підбір ігор активізує спостережливість дітей, розвиває пам'ять, вміння орієнтуватися в просторі та знаходити вихід із проблемних ситуацій. Розробляючи систему дидактичних ігор на уроках, потрібно виходити з методичного аналізу поняття дидактична гра, враховувати мету використання ігор на уроках в початкових класах, потребу в оптимізації навчального процесу, індивідуальні можливості молодших школярів.

При цьому слід дотримуватись таких концептуальних вимог [8]:

1. Система повинна сприяти розвиваючому навчанню, оптимальному розвитку кожної дитини зокрема;

Ігри системи повинні бути узгодженні з тим матеріалом, який вивчається за підручником і знаходиться в зоні доступності дитини;

2. Система повинна здійснювати пропедевтичну функцію у вивченні того чи іншого предмета, зокрема, знайомити учнів з різними розділами математики;

3. Система повинна враховувати сучасні умови шкільної практики, бути зручною для роботи вчителя;

Система дидактичних ігор розроблялася на основі аналізу стабільних підручників, посібників для вчителя, рекомендацій наукового керівника, а отже має свої властивості (підсистеми). У кожен підсистему входять ігри, різноманітні за формою їх проведення, а саме: фронтальні ігри, індивідуальні ігри, рухливі ігри, спокійні ігри, ігри-змагання тощо. Загальний вигляд системи дидактичних ігор, можна зобразити структурною схемою (див. Додаток В). Нові види ігор протягом року вводяться поступово і на кінець першого класу діти знайомі з усіма названими видами ігор.

В учнів шестирічного віку переважають ігрові інтереси, довільна поведінка, наочно-образне мислення. Тому використання дидактичних ігор на уроках, зокрема, математики відіграє важливе значення. Захопившись грою, дитина не помічає, що вчиться, запам'ятовує нове, орієнтується у незвичайних ситуаціях; що поповнюється запас її понять, уявлень, розвивається фантазія. Ігрові елементи дають змогу вчителю зацікавити учнів і протягом досить тривалого часу підтримувати їхній інтерес до складних питань, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу дітей не завжди вдається.

Актуальність широкого застосування ігор під час навчально-виховного процесу підтверджується можливістю вирішення багатьох проблем і протиріч сучасної освіти. Завдання кожного вчителя початкових класів - створити умови для всебічного розкриття і розвитку активної творчої особистості молодшого школяра. Тільки за умови відчуття учнем задоволення від творчості відбувається формування стійких пізнавальних потреб. Неодмінна умова психічного розвитку школяра - потреба і готовність діяти, і саме гра, інтегрована у навчально-пізнавальний процес, допомагає не тільки засвоїти навчальну інформацію, а й виявити активність, творчість [18].

Успішність навчальної діяльності школярів істотно залежить від пізнавальної активності, і саме від фундаменту, який було закладено у 1-му класі. Ігрова діяльність, зумовлена потребою у пізнанні і спрямована на її задоволення, є дієвим засобом формування пізнавальної активності шестирічного першокласника. Учитель має постійно враховувати цей аспект у

своїй педагогічній діяльності.

Оскільки гра має проводитись систематично, вчитель повинен продумати все до найменших деталей, а саме:

1. Доцільно створити умови для проведення постійних ігор-змагань між учнями, що сидять на різних рядах парт, і для індивідуальних ігор. Для цього проти кожного ряду парт важливо закріпити набірні полотна та полички для розставляння предметів під час гри (щоб їх було видно всім учням класу).

2. Підібрати мінімальну кількість ігрового матеріалу для проведення ігор.

3. Продумати, де зберігати ігровий матеріал (спеціальні полиці в шафі, на яких розмістити ящики з різноманітними наборами предметів чи карток як для окремих ігор, так і універсальні). Для індивідуальних ігор, що проводитимуться між учнями кожної парти, ящики учнів з підписаними прізвищами можна зберігати в класі і роздавати потрібний матеріал перед уроком.

Ігровий матеріал у ящиках має бути чітко систематизований і згрупований так, щоб ним було зручно користуватися. Так, дрібні предмети (цифри, знаки, монети, кружечки, квадратики тощо) можна зберігати в сірникових коробках з підписами або зображеннями цих предметів на коробках. У конвертах зручно зберігати плоскі геометричні фігури, картинки із зображенням різних предметів тощо. Для зручності конверти слід підписати або зверху наклеїти зображення матеріалу, що міститься в конверті. Іграшки, різноманітні предмети зручно зберігати в невеличких целофанових мішечках.

4. Доцільно розсадити учнів (звичайно, непомітно для них) так, щоб зажною партою сидів один учень сильний, а другий - слабкий. 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.

5. Гра на уроці не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко

організованою і цілеспрямованою. Насамперед учні повинні засвоїти правила гри. Загальні правила мають бути єдиними для всіх ігор, щоб в учнів поступово виробився стереотип. Крім того, зміст гри, її форма повинні бути доступними, посильними для учнів.

Змагання в 1 класі доцільно проводити на першість між учнями рядів парт, за варіантами у кожному ряді тощо. Педагог, організовуючи гру дітей, докладно пояснює їм її зміст, розподіляє між гравцями ролі, роздає матеріали гри. Його вказівки визначають поведінку гравців протягом усієї гри. Отже, інструктаж перед грою має велике значення для встановлення ігрових взаємин між дітьми: правильно розкривши зміст правил, вихователь тим самим спрямовує поведінку гравців у потрібному напрямі, визначає критерій вимог до них.

Проте, діти, слухаючи пояснення гри добре запам'ятовують ігрове завдання і не завжди звертають увагу на зміст правил. Це видно з їх відповідей під час повторення умов гри. Діти докладно пояснюють ігрове завдання, але не згадують про зміст правил. Вони запам'ятовують тільки те, що їм треба зробити в процесі гри, і не цікавляться, як слід поводитися під час виконання ігрового завдання. Внаслідок цього порушуються правила гри.

Потрібно враховувати це і під час пояснення гри звертати увагу дітей на зміст правил, пропонувати їм повторити їх. Згодом, коли діти починають надавати правилам більшого значення, вони в разі потреби самі запитують про них. Під час пояснення правил гри треба доводити дітям необхідність їх виконання. Важливо також спочатку пояснювати ігрове завдання, а потім ігрові дії і правила, бо вони підпорядковані ігровому завданню. Тільки знаючи його дитина зрозуміє, чому треба виконувати саме такі дії і правила. У пояснення гри необхідно дати дітям вказівки, якими вони мають керуватись у своїх діях, наприклад, сказати їм, що визначає їх перемогу в грі (виграє той, хто виконає першим ігрове завдання, додержуватиме правил гри). Такі настанови сприяють тому, що всі гравці старанно виконують ігрове завдання.

Правила в ігровій ситуації відіграють надзвичайно важливу роль. Якщо

вони заздалегідь не продумані, чітко не сформульовані, то це утруднює пояснення ходу гри, осмислення учнями її змісту, викликає втому і байдужість в учнів. Правила гри зобов'язують учнів діяти строго по черзі чи колективно, відповідати за викликом, уважно слухати відповідь товариша, щоб вчасно виправити його і не повторювати сказаного, бути дисциплінованими, не заважати іншим, чесно визнавати свої помилки тощо. 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.

Під час гри вчитель має постійно контролювати діяльність учнів, виконання ними правил, спрямовувати гру за питаннями чи репліками та непомітно підтримувати дітей підбадьорювати їх, запобігати виникненню можливих конфліктів між дітьми, не допускати помилкових дій тощо. В жодному разі вчитель не повинен захоплюватися лише дидактичною метою гри, недооцінюючи її виховне значення. Жодне порушення правил не повинно залишатись поза увагою вчителя. Залежно від обставин він має знайти час і досить вимогливо та справедливо вказати учню на його недоліки в грі, пояснити, до чого призводять подібні вчинки (нечесність, несумлінне ставлення до обов'язків) на виробництві, в повсякденному житті тощо. Проте під час гри не треба робити довгих зауважень, повчань, оскільки це погіршує настрій учнів, послаблює їхній інтерес, гальмує увагу.

У грі повинні брати участь всі учні класу. Тому завдання треба добирати короткі, посильні, розраховуючи на відповіді всіх учнів класу. Слід уникати одноманітності завдань, організовуючи їх так, щоб дітям не доводилося довго чекати включення в гру, бо це знижує їхній інтерес. Загальні правила для учнів в процесі ігор можна сформулювати так:

1. Уважно слухай і запам'ятовуй хід гри, необхідні дії, їх послідовність.
2. Пам'ятай - успіх залежить від чіткого усвідомлення кінцевої мети,

передбаченого грою результату гри. Не поспішай розпочати гру, не дослухавши до кінця вказівки вчителя. Поспіх часто призводить до грубих помилок, зайвих непотрібних дій.

3. Уважно слухай відповідь товариша, щоб у разі потреби виправити або доповнити його.

4. Додержуй своєї черги, не заважай товаришам, не роби зайвих рухів, дій, будь дисциплінованим.

5. Чесно визнавай свою помилку, якщо товариші довели, що ти неправий. (Помилятись може кожний).

6. Не хитруй, не шукай легкого нечесного шляху для перемоги. Цим ти підводиш товаришів і втрачаєш свій авторитет. Поважають лише чесних, справедливих, принципових [25].

На цьому останньому пункті слід особливо наголосити і застерегти, що навіть тоді, коли все виконано правильно, але хоч один учень ряду схитрував, ряд займає останнє місце. Важливо, щоб не лише вчитель, а й учні слідували за чесністю дій в гри. Підбираючи для молодших школярів різноманітні ігри, вчитель вводить учнів під час навчальної діяльності у ситуації пізнавальної активності, яка проявляється ситуативно і підтримується завдяки зовнішній стимуляції з боку педагога. Як барометр уроку, діти постійно спонукають вчителя до пошуку нових ігор та використання їх у навчально-виховному процесі. Це можуть бути такі форми ігрової діяльності, як дидактична гра, ігрова ситуація, ігровий прийом, ігрова вправа.

Слід зазначити, що серед розмаїття різновидів ігор саме у дидактичних ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується до навчальних цілей і є дієвим засобом формування на уроках різноманітних навчальних умінь і навичок.

За допомогою ігор можна закріплювати вміння і навички. Участь у різноманітних дидактичних іграх сприяє розвитку мислення, уваги, мовлення дітей, породжує позитивні емоції, серед яких вирізняється радість пізнання.

На думку О. Савченко, вихідним для вчителя має бути прагнення

досягти того, щоб усі учні неодноразово пережили почуття справжнього успіху. Саме під час гри легко створити запрограмовану ситуацію успіху для дітей, яким важко навчатися. Систематична повторюваність ситуації запрограмованого успіху сприяє зародженню пізнавальної активності [9].

Підводячи підсумок, можна сказати, що гра - це один із найважливіших методів у навчанні і вихованні школярів. Розглядаючи її значення гри з точки зору психології та педагогіки, стверджуємо, що гра відноситься до засобів підвищення ефективності навчально-виховного процесу. Таким чином, враховуючи зазначені чинники, можна стверджувати, що якісний розвиток основних психічних процесів (сприймання, уваги, пам'яті, мислення, уяви) у молодшому шкільному віці залежить від того, наскільки успішно організована навчальна діяльність. Підвищити ж її ефективність можна за умов використання на уроках різних видів дидактичних ігор, оскільки навчально-ігрова діяльність, з одного боку, сприяє підвищенню ефективності навчання учнів початкової школи, а з іншого - створює умови для розвитку та вдосконалення психічних процесів у молодшому шкільному віці. Знання починаються з чуттєвого сприйняття, з допомогою уявлень переходить у пам'ять, а потім через узагальнення одиничного формується розуміння загального.

Діяльність учнів буде успішною, якщо модель дій, яку необхідно виконати, випереджає саму діяльність. На стійкість уваги впливає спрямованість особистості, її інтереси. Необхідно максимально активізувати асоціативну пам'ять і творчий розвиток особистості. Організація і проведення ігор потребують великої майстерності. Педагогу потрібно виробити чітку стратегію керівництва груповим спілкуванням. У ході гри мовна діяльність учнів стає більш евристичною і творчою, підвищується її мотивація. Обговорення повинно проходити у доброзичливій формі. Активність учнів - головний критерій ефективного проведення гри. У дидактичних іграх учні спостерігають, порівнюють, класифікують предмети за певними ознаками, виконують аналіз і синтез, роблять узагальнення. Багато ігор потребують

вміння викладати свої думки у зв'язній і зрозумілій формі, використовуючи відповідну термінологію [20].

Проаналізувавши літературу і дослідивши понятійний апарат, ми виділили дидактичні умови успішного використання гри в навчальному процесі: наявність мети навчально-виховного процесу, яка має особистісний смисл і забезпечує позитивну мотивацію учнів в процесі навчання з використанням гри на уроках української мови; особистісно-зорієнтований характер ігрової діяльності; застосування комплексу різноманітних дидактичних ігор на уроках української мови. Отже, після аналізу і усвідомлення усі теоретичних аспектів дидактичних ігор і використання їх в навчальному процесі, ми можемо впровадити цей метод навчання на практиці, оскільки на теоретичному рівні гра цілком виправдовує себе як нетрадиційний метод навчання, метою якого є підвищення успішності учнів.

Висновки до першого розділу

У першому розділі роботи були розглянуті теоретико-методичні аспекти використання гри в дидактичному процесі, зокрема зосереджено увагу на класифікації дидактичних ігор, їх структурі та функціях.

Робота над класифікацією дидактичних ігор дозволила визначити різноманітні види гри в навчанні та їх основні характеристики. Вивчення структури та функцій дидактичних ігор розкрило їх потенціал у навчальному процесі, включаючи розвиток креативності, сприяння спільноті та збагачення навчального досвіду учнів.

Дослідження процесу активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів при використанні дидактичних ігор підкреслило їхню роль у створенні сприятливого середовища для засвоєння нового матеріалу. Використання гри сприяє підвищенню інтересу учнів до навчання, їх активності та залученню до спільної діяльності.

Визначення психолого-педагогічних умов ефективності використання

дидактичних ігор у навчально-виховному процесі початкової школи підкреслило необхідність створення позитивного психологічного клімату в класі. Врахування індивідуальних особливостей учнів, стимулювання колективного взаємодії та врахування рівня розвитку пізнавальних функцій є ключовими компонентами успішного використання дидактичних ігор у навчальному процесі.

Загальною висновком показує, що теоретичні основи використання гри в дидактичному процесі, які були досліджені у першому розділі, стверджують актуальність та перспективність використання дидактичних ігор у навчанні. Дані висновки слугують підґрунтям для подальшого дослідження та розробки практичних аспектів використання гри у навчанні молодших школярів.

РОЗДІЛ 2. Методика використання дидактичних ігор з метою формування мовленнєвої компетентності молодших школярів на уроках української мови

2.1 Загальна характеристика досвіду використання ігрової діяльності молодших школярів

Рефлексія монографій, статей журналів «Початкова школа», «Рідна школа» та відвідування уроків вчителів початкової ланки освіти дозволяють говорити, що використання дидактичних ігор у практиці початкової школи відіграє важливе значення.

Ігрова діяльність - один із найбільш перспективних методів навчання. Вона використовується для розвитку творчого мислення учнів, формування практичних умінь та навичок, дає змогу стимулювати увагу і підвищувати інтерес до завдань, активізувати сприймання навчального матеріалу.

У статті С. Ковальчук «Місце початкової гри у методичній системі сучасної дидактики» увага звертається на неоднозначне і не просте вирішення питання впровадження ігрової методики у навчальний процес. На думку автора

статті, досконало розроблена ігрова методика може відігравати роль «двигуна» пізнавального процесу, але досконалість «ходової частини» забезпечує рівень ефективності методики того чи іншого предмета. Гра не може компенсувати недосконалості застосування методики навчального предмета. Загальноновизнано, що поряд із специфічно предметними знаннями, уміннями і навичками необхідно формувати в учнів загально-навчальні навички: самостійності, самоконтролю, аналізу, синтезу, узагальнення тощо. Гра є лише формою і не може компенсувати змістової кризи пізнавального процесу - не навчання пристосовується до гри, а гра - до змісту навчального завдання, в структурі якого потрібно передбачити і проблемність, і рівень самостійності, і елементи самоконтролю тощо. Навчальна гра несе в собі значний потенціал активізації навчально-пізнавальної діяльності, необхідно лише як в теорії, так і на практиці глибше розкрити саме механізм взаємодії навчального та ігрового компонентів пізнавального процесу.

У статті «Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності» О. Жорник [24, с. 63] мова іде про зміну технологій навчання внаслідок включення у навчально-виховний процес дидактичних ігор. Дослідження, пов'язані з розробкою і впровадженням нових технологій навчання, в основу яких покладено застосування ігор, свідчать про наявність у них значних можливостей щодо підвищення ефективності підготовки вчителів.

О. Жорник викладач Полтавського кооперативного інституту зазначає: «Ігри дають змогу внести проблемність у пізнавальний процес, здійснити самоконтроль та самокорегування пізнавальної діяльності. Успішне проведення ігор веде до розвитку пізнавальної самостійності учнів» [24, с. 63-64].

Систематизувавши досвід роботи багатьох сучасних шкіл, автор запевняє, що дидактична гра дає змогу яскраво реалізувати всі провідні функції навчання: освітню, виховну та розвивальну. Вони діють в органічній єдності. Гра стимулює пізнавальний інтерес. Використання ігор допомагає сформувати

пізнавальну самостійність - якість особистості, що проявляється у готовності власними силами здійснити цілеспрямовану пізнавальну діяльність. Ігри створюють певний емоційний фон в учнівському колективі, але й потребують певного емоційного настрою.

Дидактичні ігри покликані пом'якшити вплив перевантаження від одноманітної механічної роботи в процесі багаторазового повторення, сприяють загостренню уваги на етапі усвідомлення нових знань, термінів, понять, визначень.

Отже, навчальна гра, як зазначено у даній статті, несе в собі значний потенціал активізації навчально-пізнавальної діяльності, необхідно лише як в теорії, так і на практиці глибше розкривати саме механізм взаємодії навчального та ігрового компонентів пізнавального процесу.

У статті «Використання дидактичних ігор у навчанні» О. Жорник [25, с.63-64] розповідає про складність використання гри у навчанні. Ця складність пов'язана з особливостями самої гри (двопланова поведінка, відсутність персональної відповідальності кожного за результати дій, спрощене уявлення про реальність), що потребує від учня зусиль для входження у гру. Потрібно, щоб учні були зорієнтовані на результати гри. Авторка статті запевняє, що гра починається не тоді, коли учні одержують завдання, а коли їм стає цікаво грати. Це означає, що гра викликає приємні емоції і дає роботу розуму. У статті виділено також види емоційного та інтелектуального стимулювання. О. Жорник підкреслює, що організація і проведення ігор потребують великої майстерності. Педагогу потрібно вибрати чітку стратегію керівництва груповим спілкуванням. У дидактичних іграх учні спостерігають, порівнюють, класифікують предмети за ознаками, виконують аналіз і синтез, роблять узагальнення. Активність учнів - головний критерій ефективного проведення гри.

Науковиця Крутій розкриває нам такі важливі питання:

1. Чому важлива і необхідна гра в початковій школі?
2. Теоретичні положення про гру.

3. Дидактична гра - дієвий засіб активізації розумової діяльності учнів.

4. Гра - великий простір у подальшій праці для педагогічних спостережень і роздумів.

У праці вчена використовує дидактичні ігри на уроках у початкових класах. Авторка ділиться досвідом використання певних видів дидактичних ігор при вивченні певних тем. Наприклад, коли вона ставить за мету вправляти дітей у прямому і зворотному рахунку, а також закріпити знання про суміжні числа, то звертається до гри «Хто знає, хай рахує далі». Діти стають у коло. Ведучий називає число і кидає м'яч одному. Учень повинен зловити м'яч, назвати число-сусіда. Перед початком гри домовляються, як рахувати: в прямому чи зворотному порядку, повертаючи м'яч ведучому.

Кожний вчитель знає, наскільки важливим є засвоєння учнями різних випадків складу числа для успішного виконання ними в майбутньому операцій додавання і віднімання в межах 10, на яких ґрунтуються обчислення в усіх наступних концентрах. Учителі також знають, наскільки важко йде процес запам'ятовування складу чисел. А наведена дидактична гра ілюструє нам спосіб значно полегшити цей процес.

Вчена із досвіду своєї роботи переконалася, що гра розкриває дітей краще від діагностичних тестів. Це для вчителя у майбутньому - великий простір для спостережень і роздумів. Орієнтація на гру як спосіб навчання і форму організації діяльності допомогли авторці даної статті зробити працю приємною, стосунки з учнями - приязними та довірливими, а навчання — цікавим та захоплюючим.

У статті М. Ковальчук - вчителька початкових класів ділиться з нами своїм досвідом роботи у школі. Вона запевняє, щоб розкрити всі «секрети» шкільного життя та навчання, дати шестиліткам знання, уміння і навички, передбачені програмою, потрібно застосовувати не лише заняття, а й дидактичні ігри. Це один із засобів розвитку пізнавальної діяльності найменших школярів. У даній статті вчителька наводить приклади кількох ігор. Наприклад, гру «Мандрівка до лісу» вчителька застосовує на уроці

математики. Для проведення цієї гри вона заготовляє роздаткові картки, силуетні малюнки (мухомор, боровик, ялинка). Учні одержують по 1-2 картки з варіантами завдання під назвою «Склади приклади». Дитина сигналізує «ялинкою», що приклади складені. В нагороду одержує «боровичок», неправильна відповідь - «мухомор» [19].

Вчитель-методист Санж В.у своїй статті [42] повідомляє нас про те, що в учнів шестирічного віку переважають ігрові інтереси, довільна поведінка, наочно-образне мислення. Це стосується, зокрема, й уроків математики. Неля Скопич запевняє, що захопившись грою, дитина не помічає, що вчиться, запам'ятовує нове, орієнтується у незвичайних ситуаціях; що поповнюється запас її понять, уявлень, розвивається фантазія. Тому ігрові елементи дають змогу вчителю зацікавити учнів і протягом досить тривалого часу підтримувати їхній інтерес до складних питань, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу дітей не завжди вдається.

Характерно, що у використанні ігрової діяльності в організації навчально-виховної роботи початкової школи вчителі спираються на досвід відомих вітчизняних педагогів. Зокрема, прикладом для багатьох вчителів є створена у Павлівській школі В. Сухомлинського кімната казок, яка має цілеспрямовано організоване ігрове матеріальне середовище.

У класних кімнатах багатьох шкіл організовано ігрові куточки, в яких зосереджені казкові персонажі - Мудра Сова, Хитра Лисиця, Хитрий Вовк, Ведмідь, Коза і семеро козенят, Гуси-Лебеді, Сірий Зайчик. Знайомі з дошкільного дитинства ігрові персонажі допомагають дітям звикнути до нового для них середовища і до навчально-пізнавальної діяльності.

Заступник директора Рівненської державної спеціалізованої школи І-ІІІ ступенів № 15 з поглибленим вивченням іноземних мов О. Сорокіна зазначає, що життя змушує вчителів віднаходити способи передачі знання учням легко і радісно, захоплююче, оптимістично, без тиску на вихованців, без примусу.

Грою, її елементами та ігровими ситуаціями активізується виховна функція навчально-пізнавальної діяльності. Так, створюючи ігрову ситуацію,

вчитель Копачівської ЗОШ Київської обл. Л. Романенко привертає увагу дітей до традицій рідного краю:

- Ви знаєте, що в нашій місцевості є гарний звичай: коли люди закінчують якусь важливу роботу, вони роблять великий букет-квітку або вінок. Для сьогоднішнього уроку звірята, з якими ви найчастіше зустрічалися на уроках, всі разом виплели віночок з квітів. (Прикріплює збоку в куточку дошки вінок).

Зайчик: Я приніс зелену травинку.

Лисичка: Я вплела білу ромашку.

їжачок: Я додав блакитну волошку.

Ведмежатко: Я приніс червоний мак.

Вовчик: Вийшло гарно як!

Вчитель: Діти, вам теж подобається цей віночок? Чим можна його прикрасити?

Учні: Різнокольоровими стрічками.

Вчитель: Так. Щоб це зробити, треба виконати завдання, які підготували для вас учні «Лісової школи». Вони тут (показує на закриту частину дошки) чекають зустрічі з вами. Далі, уявно спілкуючись із звірятами, діти продовжують роботу.

Змістовий компонент ігор, який використовується вчителем у процесі навчально-пізнавальної діяльності, цілеспрямовано інтегрується із змістом навчального матеріалу. Наведемо приклад зазначеної інтеграції з досвіду роботи Н. Миколенко - вчителя ЗОШ № 7 м. Бровари Київської обл. Коли опрацьовуються твори В. Сосюри «Любіть Україну», В. Сухомлинського «Мова...», М. Рильського «Мова» учитель пропонує дітям відгадати інтелектуальні ігри і виконати пізнавальні завдання за їх змістом.

Криптограма.

- Розгадайте криптограму за номером 7036519. Прочитайте слово і складіть з ним речення.

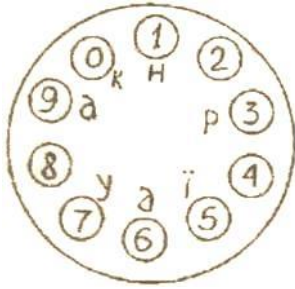


Рис.1. Криптограма «Україна»

Н. Миколенко, аналізуючи свій досвід, зазначає, що за змістом гра повинна відповідати дидактичній меті уроку, саме за цієї умови підвищується результативність використання ігрової діяльності у навчанні молодших школярів.

П. Копосов - вчитель ЗОШ №17 м. Біла Церка для опрацювання таких розділів програми з української мови, як «Слово» та «Частини мови», розробив «Казкову граматику», яка використовується у навчальному процесі. На думку автора досвіду, на етапі первинного сприйняття та усвідомлення навчального матеріалу найбільш ефективною є ігрова форма його викладу.

«Казкова граматику» пропонується дітям у віршованому вигляді, а її ключові частини подані у формі лічилок:

Книжка, дошка, кабінет,

Печиво, повидло, мед,

Чоботи, штани, кашкет,

Знайте, діти, наперед Кожен з них -це є предмет.

Що це? - Вареник.

Хто це? — Письменник.

Поверне предметам їх назви іменник.

Казкове оформлення навчально-пізнавальної діяльності сприяє усвідомленню учнями взаємозв'язків між окремими частинами мови, забезпечує можливість первинного синтетичного та подальшого аналітичного ставлення до пізнавального змісту. П. Копосов на підставі власного педагогічного досвіду робить висновок: ігрова діяльність посідає важливе місце в розвитку молодшого школяра протягом його навчання в школі.

Включення в структуру уроків різноманітних ігор або їх елементів, сприяє активному, перетворюючому засвоєнню знань і способів їх здобуття, допомагає досягти значних результатів у навчанні дітей зазначеної вікової категорії.

Сучасна освіта орієнтується на особистість, на розвиток кожної дитини, залежно від її розумових здібностей і фізичного стану.

Про це зазначає вчителька Ворожбянського ЗЗСО І-ІІІ ст. Плеханова О.В. Під час гри у дитини найповніше виявляються і розвиваються індивідуальні особливості, можливості, здібності, пам'ять, мислення, загострюється увага.

Ось лише один приклад. Вивчаючи споріднені слова, педагог пропонує дітям гру «Лото». Кожен учень має картку, розкреслену на 6 (або 9) клітинок. У кожній клітинці різні слова. Вчитель - ведучий має набір коренів слів, які оголошуються послідовно всім гравцям. Діти мають проаналізувати оголошений корінь слова, виділити в кожному слові на власній картці корені слів і, якщо співпадають корені, слово закривається. Виграє той, хто найперший закриє всі слова. А тепер задумаймося, яку роботу виконав кожен учень? А дитина, захоплена грою, і не помічає, що вчиться — пізнає нове, запам'ятовує, повторює, орієнтується в різних ситуаціях, узагальнює, робить висновки.

Але якщо спочатку учень зацікавлюється лише грою, то дуже швидко його починає цікавити навчальний матеріал, пов'язаний з нею. У дитини виникає потреба вивчити, зрозуміти, запам'ятати цей матеріал (тобто вона просто почне готуватись до гри з метою не програти).

На уроках навчання грамоти, наприклад, за допомогою гри-вправи «Чарівний мішечок» можна закріплювати різноманітні вміння й навички. Набір предметів у мішечку, звичайно, не випадковий. Він щоразу змінюється залежно від мети навчання: це можуть бути іграшки, в назвах яких є літери, склади, які зараз вивчаються, дрібні речі, які треба описати, тощо.

Ігри на уроках математики можна використовувати для ознайомлення

дітей з новим матеріалом та для його закріплення, для повторення раніше набутих уявлень і понять, для повнішого і глибшого їх осмислення, формування обчислювальних, графічних умінь і навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору. Саме такі форми роботи запропонувала нам вчитель початкових класів **В. Колондій** (ЗОШ № 7 м. Полтава).

Приклад з уроку математики. Учитель несподівано ставить на стіл іграшкові терези, кладе кілька яблук, огірків, цукерок і пропонує пограти «в магазин».

«Продавець» і «покупець» швидко лічать, а діти стежать за правильністю розрахунків. Так у грі малюки тренуються в додаванні й відніманні.

Так, у своїй діяльності, ігри використовує **Н. Яцюк** - вчитель початкових класів м. Тернополя на різних предметах, а особливо на уроці «Я і суспільство», де мова йде про правила поведінки, про права і обов'язки громадян, про правила етикету, про різні життєві ситуації, які дитина обгрунтовує і робить власний висновок.

Інтелектуальні ігри часто використовує вчитель-методист **Л. Цапко**. (м.Тернопіль), яка через різноманітні турніри на зразок «Що? Де? Коли?», «Брейн-ринг», «Розумники і розумниці», «LG-Еврика» тренує кмітливість, швидкість реагування, пам'ять, уміння узагальнювати тощо.

Таким чином, проведений аналіз засвідчує, що і в практиці початкової школи, і в навчальній та методичній літературі проблема використання дидактичних ігор на уроках має певне відображення. Разом з тим, є і можливості, і потреби до більш глибокої розробки різних сторін цієї проблеми. Цей висновок підтверджує доцільність вибору теми нашого дослідження.

Питання включення елементів гри в навчальний процес цікавить кожного, але по-різному. Одні вчителі вважають, що проведення занять з елементами гри є недоцільними, оскільки вони не дають певною мірою розв'язати основні освітні завдання; інші, навпаки, схвально ставляться до

проведення занять з елементами гри, запевняють, що зростає активізація пізнавальної діяльності учнів.

Підсумовуючи результати проведеного аналізу педагогічного досвіду використання ігрової діяльності в процесі розвитку особистості дитини, з усією впевненістю стверджуємо, що дидактична гра визначається важливим фактором в озброєнні учнів певними компетентностями. Поряд з цим, констатуємо те явище, що використання ігрової форми на заняттях має обмежений характер, відсутня певна система у використанні дидактичних ігор. Отже, проведений аналіз засвідчує необхідність розроблення методики та рекомендацій ефективного використання системи ігор у процесі навчання в школі.

2.2 Особливості застосування дидактичних ігор в практиці початкової школи

Одним із першочергових завдань розвитку сучасної освіти є оновлення її змісту, методів навчання й досягнення на цій основі нової якості її результатів.

Сучасний заклад має «формувати цілісну систему універсальних знань, умінь і навичок, а також досвід самостійної діяльності й особистої відповідальності здобувачів освіти, тобто ключові компетентності, що визначають сучасну якість змісту освіти.

Формування компетентностей відбувається за допомогою засобів змісту освіти. На момент закінчення школи у майбутніх випускників мають бути сформовані вміння й навички орієнтуватися в дорослому світі й розв'язувати в повсякденному житті реальні проблеми – від побутових до виробничих і соціальних.

Щоб сформувати ключові компетентності, необхідно розвивати певні навички, сприяти виробленню універсальних навчальних дій уже з початкової школи.

Початкова школа покликана посіяти зернину довіри в освітньому процесі, плекати паростки майбутньої самостійної особистості. Звичайно, як і в будь-якій сфері діяльності, необхідно розставити пріоритети. Тому ми зупинимось на формуванні тієї компетентності, яка необхідна для того, аби випускник початкової школи зміг легко адаптуватися до вже більш самостійного середовища навчання (переходу до середньої ланки).

На нашу думку, формування комунікативно-мовленнєвої компетентності є однією із найпріоритетніших. Необхідно навчити дітей спілкуватися, взаємодіяти з оточуючими людьми, не лише з однолітками, а й дорослими, мати уявлення про способи виходу із конфліктних ситуацій. Тут варто звернути увагу на формування умінь працювати в групі, погоджуватися або не погоджуватися із точкою зору іншої людини, обґрунтовуючи свою позицію. Вміння приймати спільні рішення, доходити консенсусу, нести відповідальність за прийняте рішення, домовлятися, презентувати себе й результати своєї роботи.

Аналіз практики, вивчення досвіду роботи вчителів дозволяє нам виділяти найбільш суттєві та оптимальні прийоми організації дидактичної гри з метою формування комунікативно-мовленнєвої компетентності.

Безперечно, одним із найважливіших моментів у проведенні дидактичної гри є це вступ в ігрову ситуацію. Якщо вчитель ураховує природні механізми ігрової діяльності дітей, де максимально виявляється їх самостійність, добровільність, свобода вибору, ініціатива, створюються належні умови для специфічного ігрового стану школярів, то діти включаються не лише у гру, а й в ігрову творчість. Тут ми маємо на увазі не такі ігрові прийоми, які традиційно спрямовують (супроводжують) дитину до «правильної відповіді», а такі ігри, які створюють умови для творчості, пошуку, евристичних знахідок.

Кращі зразки використання дидактичних ігор на заняттях у школі показують для того, щоб зацікавити дітей грою, початок має бути емоційним, стимулюючим бажання школярів грати, але поряд з тим — лаконічним, чітким, зрозумілим. Важливого значення надається зовнішньому оформленню

гри, ігровою матеріалу.

Місце для гри має бути художньо оформлене відповідно до естетичних вимог. Але разом з тим наочний матеріал не повинен бути надто яскравим, щоб не відволікати і до того нестійку увагу дітей. Оскільки учителів часто бракує часу, засобів, художніх умінь для виготовлення необхідного обладнання до дидактичної гри, у таких випадках використовують магнітну дошку з набором аплікацій, літер, цифр, фланелеграф («Чудо-дерево», «Чарівний будиночок» тощо).

Уважаємо, що інтерес до ігрової діяльності у дітей може збуджуватися назвою гри («Загадковий зоопарк», «Політ до зірок» тощо.), іменем казкового героя (гостя), елементами пошуку, сюрпризами у характері постановки завдань, спеціально створеною ситуацією, що стимулює до ігрових дій, прийомами жеребкування, розігруванням фактів тощо.

З найбільшою ефективністю, на нашу думку, проходять заняття, якщо вчитель у роботі з дітьми враховує їх вікові особливості. Спостерігалось, що дітей шестирічного віку більше захоплює сама ігрова дія (маніпуляції з іграшками, з яскравим дидактичним матеріалом, розмаїття рухів), казковий сюжет гри, але меншою мірою їх цікавить результат гри.

Ми визначили, що певне значення для успішного здійснення навчально-ігрового процесу має особливий стиль стосунків між дітьми та вчителем, емоційний підйом, мажорність тону організатора, його включеність у гру.

Результати аналізу спостереження уроків показують, що успішність дидактичної гри значною мірою обумовлюється чіткістю та своєчасністю підбиття її підсумків. Ігрова діяльність може бути ефективною лише за умови дидактично доцільного її використання та методично виправданої організації.

Навчання грамоти дітей шестирічного віку на сьогодні є актуальною проблемою шкільної освіти. Її успішне вирішення залежить від кваліфікованого керівництва навчальним процесом, основою якого є знання особливостей механізму читання, вікових та індивідуальних особливостей шестирічних першокласників. Тому дуже важливим є вибір методів навчання,

провідним з яких стає дидактична гра як найприродніша і найпривабливіша діяльність для дітей цього віку.

Отже, ігрові форми на уроках навчання грамоти - це найважливіший шлях залучення дітей до читання. Заглиблюючись у цікаві ігри зі словесним матеріалом, першокласники не помічають, як у них формується ряд дуже важливих навичок, які лежать в основі читання. Оволодівши ними, вони непомітно для себе, невимушено, легко і швидко навчаються читати.

«Уважні долоньки»

Мета. Узагальнити знання дітей про слова - назви істот та неістот (формування комунікативно-мовленнєвої компетентності: збагачення словникового складу дитини).

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?* (якщо в грі наявні слова, що не всім дітям зрозумілі, варто застосувати метод пояснення із застосуванням ілюстративного матеріалу).

«Телеграф»

Мета. Формувати в учнів уміння визначати кількість складів у слові (формування комунікативно-мовленнєвої компетентності: розвиток фонематичного слуху та фонематичного сприйняття, що є необхідним для сприйняття на слух почутої інформації).

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 (формування мовленнєво-комунікативної компетентності: перша сходинка до подальшого

правильного наголошування слів, розвиток фонематичного сприйняття, вироблення вміння працювати в групі – домовлятися, приймати спільне рішення).

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.

«Чарівна паличка»

Мета. Формувати в учнів уміння розрізняти окремі звуки у слові (формування мовленнєво-комунікативної компетентності: перша сходинка до подальшого правильного наголошування слів, розвиток фонематичного слуху й сприйняття).

Обладнання: паличка зі сріблястого або золотистого паперу (чарівна).

Ігрова дія. Зла чаклунка зачарувала деякі предмети в нашому класі. Щоб їх розчарувати, потрібно правильно промовити всі звуки в назві цього предмета.

Правила гри: вчитель торкається якогось предмета в класі чарівною паличкою, а учні хором або по одному називають послідовно всі звуки в назві цього предмета.

«Впіймай звук»

Мета. формувати вміння розрізняти м'які та тверді приголосні звуки (розвиток фонематичного слуху).

Обладнання: фішки на позначення твердих та м'яких приголосних для кожного учня.

Ігрова дія. На початку слів «заховалися» неслухняні звуки. Спробуйте дізнатися, який саме звук «заховався», твердий чи м'який.

Правила гри: вчитель називає слова: *лялька, листя, сонце, сто, ніс, носоріг, тінь, тин* тощо, а учні визначають, який звук на початку слова, і піднімають відповідні фішки.

«Лото в парах»

Мета. Формувати в учнів уміння виконувати звуковий аналіз слова (формування комунікативно-мовленнєвої компетентності: розвиток фонематичного слуху та фонематичного сприйняття, що є необхідним для сприйняття на слух почутої інформації).

Обладнання: предметні малюнки, фішки з умовним позначенням звуків для кожного учня.

Ігрова дія. Зараз кожний з вас стане шифрувальником і спробує зашифрувати слова за допомогою фішок.

Правила гри: на партах дітей розміщені предметні малюнки та фішки. Один чень кладе малюнок на парту, інший називає його та викладає з фішок звукову модель. Потім учні міняються ролями. Під час гри вчитель ходить між рядами та контролює правильність виконання завдання.

У навчанні грамоти можна використовувати також і такі ігрові ситуації:

«Скільки речень?»

Учитель читає речення. Учні на пальцях показують, скільки речень у цьому тексті. Виграє той, хто менше припуститься помилок (формування комунікативно-мовленнєвої компетентності: вироблення вміння сприймати текстову інформацію на слух).

«Скільки слів у реченні?»

Учитель читає речення. Учасники гри на пальцях або картками з цифрами показують, скільки в ньому слів. Виграє той, хто менше припуститься помилок (формування комунікативно-мовленнєвої компетентності: вироблення вміння сприймати текстову інформацію на слух, членувати мовний матеріал).

«Злови п'ять слів»

Мета: формування комунікативно-мовленнєвої компетентності: вироблення вміння сприймати текстову інформацію на слух, членувати

мовний матеріал; будувати власне висловлювання відповідно до запропонованої мовленнєвої ситуації.

Учитель називає п'ять слів (*наприклад: олівець, зошит, ручка, вчитель, навчання*) з тим, щоб учні зловили ці слова (плеснули у долоні) у реченнях, які він буде проказувати.

Речення можуть бути такі:

- 1) Приведи усе до ладу, щоб були готові звання: олівець, ручка і зошит - все, що треба для навчання.
- 2) Бути чемним і привітним - пам'ятай це всюди й завжди. Як до класу входить вчитель, привітай, із місця вставши.
- 3) Сяє зірка на копрі. Ми з Олегом - шахтарі.
- 4) Засиніли проліски у ліску, у ліску.

(Гра розвиває увагу, привчає прислухатися до слів у реченні)

«Живі слова»

До дошки викликаємо трьох учнів (це діти, які будуть виконувати роль слів), а іншим даю завдання скласти речення, в якому стільки слів, скільки дітей стоїть біля дошки.

За малюнком діти складають речення, наприклад: «їжак несе яблуко». У викликаного учня запитуємо, в ролі якого слова він буде виступати (або діти самі собі вибирають слова із складеного речення). Класу даємо завдання поставити слова в такому порядку, щоб вийшло складене речення.

Потім діти, які виконують роль слів, називають кожен своє слово по чергово, і всічують речення, яке склали колективно.

Пропонуємо також систему фонетичних ігор та вправ:

«Хто що почує?»

Дидактична задача: дати уявлення про звуки навколишнього світу (формування комунікативно-мовленнєвої компетентності: розвиток фонематичного слуху й сприйняття).

Обладнання: ширмочка, дзвоник, барабан, стакан, каструлька, дерев'яна ложка або який-небудь інший предмет з дерева, чайна ложечка.

Зміст. Вчитель або хтось з дітей за ширмочкою, що стоїть на столі, дзвонить в дзвоник, стукає ложечкою по скляному, металевому або дерев'яному предмету, барабанить і т.д. Діти говорять, що вони чують («дзвін», «стукіт», «грім»), і по звуку визначають предмет.

«Упізнай по голосу»

Дидактична задача: розвивати у дітей фонематичний слух: вироблення вміння колективної взаємодії.

Обладнання: пов'язка (косинка).

Зміст. Діти, взявшись за руки, утворюють коло. Тому, хто водить зав'язують очі. Учасники ходять за колом і промовляють: «Ти загадку відгадай, хто назвав тебе - впізнай», після чого хто-небудь з дітей називає ім'я того, хто водить. Той, хто водить, повинен відгадати, хто його покликав. Якщо вгадує, стає в коло, а називаючий займає його місце.

«Вгадай, що я сказав»

Дидактична задача: показати, що слова розрізняються звуками; вправляти дітей в розрізненні схожих за звучанням слів (формування мовленнєво-комунікативної компетентності: розвиток фонематичного слуху; збагачення активного словника дитини)

Обладнання: жетони для нагородження.

Зміст. Вчитель тихо вимовляє слова парами, а викликана дитина повинна повторювати їх, називаючи звуки, якими слова розрізняються. Наприклад, *кішка-діжка, мишка-миска, шапка-лапка* тощо.

«Потяг»

Дидактична задача: вправляти дітей в правильній артикуляції шиплячих і свистячих приголосних звуків (формування комунікативно-мовленнєвої компетентності: розвиток артикуляційного апарату з метою формування правильного й зрозумілого мовлення, вироблення навичок колективної взаємодії).

Зміст. Як зачин використовується лічилка, яку вимовляє вчитель: *Паровоз кричить:*

«Ду-ду

Я іду, іду, іду».

А колеса стукають А колеса грюкають:

«Так-так-так,

так-так-так!»

Якщо знаєш — подай знак.

Діти шикуються в колону, беруться за лікті і імітують рух потягу. Далі вчитель питає, а діти відповідають: «*як іде потяг? (Ч-ч-ч.) Як гуде паровоз? (У-у-у.) Як він випускає пару? (Ш-ш-ш)*»

«Хто повторить?»

Мета: розвиток умінь і навичок усного зв'язного мовлення (формування комунікативно-мовленнєвої компетентності: збагачення активного словника, вироблення правильної звуковимови, відтворення отриманої інформації, вміння працювати в команді – доходити спільної думки).

Хід гри. На дошці записано уривок з вірша (лічилка, скоромовка). Вчитель читає й пояснює значення слів, речень, звертає увагу на труднощі вимови окремих звуків. Текст декілька разів читається учнями, після цього дається 2-3 хвилини на запам'ятовування. Текст на дошці закривається, діти мають прочитати його напам'ять. Від кожної команди виходить по 3-4 читця. За безпомилкове виконання нараховуються бали, за кожну помилку – бал знімається. Перемагає команда, яка набрала більше балів.

«Хто уважніший»

Дидактична задача: формувати вміння чути в словах певний звук (формування комунікативно-мовленнєвої компетентності: розвиток фонематичного слуху й сприйняття).

Обладнання: жетони.

Зміст. Діти, прослуховуючи коротку розповідь вчителя (або скоромовку), підраховують і називають слова, що починаються з певного звуку. Перемагає той, хто назве більше слів.

«Поштар»

Мета: розвивати вміння й навички правильно сполучати прикметники з іменниками за змістом та узгоджувати граматично (формування комунікативно-мовленнєвої діяльності: вироблення вміння правильного слововживання, утворення малої синтаксичної конструкції; вироблення вміння працювати в групі).

Зміст. Клас ділиться на три команди. Учням кожної команди роздаються в довільному порядку смужки картону з написаними на них іменниками чоловічого, середнього й жіночого роду: олівець, яблуко, груша, лимон тощо.

Трьох гравців призначають поштарями. Їм роздаються картки із написаними прикметниками: соковите (соковити, соковита), зелений (зелена, зелене), червоний (червона, червоне) тощо.

Прикметники треба доставити за адресою, тобто знайти картки із тим іменником, із яким за змістом і граматично вони сполучаються.

«Телефонна розмова»

Мета: розвивати вміння й навички зв'язного мовлення (формування комунікативно-мовленнєвої компетентності: моделювання висловлювання відповідно до запропонованої ситуації).

Зміст. Змоделювати висловлювання співбесідника дівчини, враховуючи її емоційний стан (що у цей момент вона може чути).



«Запрошення на день народження»

Мета: розвивати вміння й навички зв'язного мовлення (формування комунікативно-мовленнєвої компетентності: вироблення вміння спілкуватися із близькими людьми).

Зміст. Дітям пропонується запросити найкращого друга на свій день народження: назвати дату, час, місце проведення заходу, форма одягу, мотивувати.

«У мене задзвонив телефон»

Мета: розвивати вміння й навички зв'язного мовлення (формування комунікативно-мовленнєвої компетентності: вироблення вміння спілкуватися із сторонніми людьми).

Зміст. Озвучити кожен із малюнків.



«Як ще можна назвати?»

Мета: розвиток вміння й навичок добирати близькі за значенням слова (формування комунікативно-мовленнєвої компетентності: збагачення активного словника).

Зміст. Як ще можна назвати тих, хто зображений на ілюстраціях? Наприклад, собака – друг людини, чотирилапий, пес, охоронець будинку тощо.

2.3. Досвід активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів у процесі використання дидактичних ігор

У будь-якому віці, перехід людини від одного життєвого періоду в інший, є великою проблемою, яка стає гострішою за умови нестабільності психіки та недостатньої сформованості комунікативно-мовленнєвої компетентності (недостатнього досвіду встановлення різного роду стосунків, ставлень, взаємин, вміння вступати в мовленнєву ситуацію, кардинальної зміни обставин місця, режиму, провідного виду діяльності та оперативної домінанти. До таких людей, насамперед, належать першокласники, випускники навчальних закладів, стажисти та інші Представники молоді, котрі розпочинають новий виток власного зростання. Тривога перед новою та малознайомою обстановкою, не тільки лякає людину, пригнічує її активність та знижує результативність діяльності, але й негативно впливає на формування інтересу до особистісних перетворень, особливо в учнів.

Вирішити цю проблему, на нашу думку, можливо лише за умови активного застосування в адаптивних цілях в освітньому процесі попереднього провідного виду діяльності, яким для першокласників є гра, використання котрої забезпечує гуманне поєднання з наступною навчально - пізнавальною діяльністю та переведення дітей від одного вікового періоду до іншого безконфліктним та природнім шляхом.

Поряд з цим застосування ігрових методів навчання, за свідченням практичного досвіду початкової школи, як активізує, так і значно підвищує ефективність формування стійких інтересів учнів до вивчення окремих навчальних дисциплін, та усвідомлення їх особистісними засобами самовдосконалення.

Дослідження шляхів активізації навчально-пізнавальної діяльності за рахунок використання дидактичних ігор, ще з минулого століття при вертає увагу багатьох сучасних вчених педагогів, психологів, соціальних працівників та інших.

Так умови розробки та застосування дидактичних ігор, стали об'єктом

праць А. Макаренка, В. Сухомлинського й ін. Особливо слід відзначити, дослідження, які вважали ігрові методики засобами активізації навчальної діяльності. Окремі аспекти вирішення даної проблеми, частково знайшли своє відображення і в працях таких вчених В. Бондар, В.Паламарчук, Д. (формування загальних прийомів навчальної діяльності); Н. Бібік, В. Бех, (розвиток навчального інтересу); О. Савченко (самотійність, активність учнів), Г. Костюк, М. Данилюк, (мотивація навчання та підвищення навчальної активності) та інші.

Аналізуючи результати наукових досліджень представників класичної та сучасної школи ми дійшли висновків, що за функціональним призначенням дидактичні ігри можуть бути систематизовані у відповідності до провідних завдань кожного стабільного етапу навчального процесу. Так, для використання на організаційному відрізку найчастіше застосовуються дидактичні ігри, що відповідають природним потребам молодших школярів, оскільки поєднують у собі елементи навчання, прикладної, репродуктивної та творчої діяльності, що дає змогу визначати та розвивати емоційну сферу дитини, її пізнавальні інтереси, інтелектуальні та духовні потреби. Уміле використання таких ігор підвищує навчальну активність учнів, інтенсивність мислення, пам'яті та уваги, а також забезпечує реалізацію різних аспектів поліпшення ефективності навчання (Л. Артемова, А. Вербицький П.Підкасистий, О. Янковська).

Особливо слід відзначити необхідність розробки сучасного комплексу дидактичних ігор, що активізують свідоме проходження першокласниками мотиваційного та цільовою етапів різних типів уроку, в основу них покладено механізми оцінювання та прогностичною моделювання процесуально-ігрових та навчально-пізнавальних структур, найбільш змістовно в площині сучасного початкового навчання розроблена сфера пізнавальних ігор, що спонукають дітей до інтенсифікації процесу формування та засвоєння системи предметних знань. Однак, як свідчить вивчення досвіду роботи окремих учителів, у шкільному навчанні дидактичні ігри часто використовуються епізодично,

безсистемно. Недостатнім урахуванням вікових та індивідуальних особливостей першокласників, дидактичної ситуації на уроці, а також без належною ускладнення змісту й характеру навчальної діяльності.

Потребує подальшої доробки комплекс адаптивних та конструктивних дидактичних ігор, що використовуються для інтенсифікації формування предметних вмінь першокласників як особистісних новоутворень в ході вивчення окремих навчальних дисциплін.

Отже, важливість зазначеної проблеми, її недостатня теоретична розробка, передбачає подальшу систематизацію та експериментальну перевірку впливу дидактичних ігор на активізацію навчально-пізнавальної діяльності першокласників в ході здійснення цілісного навчально-виховного процесу у початкових класах.

Окремої уваги в роботі вчителя початкових класів вимагає здійснення такого педагогічного керівництва дидактичною грою на уроках, яке забезпечує правильне визначення учнем пізнавального змісту; продуманого вибору ним ігрових дій; визначення вчителем та прийняття учнем ігрових правил: конкретизацію навчальних результатів тощо. Особливу турботу Вчителя складає вдале створення ним "матеріальної бази" дидактичної гри; добір іграшок, картинок, карток та інших матеріалів.

У нашому дослідженні ми застосовували систему дидактичних ігор, яка спрямована на формування комунікативно-мовленевої компетентності учнів, що забезпечує успішне досягнення учнем конкретного навчального ігрового завдання. Так, на етапі засвоєння знань учням пропонувались дидактичні ігри репродуктивного характеру. Зважаючи на індивідуальний характер операційних дій учнів, увага гравців фіксувалась на пошуках раціональних шляхів виконання завдань, допомоги один одному, і в результаті чого діти вчилися правильно оцінювати свої ігрові дії, та зіставляти їх з ігровими діями інших учнів. У цьому випадку формування уміння першокласників допомагати один одному підвищувало результативність виконання ігрового завдання через позитивне емоційне забарвлення, що позитивно виливало на

активність учнів, стимулювало особистісно значущу мотивацію та конкретизацію дидактичної гри.

На етапі засвоєння нового матеріалу учням пропонувались складніші ігри частково-пошукового характеру. В ході їх організації учасникам гри надавалась можливість відчутти яким чином від якісного виконання завдання кожним учнем залежить досягнення ігрових результатів його партнером і в підсумку результат всієї гри. Для цього етапу характерно формування вчителем якісного сприйняття школярами можливостей навчально - пізнавального процесу.

На етапі закріплення і повторення навчального матеріалу ми рекомендували використовувати дидактичні ігри пошукового характеру. За цих обставин учні, навчаючись планувати, аналізувати та оцінювати дії партнерів по грі, усвідомлювали їх як свої власні надбання та позитивно переживали результати особистісного вдосконалення. Велике значення в цьому плані має позитивна побудова взаємовідносин між гравцями, вміння розподілити необхідний матеріал, спроби домовитись між собою у грі, що відповідно впливало на активізацію навчальної діяльності учнів.

На етапі контролю знань доцільно застосовувати дидактичні ігри творчого характеру, в ході проведення яких учням надається можливість нестандартно виконувати ігрові завдання. Опора на учнівську творчість передбачає активізацію зацікавленості учасників у кінцевому результаті гри команди, прагнення виконувати ігрове завдання швидко і правильно. При організації системи ігор від репродуктивних через пошукові до творчих, на нашу думку здійснюється поступовий суб'єктивний перехід учня від індивідуальних дій у грі до складніших спільних дій, необхідних для вирішення ігрових завдань.

Враховуючи вище сказане, ми радимо вчителям початкових класів активніше використовувати освітні можливості дидактичної ігри у навчальному процесі, оскільки це забезпечує реалізацію природної допомоги молодшим школярам у навчанні плануванню своєї роботи; організованій праці; постановки запитань та надання відповідей; пізнання не лише себе, але

й інших тощо. Та головне полягає в тому, що аналізуючи ігрові обставини, учень навчається швидко знаходити головне; правильно доводити іншим свою думку; доповнювати, продовжувати, завершувати; учитись порівнювати; іти від причини до наслідку; навчитись контролювати й оцінювати власні зусилля та їх здобутки, тобто формується комунікативно-мовленнєва компетентність.

Як засвідчує практика, така організація здобуття знань учнями дає вчителю змогу максимально активізувати їх навчально-пізнавальну діяльність на уроках у початкових класах і водночас сприяє не тільки підвищенню якості навчання, а й забезпеченню емоційного благополуччя та психологічного комфорту кожній дитині вже з перших днів навчання у школі.

Зазначимо також, що в процесі проведення уроків з елементами гри реалізуються ідеї співдружності, змагання, самоуправління, виховання відповідальності кожного за результати своєї праці, а основне - формується мотивація навчальної діяльності та стійкий інтерес дітей до самовдосконалення.

Коли на очах у маленьких першокласників трапляються дивовижні пригоди з цифрами, а зі словами і складами — шкалі історії і перевтілення, коли навчальні завдання звучать як загадки, а розповіді проводяться у формі подорожі, вчитись учню цікаво, адже учіння стає продовженням спільного радісного світосприймання дитини.

Кожен учитель шукає свої прийоми ігрового спілкування з дітьми. Ці прийоми ніби матеріалізують принцип врахування вікових особливостей. Це розповідь-естафета, лічилка, інтригуєте запитання, головоломка, ігри в слова, в зниклі літери, ігри на увагу тощо. Дуже широко відомі ігрові прийоми, які досить успішно застосовує на практиці Ш.О. Амонашвілі: хорова відповідь, «Спіймай звук», дії на основі умовних знаків, нашіптування на вушко, «помилка вчителя» та інші.

Так, в оволодінні грамотою на уроках української мови великого значення надається вмінню здійснювати звуковий аналіз слів. Це складне вміння формується як особлива розумова дія, в ході якої діти називають у слові

всі звуки в потрібній послідовності. Поступово збільшуючи обсяг знань учнів, ускладнюємо й завдання звукового аналізу - не лише послідовно назвати всі звуки, а й згрупувати їх за певною ознакою: голосні й приголосні, тверді й м'які. Щоб діти краще засвоїли смислово-розрізняльну функцію звуків, ігри зі звуками мови практикують майже на кожному уроці. Щоб вийшло запропоноване вчителем слово, за його вимогою діти - «звуки» рухаються, міняються місцями. У цікавій формі «телеграфують» Загадку, «посилають» сигнали капітанові корабля, відправляють радіограми у космос тощо.

Поступово вчитель ускладнює характер ігор. Кожен учень - «звук» повинен знати все про себе й швидко реагувати на будь-яке завдання вчителя. Скажімо, виконуючи роль звука [К] у слові ЛІТАК, учень помічає, що він у цьому слові останній приголосний звук, твердий та ін.

Проводячи гру такого типу, педагог мусить пам'ятати, що він дає дітям складне навчальне завдання зі своєрідною формою проведення. Такі ігри корисні тому, що дають змогу вчителю орієнтуватися на реальні знання дітей, враховувати індивідуальні особливості кожного учня, поступово підводити весь клас до високого рівня знань. Викликаючи менш підготовленого учня, педагог пропонує йому легше завдання. У грі цього не помітять сильніші учні, а в слабшого учня зростатиме впевненість у своїх силах, знаннях, що дуже важливо.

Для розвитку комунікативно-мовленнєвої компетентності варто пропонувати шестирічним учням ігрові завдання, в процесі яких вони в невимушеній обстановці потренуються в розрізненні слів, схожих за звучанням. Наприклад. «Який новий звук у слові?», «Заміни першу букву — одержиш нове слово», «Яку букву треба замінити у слові зуб, щоб одержати назву дерева?» тощо. Діти вчитимуться виділяти у словах певні звуки, встановлювати їх послідовність і «Знайди звук», «День народження Вінні-Пуха», «Знайди однакові звуки у трьох словах»); диференціюватимуть звуки та букви («Виправ помилку», «Знайди відповідну букву» тощо).

Важливу роль у навчанні молодших школярів відіграють предметні

дидактичні ігри, особливо якщо матеріал для гри виготовлений власними руками учнів. Прикладом такої гри може бути гра «Будівельник», дидактична мета якої полягає в тому, щоб закріпити знання учнів про склад слова, про частини мови та сформувані навички складати речення з окремих слів. Коли діти складають будиночки з виготовлених ними цеглинок, то частково ознайомлюються з назвами загальновідомих будівельних професій.

Учитель пропонує творче завдання школярам: скласти з цеглинок – складів одного кольору будиночок, на якому в кожному ряду цеглинок мають бути слова, аналогічні написаному на даху будиночка.

При вивченні категорії відмінка іменників, коли учні практично ознайомлюються зі значенням, формою і функцією родового відмінка іменників, можна провести гру «Продовж вірш». У цій грі ставляться завдання:

- доповнити вірш іменниками родового відмінка;
- які відмінкові питання допомагають добирати відповідні форми іменників? (форми родового відмінка). Під час цієї гри діти самі приходять до висновку, у них розвивається самостійність у роботі над матеріалом.

Використання загадок на уроках мови допоможе вчителю зробити навчання грамоти цікавішими, а отже, і засвоєння матеріалу - більш глибоким та міцним. Загадка найбільш зацікавлює дітей саме тоді. Коли вона стає відправним моментом бесіди про і наріну, подію чи явище. Її можна використати для того, щоб учні здогадалися, яку нову тему вивчатимуть, щоб закріпити слова із словника, для логічних вправ і класифікації предметів тощо. Отже, в будь-якому випадку загадка на уроці допомагає справі виховання, навчання та розвитку мовлення і мислення дітей.

Так, уже в перші дні навчання дитини в школі, пояснюючи їй правила користування олівцем, зошитом, книжкою, переконуючи її у важливості й необхідності навчання грамоти, вчитель може успішно використати цілий ряд загадок (Дививсь додаток Б, Г).

Дуже добре, коли вчитель, загадуючи загадки, покаже учням ті предмети, про які йдеться в їх змісті, адже в цьому разі важливо не стільки те, щоб діти відгадали загадки, скільки те, щоб вони їх зрозуміли, запам'ятали.

Під час навчання грамоти відгадка може стати тим словом, у якому є виучуваний звук у найзручнішій позиції. Наприклад: на уроці під час вивчення звука [«З»] і букви «ЗЕ» учитель може організувати пояснення нового матеріалу ось так:

- Послухайте загадку й скажіть, про яку пору року в ній йдеться?
(Загадка про зиму)

Хто може сказати, про яке зимове явище ця загадка: «Що то за гість, що тепло їсть?»

Давайте всі разом вимовимо це слово: «мороз».

Скільки складів у цьому слові?

Який перший склад? Назвіть другий склад.

Який звук з другого складу для вас новий? (звук [«З»])

Який він - голосний чи приголосний? Чому?

Для того, щоб ознайомити учнів з новими звуками, їм можна запропонувати такі загадки:

і Взимку чорне, навесні й літом зелене, а восени - жовте (ліс)

І Не сучечок, не листочок, а на дерево дереться (мох)

Ногами у річці зав'яз,

Вода до пояса якраз.

Він потягнувся над водою,

Два береги з'єднав собою,

По спині їдуть туди й сюди Вози, машини, поїзди.

(місток)

Хто всім нам хліб ділить? (ніж)

Стоїть при дорозі на одній нозі, капелюшок мас, а нікого не вітає

(гриб)

і Не кінь і не пес, їсть дрова, а не овес (піч)

Довго мене нема — все в'яне, а як прийду - знов оживає (дощ)

Стоїть півень на току в червоному ковпаку (мак)

На дворі горою, а в хаті водою (сніг)

Два браги через гору живуть і ніколи один до одного в гості не ходять
(очі)

- Не старіє, не вмирає, а все нищить, забирає (час)

З метою розвитку фонематичного слуху учням можна запропонувати такі завдання:

Послухайте загадки, відгадайте їх, вимовте слова, в яких ви почули тільки-но вивчений звук (Дивись додаток Д). і Відгадайте загадки і скажіть, на якому місці в слові-відгадці (на початку, в середині, наприкінці) знаходиться виучуваний звук (Дивись додаток Ж). Під час самостійної роботи на уроках української мови дітям, які швидко засвоюють навчальний матеріал, поряд з іншими варто давати завдання-загадки, що потребують більшої кмітливості, спостережливості. Завдання можна формулювати таким чином:

- Відгадайте загадки, в зошити запишіть слова-відгадки, підкресліть однакову частину слів і вимовте звуки, якими різняться ці слова.

- Відгадайте загадки, слова-відгадки складіть із розрізної азбуки, полічіть у них кількість звуків і букв.

А коли вже засвоєна грамота, учням можна запропонувати загадкн- «хитрі питання» (Дивись додаток З).

Для закріплення розділів «Звуки і букви», «Слово», учням можна запропонувати вправи, побудовані на матеріалах загадок:

- Відгадайте загадки, правильну відповідь запишіть і полічіть у них голосні звуки.

- Відгадайте загадки, правильну відповідь запишіть і полічіть у них приголосні звуки.

- Відгадайте загадки, правильну відповідь запишіть, полічіть у них кількість звуків і букв.

- Відгадайте загадки, у відгадках вимовте й полічіть склади.

- Відгадайте загадки, слова-відгадки запишіть і вимовте, наголосивши на одному з складів.

Вивчення правопису апострофа після губних та р перед я, ю, є, ї полегшиться використанням загадок, допоможе вчителю зацікавити дітей. Для цього він може дати такі завдання для колективного чи індивідуального виконання:

- Відгадайте загадки, випишіть слова з апострофом, підкресліть букви, після яких він стоїть.

- Відгадайте загадки, випишіть слова з апострофом, підкресліть букви, перед якими він стоїть.

- Відгадайте загадки, випишіть слова з апострофом, підкресліть букви, після яких і перед якими стоїть апостроф.

Значна кількість часу на уроках мови відведена на вивчення іменника. Дуже важливо, щоб учні засвоїли поняття про слова, які відповідають на питання Хто? Що?, змогли добре усвідомити, що вони є назвами предметів, а назва предмета і є іменник. Поряд із вправами, вміщеними у підручниках, учитель може запропонувати свої завдання (Дивись додаток К).

У кожному класі програма визначає певну кількість слів, правопис яких треба дітям запам'ятати. Тут у пригоді стануть загадки. Наприклад:

Ведмідь -

Буркотливий, вайлуватий.

Ходить лісом дід лахматий,

Одягнувся в кожушину,

Мед шукає і ожину.

Любить літом полювати,

А зимою - в лігві спати.

Дятел —

Б'ється, стука молоток,

Поправляє нам садок.

Метелик —

Удень спить, а як ніч прийде, на вогонь летить.

Цибуля —

Що не робить болю ані печалі, а до слід доводить?

Грім —

Ревнув віл на сто гір.

Отже, загадки можна використовувати на всіх етапах уроку, вони роблять навчання цікавим, змістовним, багатим, стимулюють навчально-пізнавальну діяльність школяра.

2.3 Ефективність методики використання дидактичних ігор на уроках української мови

Вивчення та узагальнення теоретичних основ досліджуваної проблеми, результати яких наведені нами у розділі 1 магістерської роботи та аналіз педагогічного досвіду у цій галузі (2.1. - 2.2.) дозволили сформулювати робочу гіпотезу нашого дослідження: пізнавальна діяльність учнів буде більш раціональною і продуктивною за умови оптимального застосування системи дидактичних ігор.

Важливою умовою підвищення ефективності навчального процесу є використання розвивального потенціалу дидактичної гри у початковій школі, яка б допомагала здійснювати оптимальну навчально-пізнавальну діяльність молодших школярів.

Проведений аналіз наукової літератури засвідчив, що проблема використання дидактичної гри завжди була актуальною як для психолого-педагогічної науки, так і для методик окремих навчальних предметів. Саме тому вона досліджувана психологами, класиками зарубіжної педагогіки: Ф. Фребелем, М. Монтессорі, О. Декролі; відомими вітчизняними та російськими педагогами: К. Ушинським, В. Сухомлинським та ін.

Вивчення основних психолого-педагогічних та методичних проблем дидактичної гри на констатувальному етапі дослідження проводилося шляхом

використання таких методів, як інтерв'ювання, бесіди, анкетування, спостереження та аналіз уроків.

Анкетуванням було обстежено 2 групи респондентів:

- 1) учні 1-2 класів
- 2) друга група - вчителі початкової ланки освіти.

Кожній з груп надавалися анкети із запитаннями стосовно використання у навчально-виховному процесі дидактичної гри (див. Додаток Г).

Потрібно зауважити, що завданнями опитування були:

- 1) з'ясувати розуміння суті проблеми використання дидактичної гри у школі;
- 2) з'ясувати ставлення до цього методу з боку учнів та педагогів;
- 3) визначення недоліків і можливих шляхів вдосконалення ігрової діяльності на уроках у початкових класах.

Для перевірки результативності засвоєння знань учнів з використанням на заняттях дидактичних ігор були розроблені тестові завдання.

Експериментальною базою стали учні 3-го класу Ворожбянського ЗЗСО І-ІІІ ступенів (всього 14 учнів).

У експериментальній групі навчання проводилося з використанням дидактичних ігор на заняттях.

Констатувальний експеримент показав, що дидактичні ігри часто проводяться наприкінці уроку, мотивується це тим, що саме в цей час діти найбільш стомлені. Однак, як свідчать спостереження, нерідко ігрова ситуація є найкращим початком уроку. Після кожної дидактичної гри педагог повинен робити її аналіз, спрямований на оцінку прийомів підготовки гри і її проведення: які прийоми виявилися ефективними в досягненні поставленої мети, що не спрацювало і чому.

Керівництво дидактичною грою на уроках полягає у правильному визначенні пізнавального змісту; продумуванні ігрових дій; визначенні ігрових правил; передбаченні навчальних результатів. Особливу турботу педагога складає створення "матеріальної бази" гри: добір іграшок, картинок,

карток та інших матеріалів.

Враховуючи дидактичну мету уроків, було виділено дидактичні гри, які застосовувалися на різних його етапах. Система дидактичних ігор будувалась таким чином, що на етапі актуалізації знань учням пропонувались дидактичні ігри репродуктивного характеру. Не дивлячись на індивідуальний характер дій учнів, увага гравців фіксувалась на пошуках раціональних шляхів виконання завдань, допомоги один одному, в результаті чого учні вчилися правильно оцінювати свої ігрові дії, зіставляти їх з ігровими діями інших учнів. На цьому етапі формування вміння допомагати один одному підвищувало результативність виконання ігрового завдання, що в свою чергу впливало на активність учнів.

На етапі засвоєння нового матеріалу учням пропонувались складніші ігри частково-пошукового характеру. Учасникам гри надавалась можливість відчутти, яким чином від якісного виконання завдання кожним учасником залежить виконання ігрового завдання партнером і, в кінцевому підсумку результат гри. Для цього етапу характерно формування педагогом у школярів уявлень про значимість якісного виконання свого ігрового завдання.

На етапі закріплення й повторення навчального матеріалу використовувались дидактичні ігри пошукового характеру. Учні вчилися планувати, аналізувати та оцінювати дії партнерів по грі. Позитивні взаємовідносини між гравцями, вміння розподілити матеріал, вміння домовитись у грі позитивно вплинули на активізацію навчальної діяльності учнів.

На етапі контролю знань застосовувались дидактичні ігри творчого характеру. Учнім давалась можливість творчо виконувати ігрове завдання. Опора на творчість передбачає зацікавленість учасників в кінцевому результаті гри команди, прагнення виконувати ігрове завдання швидко й правильно. При організації системи ігор від репродуктивних через пошукові до творчих, здійснювався поступовий перехід від індивідуальних дій в грі до складніших спільних дій, необхідних для вирішення ігрових завдань.

Аналіз результатів проведеного дослідження допоміг виявити рівні навчальної активності: високий, достатній, середній та низький.

Високий рівень навчальної активності характеризується тим, що учні виявляють творчу активність, самостійність, стійкий навчальний інтерес, оригінальність, оптимальність у вирішенні навчальних завдань, позитивну мотивацію до навчання, добре розуміють умови та правила гри, швидко включаються в ігрову діяльність.

Достатній рівень навчальної активності характеризується тими ж показниками, що й високий, але школярі більше схильні до виконання завдань за зразком.

Середній рівень активності мають учні, які виявляють реконструктивну активність (відповідальність, сумлінність, енергійність), стійкий інтерес виявляють лише в окремих видах діяльності, орієнтуються на оцінку, відчувають труднощі в розумінні правил гри, поступово включаються в ігрову діяльність.

Низький рівень активності притаманний учням, які виявили лише виконавську активність, короткочасний інтерес, не розуміють правил ігрової діяльності, пасивно ставляться до участі в іграх.

Щоб простежити динаміку формування активності молодших школярів експериментального та контрольного класів порівнялись показники проведених зрізів на трьох етапах експериментальної роботи: констатуючому, в середині та наприкінці формуючого.

На основі аналізу даних зроблено висновок, що на початку експерименту рівні навчальної активності в молодших школярів як в контрольному, так і в експериментальному класах у більшості випадків були середніми (відповідно — 21% та 19 %) та низькими (відповідно — 36%, 35 %).

У формувальному експерименті, який проводився з 17.10.2023 р. по 12.11.2023 р. на базі Ворожбянського ЗЗСО вчителі початкових класів за нашим проханням застосовували систему дидактичних ігор на уроках української мови.

У ході формувального експерименту вирішено такі завдання:

- визначено ступінь активізації навчальної діяльності молодших школярів;
- розроблено форми та методи педагогічного керівництва системою дидактичних ігор.

Для експериментальної роботи у школі виділилося 2 класи по 7 дітей, загальна та якісна успішність в яких становила 14 учнів, що було поділено на групи – контрольну та експериментальну.

У контрольній групі дидактичні ігри використовувались у ролі чинників активізації навчальної діяльності учнів, спрямованої на оволодіння знаннями. В експериментальній групі навчальна діяльність поєднувалась з практичною за допомогою системи дидактичних ігор. Результати експериментальних досліджень піддавались поетапному якісному та кількісному аналізу.

Орієнтовна оцінка результатів другого зрізу показала необхідність корегування методики формуючого експерименту .

У ході експерименту було вивчено дві групи учнів початкових класів, кожна з яких складалася з семи дітей. Метою експерименту було оцінити, як використання дидактичних ігор у навчальному процесі впливає на рівень навчальної активності учнів.

Після завершення експерименту було проведено оцінювання, яке показало зростання експертних оцінок рівня розвитку навчальної активності. У експериментальній групі високий рівень навчальної активності було виявлено у 2 учнів (24%), у контрольній групі – у 1 учні (14%). Достатній рівень мали 2 учні (32%) експериментальної групи та 2 учні (30%) контрольної. Середній рівень було виявлено у 2 учнів (26%) експериментальної групи та 2 учнів (23%) контрольної. Низький рівень залишився у 1 учня (18%) експериментальної групи та у 2 учнів (33%) контрольної.

Отримані дані свідчать про те, що використання дидактичних ігор позитивно впливає на навчальну активність дітей. Ефективність навчальної діяльності в експериментальній групі була оцінена у 0,77 бала, у контрольній

– у 0,57 бала, що підтверджує ефективність застосованої методики.

Також було проведено дослідження рівня засвоєння знань учнів за допомогою системи тестових завдань. Усі 14 учнів класу виконали тестові завдання, і результати показали покращення після проведення експерименту.

Результати були представлені у двох таблицях, які окремо демонструють результати для експериментальної та контрольної груп до та після експерименту. Це дозволяє здійснити порівняльний аналіз ефективності використання дидактичних ігор у навчальному процесі.

Таблиця 1.1.

Результати виконання тестової перевірки знань учнів експериментальної групи до та після проведення експерименту

Показники	Рівні навчальних досягнень учнів (%)			
	Високий	Достатній	Середній	Початковий
До експерименту	1	2	1	2
Після експерименту	2	2	2	1

Таблиця 1.2.

Результати виконання тестової перевірки знань учнів контрольної групи до та після проведення експерименту

Показники	Рівні навчальних досягнень (%)			
	Високий	Достатній	Середній	Початковий
До експерименту	1	2	1	3
Після експерименту	1	2	2	2

Порівняльні результати було оброблено й узагальнено, для наочності представлено на діаграмі:

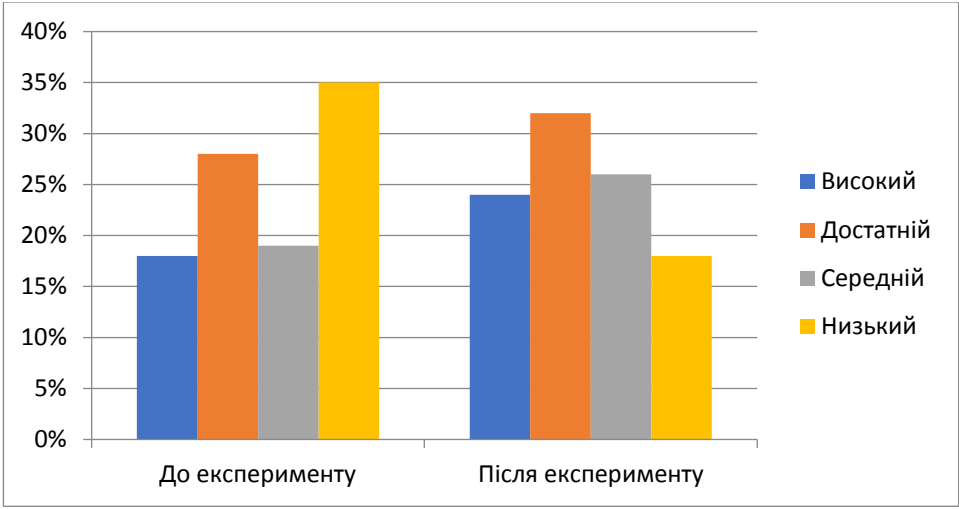


Рисунок 1. Результати рівня сформованості навичок ігрової діяльності учнів експериментальної групи до і після експерименту

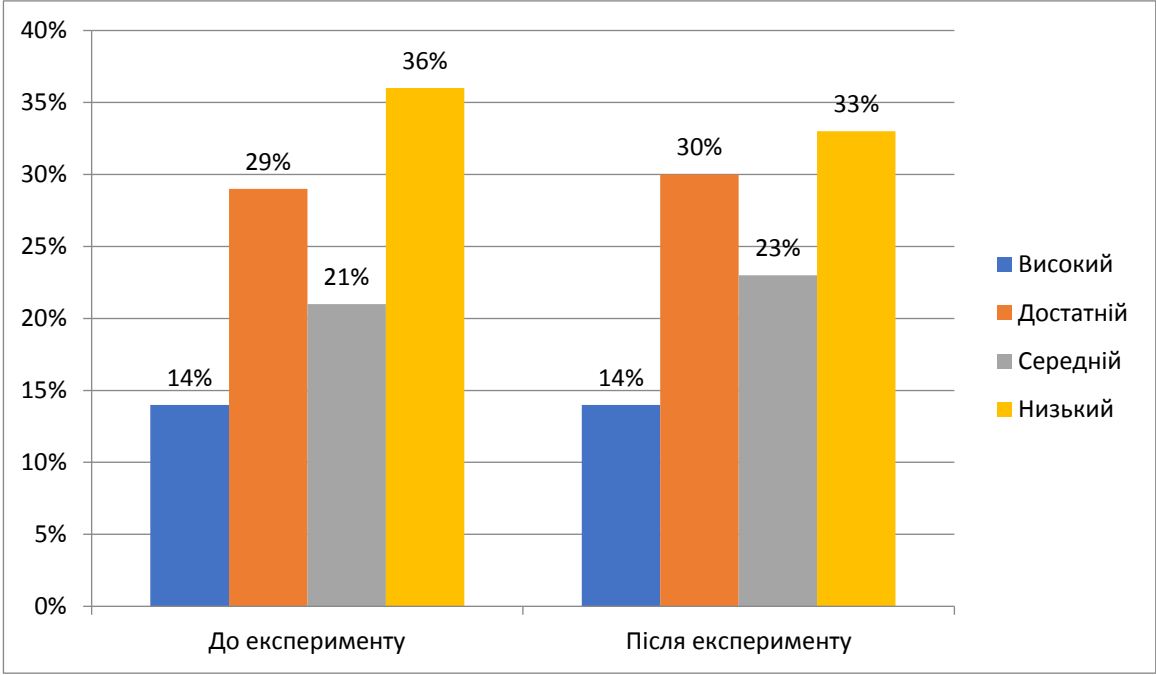


Рисунок 2. Результати рівня сформованості навичок ігрової діяльності учнів контрольної групи до і після експерименту

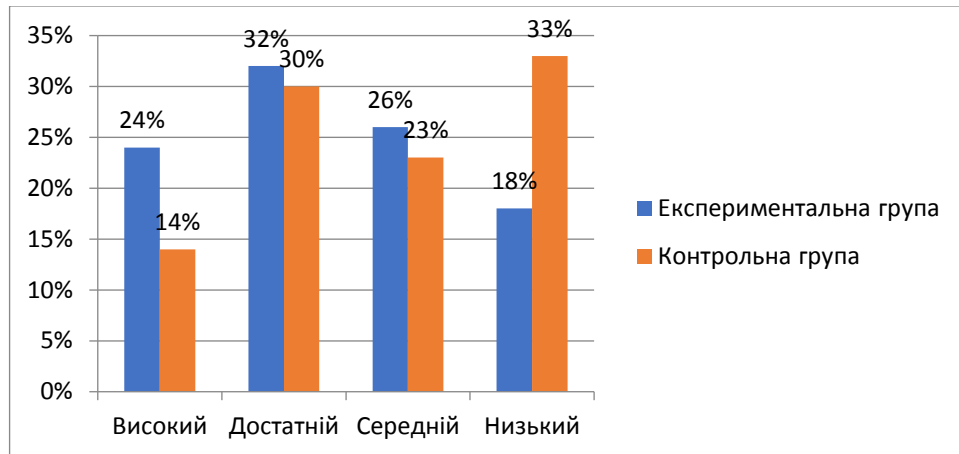


Рисунок 3. Порівняння результатів сформованості в учнів експериментальної і контрольної груп навичок ігрової діяльності до й після експерименту

Дані таблиці свідчать про те, що учні після проведення експерименту, якому передувало використання дидактичної гри на заняттях, мають міцніші знання, ніж до початку експерименту. Після експерименту 2 учні (24%) виконали завдання на високому рівні, що на 1 учня більше, ніж до проведення експерименту. Також 2 учні (32%) виконали завдання на достатньому рівні, що на 1 учня більше, ніж до експерименту.

Як видно з діаграми, краще справилися із завданням учні експериментальної групи, ніж контрольної. У експериментальній групі 2 учні (24%) виконали завдання на високому рівні після експерименту, що на 1 учня більше, ніж до експерименту.

Кількість учнів, що виконали завдання на достатньому рівні, становить 2 учні (32%), що також на 1 учня більше, ніж до експерименту. 1 учень (19%) виконав завдання на середньому рівні і 2 учні (35%) на початковому рівні до експерименту, тоді як після тестування ці показники змінилися до 2 учнів (26%) на середньому рівні і 1 учня (18%) на початковому рівні.

Таким чином, результати експериментального дослідження підтвердили ефективність використання дидактичних ігор на заняттях у початкових класах, рівень засвоєння учнями підвищився в групі, в якій на заняттях учитель використовував дидактичну гру.

Аналіз результатів експериментальної діяльності підтвердив, що дидактична гра є ефективним засобом активізації навчального процесу і сприяє розвитку:

- пізнавальної активності учнів;
- створює умови для дружніх міжособистісних стосунків та співпраці у дитячому середовищі;
- сприяє набуттю досвіду працювати в колективі, знаходити оптимальні шляхи розв'язання навчальних завдань у процесі дидактичної гри;
- удосконалює характер взаємодії вчителя й учнів; розвиває емоційно-вольову сферу дітей (самостійність, активність, ініціативність, відповідальність, емоційність);
- забезпечує механізми формування та розвитку мотиваційної сфери учнів молодшого шкільного віку.

Висновки до другого розділу

У другому розділі нашої роботи ми детально розглянули методiku використання дидактичних ігор з метою активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів на уроках української мови.

Аналіз загальної характеристики досвіду використання ігрової діяльності молодших школярів дозволив виявити позитивний вплив гри на їхній навчальний прогрес. Застосування ігрової діяльності в навчанні створює сприятливе середовище для розвитку творчих здібностей та соціальних навичок.

Ретельний аналіз особливостей застосування дидактичних ігор в практиці початкової школи підтвердив їхню роль у формуванні ключових компетентностей учнів. Дидактичні ігри сприяють створенню позитивного навчального досвіду та розвитку мотивації до навчання.

Вивчення досвіду активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів через використання дидактичних ігор підтверджує їхню ефективність у вигляді інструмента навчання. Учні, які залучаються до гри, демонструють

вищий рівень інтересу та активності під час навчання.

Встановлено, що методика використання дидактичних ігор на уроках української мови виявилася ефективною у підвищенні рівня мовленнєвої компетентності учнів. Використання гри сприяє не лише усвідомленню мовних правил, але й розвитку комунікативних навичок учнів.

Отже, другий розділ дослідження підтверджує значущий вплив дидактичних ігор на активізацію навчально-пізнавальної діяльності школярів та підкреслює їхню важливість у формуванні навчальних навичок та вмінь. Ці висновки служитимуть основою для розробки рекомендацій та подальшого практичного застосування дидактичних ігор у навчальному процесі.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У ході написання роботи, ми дійшли таких висновків:

1. Класифікували дидактичні ігри, їх структуру та функції. Дослідження зосереджено на розгляді різноманітних типів ігор, визначаючи їхню класифікацію на основі різних критеріїв, таких як освітня мета, вікові особливості учнів, та рівень складності. Такий підхід дозволяє утворити комплексне уявлення про різні аспекти застосування ігор у навчанні. Визначена структура дидактичних ігор допомагає з'ясувати, як різні елементи гри співпрацюють між собою для досягнення освітніх цілей. Вивчення структури враховує важливі аспекти, такі як правила гри, обрані завдання та динаміка геймплею. Окреслення функцій дидактичних ігор розкриває їхні можливості в навчальному процесі. Визначення ролі ігор у підтримці розвитку різних аспектів особистості, включаючи когнітивні та соціальні навички, є ключовим для їхнього ефективного використання. Розроблений систематизований підхід дозволяє вчителям та педагогам систематизувати свої знання про дидактичні ігри та обирати найбільш підходящі для конкретних навчальних завдань. Це сприяє підвищенню якості викладання та стимулює інновації в навчальному процесі. Цільове спрямування на детальну

класифікацію дидактичних ігор створює тверду основу для подальших досліджень та практичного впровадження ігрових методик у сучасну педагогічну практику.

2. Описали процес активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів при використанні дидактичних ігор. У роботі детально розглянуто процес активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів через використання дидактичних ігор. Це спрямовано на вироблення позитивного ставлення до навчання та забезпечення ефективного засвоєння матеріалу. Описаний процес включає в себе використання різноманітних ігрових стратегій, спрямованих на викликання активності учнів у процесі навчання. Ігрові завдання створюють атмосферу участі та взаємодії, сприяючи глибокому засвоєнню знань. Використання дидактичних ігор як інструменту стимулювання мотивації підвищує зацікавленість учнів у навчальному процесі. Змагальний характер гри, можливість досягнення успіху та отримання нагород є факторами, які привертають увагу та сприяють більш активному взаємодії з матеріалом. Висвітлено, як використання ігрових елементів, таких як конкурси, головоломки та рольові гри, сприяє зростанню інтересу до навчання. Ігрові сценарії стають стимулом для творчого мислення та допомагають зробити навчання цікавішим та доступнішим. Встановлено, що використання ігор у навчальному процесі суттєво підвищує ефективність навчання. Учні, задіяні в ігровому середовищі, виявляють більшу зацікавленість та готовність до самостійної активної діяльності, що сприяє глибокому розумінню та запам'ятовуванню матеріалу.

Основний висновок полягає в тому, що використання дидактичних ігор виявилось ефективним методом стимулювання навчального процесу, сприяючи активізації учнів, підвищенню їхньої мотивації та зацікавленості у навчанні.

3. Охарактеризували психолого-педагогічні умови ефективності використання дидактичних ігор у навчально-виховному процесі початкової школи. Виділено значущість створення атмосфери позитивного

психологічного клімату в класі для успішного використання дидактичних ігор. Позитивний емоційний фон стимулює бажання учнів брати активну участь у грі, сприяє формуванню сприятливого відношення до навчання та співробітництва. Підкреслено важливість індивідуалізації навчання при використанні дидактичних ігор. Врахування індивідуальних особливостей учнів, їхніх інтересів та рівня засвоєння матеріалу робить гру більш ефективною та відповідною потребам кожного учня. Обговорено важливість створення умов для психофізіологічного комфорту учнів під час гри. Забезпечення оптимального рівня навантаження та врахування індивідуальних особливостей допомагає уникнути стресу та підвищує ефективність навчання.

Аналіз психолого-педагогічних аспектів дозволяє визначити ключові умови для успішного використання дидактичних ігор, сприяючи психологічному комфорту, позитивній мотивації та активній участі учнів у навчанні.

4. Здійснили аналіз сучасного стану досліджуваної проблеми та відбір дидактичних ігор з метою формування мовленнєвої компетентності та їх характеристика. У роботі виведено докладний аналіз сучасного стану досліджуваної проблеми, а саме використання дидактичних ігор для формування мовленнєвої компетентності учнів. Визначено та систематизовано дидактичні ігри, які сприяють ефективному розвитку мовленнєвих навичок учнів. Це надає конкретний підхід та корисні рекомендації для вчителів, які прагнуть впроваджувати ігрові методики у викладанні української мови. Цей аналіз надає чіткий науковий підґрунтя для використання дидактичних ігор у викладанні української мови та може слугувати основою для подальших досліджень у галузі педагогічної та мовленнєвої практики.

5. Запропонували методику застосування дидактичних ігор на уроках української мови. Основна мета методики - розвивати мовленнєві навички учнів. Застосування дидактичних ігор сприяє покращенню лексичного запасу, граматичних навичок та вміння виражати свої думки. Методика включає в себе механізми оцінки та ретельний аналіз результатів. Це дозволяє вчителям

відстежувати прогрес учнів та вносити необхідні корективи у навчальний процес.

6. Перевірили ефективність методики використання дидактичних ігор на уроках української мови. Виявлено помітне покращення комунікативних навичок учнів, які використовували запропоновану методику. Зокрема, учні проявили вищий рівень висловлювання та здатність ефективно взаємодіяти у мовленнєвих ситуаціях. Використання дидактичних ігор сприяло збільшенню лексичного запасу учнів. Ігровий підхід дозволяє навчати нові слова та вирази у контексті, що полегшує їхнє запам'ятовування та використання. Учні, які брали участь у дидактичних іграх, виявили більший інтерес до уроків української мови. Ігровий елемент сприяє залученню учнів, роблячи навчання більш захоплюючим та мотивуючим. Отже, результати перевірки підтверджують ефективність методики та вказують на її значущий внесок у підвищення рівня мовленнєвої компетентності учнів на уроках української мови.

Список використаних джерел

1. Андруховець П. Ігрова педагогіка. Завуч. 2004. № 1 (187). С. 6-16.
2. Вашуленко Н.С., Скрипченко Н.Ф. Навчання грамоти в підготовчих класах. К.: Рад. Школа, 1986. 110 с.
3. Галин С. Організація ігрової діяльності на уроці. Завуч. 2004. №30. С. 9-12.
4. Гузь І. Щоб хотілося грати. Шкільний світ. 2004. № 46. С.12.
5. Державний стандарт початкової загальної освіти. *Початкова школа*. 2001. № 1. С. 42.
6. Дон О. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі. 2001. №35(115). С. 2.
7. Дубич К. Місце рольової гри в навчально-виховному процесі. *Нова педагогічна думка*. 2003. № 1-2. С. 12-13.
8. Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні. *Рідна школа*. 2000. № 4. С. 63 - 64.
9. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності. *Рідна школа*. 2000. № 3. С. 37-39.
10. Івасенко Т. Подорож математичним океаном. *Початкова школа*. 2001. № 1. С. 56.
11. Ільяницька Л.С. Ігрові проблемні ситуації. *Початкова школа*. 1996. № 9. С. 27.
12. Калмикова Л., Харченко Н. Психолінгвістичні й лінгвометодичні підходи до змісту формування мовленнєвих умінь і навичок міркувати. *Початкова школа*. 2003. № 3. С. 6 — 8.
13. Каташинська І. Концепція гри у педагогічній системі Ф. Фребеля. *Рідна школа*. 2006. № 8. С. 62 - 64.
15. Качеровська Т. Методи та форми ігрового проектування як технології навчання. *Наука і освіта*. 2004.1 № 4-5.С. 137 - 142.
16. Качеровська Т. Теоретичні основи застосування ігрового проектування у вітчизняній педагогіці: історичний аспект. *Вища школа*. 2005.-

№ 2.-С. 58-63.

17. Келлер Г. Бути учнем невдахою - це назавжди? *Початкова школа*. 2003. № 10. С. 9.
18. Кияниця О.М. Урок математики в 1 класі. *Початкова школа*. 1996. № 11. С. 26.
19. Ковальова С. О. Активізація навчально-пізнавальної діяльності першокласників у процесі використання дидактичних ігор: *Актуальні проблеми природничих та гуманітарних наук у дослідженнях молодих вчених «Родзинка - 2013»/ XV Всеукраїнська наукова конференція молодих вчених*. - Черкаси: Брама-Україна, 2013. 546 с.
20. Крутій В. А. Місце дидактичної гри на уроках в початкових класах К.: *Наука і освіта*. 2001. № 2-3. С. 19-22.
21. Кодлюк Я.П. Формування загально-навчальних умінь і навичок в учнів 1-4 класів 4-річної початкової школи. К.: 2003. 24 с.
22. Крайнова Ж. Формування комунікативної компетентності молодших школярів на заняттях з рідної мови. К.: *Початкова школа*. 2003. №11. С.24 – 26.
23. Концепція загальної середньої освіти. К. : *Початкова школа*. 2002. С.3-5.
24. Кошачевський С.С. Техніка мови. К., 1983.223 с.
25. Кривенчук Е. Правильна вимова. *Радянська школа*. 1988. С. 5-8.
26. Культура мови / за ред. О. Пономарів. К.: Довіра,2000.-170 с.
27. Культура української мови / за ред. Русанівського М.В. К., 1990 321 с.
28. Кучеренко Є.М. Проблеми мовної культури в школі. *Українська мова і література і школа*. 1989. №7. С.8-6.
29. Кучерик О. Засоби естетичної виразності мови та їх вплив на учнів. *Дивослово*. 1998. №3. С. 13-15.
30. Макаренко А.С. Вибрані твори. К. : 1992.
31. Мартиненко С., Хоружа Л. Методи навчання та їх класифікація. *Відкритий урок*. Січень 2006. С. 3 - 4, 9.

32. Машков А. Математична мозаїка. *Початкова школа*. 1994. № 6. 33 с.
33. Микитинська М.І., Мацько Н.Д. Ігрова діяльність учнів на уроках математики. *Початкова школа*. 1980. № 9. С. 5-9.
33. Микитинська М.І., Мацько Н.Д. Математичні ігри в 1 — 3 класах. Київ.: Радянська школа, 1980. 128 с.
34. Митник О. Пізнавальні завдання для розвитку творчих здібностей особистості. *Початкова школа*. 2001. № 6. С. 14 —16.
35. Мовчан Л. Розвиток мислення. *Початкова школа*. 2003. № 11. С.22.
36. Моро М.Г., Пшикало А.М. Методика навчання математики в 1- 3 класах. К.: Радянська школа, 1979. — С. 71 — 87.
37. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступної дошкільної та початкової освіти. / за редакцією Г. С. Тарасенка. Видавництво «Дім». 2010. 320 с..
38. Піроженко Л., Гра і не тільки. *Завуч*, 2006. № 7. (265). Наша вкладка. С.8 -11.
39. Русова С. Вибрані твори. Ніжин, 2007. 265 с.
40. Савченко О.Я. Дидактика початкової школи. К.: Абрис, 1997. С. 215-221.
41. Саюк В. Ігрові методи та їх дидактичне значення. *Рідна школа*. 2001. № 4. С. 18-20.
42. Санж В. Історико-педагогічний аналіз. Використання гри в навчальному процесі. *Рідна школа*. 2005. №7. С. 50-52.
43. Смаглий О. Застосування ігрових ситуацій на уроках мови. К. : Початкова школа. 2003. № 7. С 20 – 21.
44. Торбенко Н. Як зробити навчання цікавим? К. : Початкова освіта. 2006. № 11 (347). С.3.
45. Ушинський К.Д. Вибрані твори. К. : Радянська школа, 1981.
46. Чайка В. М. Основи дидактики : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. К. : Академвидав, 2011. 240 с.
47. Мішеченко В.В. Музичний калейдоскоп: музичні ігри, загадки, вірші, казки та пісні (2015).

ДОДАТКИ

Додаток А

Анкета

1. Назвіть мету застосування дидактичної гри, або її елементів на уроці.
2. Які ігрові методи організації навчання Вам відомі?
3. Як часто Ви використовуєте методи ігрового навчання?
4. Чи вважаєте Ви використання ігрових методів навчання ефективним?

Обґрунтуйте свою думку.

Переказ на тему: Українські національні символи

Ми часто кажемо: сильний як ведмідь, хитрий як лис, стрункий як тополя. Тут ведмідь виступає символом сили, лис - хитрості, тополя - стрункості. А чи замислюємося ми над тим, яку роль у нашому житті відіграють символи? Озирнімося довкола - і ми побачимо безліч символічних позначень. Вони про щось повідомляють, до чогось закликають, про щось застерігають. Найстародавніша символіка пов'язана з могутніми силами природи. У стародавні часи наші пращури вважали себе за язичників та називалися сонцепоклонниками. Тому не дивно, що мали вони свої тотеми-обереги, тотеми-амулету. Найчастіше тотемами були лелеки. Вони були символом вірності та краси, але наші пращури називали цих птахів не лелеками: вони дали їм прекрасну поетичну назву - Мати Сова.

Символами якоїсь країни можуть бути й природні об'єкти, наприклад, ріки, гори. Так стародавні єгиптяни обожнювали ріку Ніл, від якої залежало життя всієї країни. Вірмени вважали за священний символ свого народу гору Арарат, а хто не чув про Фудзі - об'єкт поклоніння японців?

Для українців же найвизначнішим національним символом є Дніпро. Саме Дніпро-Славутич оспіваний у численних піснях, думах, легендах. Дніпро - національна гордість, слава України.

В Україні є ще дуже багато різних природних об'єктів-символів, відомих і шанованих усім українським народом. Наприклад Говерла - гора, що височіє у Карпатах, а знають її по всій Україні, острів Хортиця - дорогий серцю кожного українця символ історії козацтва.

А наші архітектурні пам'ятки-символи?! Софійський собор, Золоті ворота у Києві, Києво-Печерська лавра. На жаль, війни й лихоліття понищили в Україні дуже багато чудових витворів людського духу. Треба не тільки шанувати те, що збереглося, а й прагнути відродити втрачене, бо «Забудеш рідний край - тоді твій корінь всохне».

Додаток В**Дидактична гра «Кола на воді»**

Учні вибирають довільне слово. Воно записується на дошці стовпчиком. На ці букви добираються нові слова, до слів - речення. На основі отриманих результатів складають оповідання, казку, веселу історію, вірш.

Наприклад:

С - сніжок - настав ранок, прокинулася сніжинка;

Т - танок - закружляла у веселому танку; І - іней - іней вкрив усе навкруги;

Н - небо - небо посилало сонячне проміння;

А - акація - сніжинка сіла на акацію перепочити.

Гра «Мікрофон».

Обираються наступні діючі особи: репортер, глядачі (3-5 осіб) і доповідачі (решта класу). Вчитель ставить питання, репортер підходить до учня і пропонує йому відповісти. Учень дає відповідь в мікрофон, який йому передає репортер (це може бути справжній мікрофон, макет, або будь-який предмет, який домовлено буде вважати мікрофоном). Глядачі оцінюють відповідь доповідача. І вчитель знову ставить питання.

Гра «Пізнай мене».

На столі розкладені картки зі словами папки, на яких під номерами написано терміни з теми, що вивчається. Учень має скласти систематичну папку, згрупувавши картки відповідно до термінів. Купок карток має вийти стільки, скільки термінів. Наприклад: термін «дієслово», до нього слова - вид, час, спосіб, особа, число; термін «словотвір» до нього слова - суфіксальний, префіксальний, лексико-семантичний, лексико-синтаксичний, адвербіалізіція, субстантивація і т.д.

Гра «Рецензисти кроссворду».

Вона полягає в наступному, клас ділиться на три групи (команди). Команди розміщуються напівколом обличчям до дошки. Кожна з команд по черзі пропонує тему, питання (слід поставити в якомога нестандартнішій

формі) і відповідь - 1-ша команда пропонує тему, 2-га ставить питання і вказує межі і місце відповіді, 3-тя дає відповідь, потім 2-га пропонує тему, 3-тя - ставить питання, 1-ша - дає відповідь., і т.д. Кожна відповідь записується.

Гра «Пелюстки ромашки».

На дошці висить декілька макетів ромашок з 7-ма пелюстками кожна. На пелюстках найрізноманітніші завдання, наприклад: подумайте..., згадайте..., уявіть..., і т.п. Учні підходять до вчителя і обирають свою (найдоцільніше - шляхом жеребкування). Потім учень тягне пелюстку, виймає її з ромашки і зі зворотної сторони читає завдання. Йде готуватися, а інший тим часом, тягне свою пелюстку і т.д. Кожен учень готується 3-5 хвилин. Поки перший відповідає вчителю, інші готуються. Таким чином кожен учень виконує за урок декілька мислинневих операцій, а вчитель може перевірити рівень засвоєння знань і виявити прогалини, якщо такі є.

Гра-естафета.

Учні класу діляться на команди по 3-4 чоловіки. На території виставлені пункти. На кожному пункті по проходженню іспиту вони отримують паперову зірку (медаль, яблуко ...) на якій написана літера Завдання гри — скласти слово-пароль.

Пункти: пункт 1 - теоретичний (потребує відповіді на теоретичне питання), пункт 2 - експериментальний (вирішення практичних завдань), пункт 3 — тестовий («великий світ усього» - відповіді на питання, що реалізують між предметні зв'язки), пункт 4 - народна мудрість (завдання на матеріалах народної творчості, на кшталт продовжіть прислів'я..., відгадайте загадку..., і т.п.), пункт 5 - натхнення (перевірка уміння творити - складіть три-, чотиривірш, зобразіть графічно і т.п.), пункт 6 - практичне застосування (продемонструвати практичне застосування запропонованій темі, фразі, явища мови...), пункт 7 - острів загадок (дається остання літера слова і учні мають скласти слово-пароль). Виграє та команда, яка найшвидше знайде зашифрований пароль.

Урок-гра «У країні звуків»

Тема: Звуки мови і звуки мовлення.

Мета: повторити й узагальнити знання про голосні і приголосні звуки набуті у початкових класах; розвивати фонематичний слух учнів; виховувати в учнів пізнавальний інтерес до української мови.

Обладання: Плакат з Сонечком, ромашки із завданнями, ребуси, цеглинки з літерами, підручники.

Тип уроку: урок повторення й узагальнення знань.

Вид уроку: урок - гра.

Хід уроку

I. Організаційний момент

II. Повідомлення теми й мети уроку

- Діти, сьогодні ми з вами повторимо відомості про звуки набуті вами у початкових класах, будемо розвивати фонематичний слух і працювати зі звуками та буквами.

Створення ігрової ситуації

Стук у двері. Принесли лист. Читаємо: „П’ятому класу школи №13 від Ясного Сонечка з Блакитного Неба”.

Доброго дня, шановні учні!

Підступні ромашки викрали у моїх сонячних зайчиків літери та не віддадуть, поки зайчики не виконають всі їх завдання. Діти, допоможіть, будь ласка, зайчикам, адже вони не навчалися у школі.

Ясне Сонечко

P.S. Почніть з Першої Ромашки.

(Біля дошки висить плакат з сонечком і зайченятами, до якого прикріплюються літери; у класі по різних місцях розташовані ромашки з завданнями).

- Діти, подивіться, я й не помітила, що у класі з’явилися Ромашки. Допоможемо сонячним зайченятам. Де Перша Ромашка? (Діти вказують на

ромашку з цифрою 1 за якою конверт із завданням)

III. Актуалізація опорних знань учнів.

Ромашка 1

Мозковий штурм: за дві хвилини записати всі назви, які стосуються звуків. (Наприклад: звук; літера; мова; доповідь, мовлення; буква; назва, фонетика; ім'я, пісня...)

Коли діти виконують завдання, взяти у ромашки літеру і прикріпити її до плакату)

IV. Робота за темою

1. Знайомство з графікою, орфографією, орфоепією.

Ромашка 2

Завдання: розв'язати ребуси і дізнатися, які науки тісно пов'язані з фонетикою.

Вчитель демонструє ребуси, діти відгадують. Учитель доповнює:

Наша мова - звукова, і значення в ній передаються за допомогою звуків. Тому фонетика, як наука про звуковий склад мови, пов'язана з усіма галузями мовознавства. Однак, особливо тісно пов'язані три розділи науки про мову, які встановлюють і вивчають правила передачі звуків, звукового складу слів в усному і писемному мовленні.

Графіка - наука про знаки письма, співвідношення між буквами і звуками. Орфографія - це розділ мовознавства, що встановлює і вивчає загальноприйняті правила передачі слів на письмі.

Орфоепія - це розділ мовознавства, що вивчає нормативну літературну вимову, виробляє вимовні рекомендації.

(Взяти у Ромашки літеру та прикріпити її до зайченяти).

2. Побудова слів Ромашка 3

- Звуки-фонемі служать, передусім, будівельним матеріалом, цеглинками для побудови споруд - слів. Ізольовано вжиті, вони нічого не називають, однак, поєднавшись, утворюють слова.

- Побудуйте у кожній пропонованій купки цеглинок фонем два (або

й три) слова.

Для кожної купки цеглинок викликаю до дошки учня. Працюють одночасно: викликані у дошки, інші у зошитах. Відповіді, наприклад:

- 1) село, осел;
- 2) салат, атлас;
- 3) Сама, маса;
- 4) писати, сипати;
- 5) їла, ДАї.

Взяти у Ромашки літеру та прикріпити її до плакату.

3. Робота з підручником.

Ромашка 4

Виконати вправу 214 у підручнику. З учня працюють на дошці, інші у зошитах. Відповіді:

- 1) білка, котик, кіт, кабан, кінь, лама;
- 2) липка, клен, в'яз;
- 3) чайка, сорока, орел, ворона, крук, кулик.

Взяти у Ромашки літеру та прикріпити її до зайчика.

4. Робота з таблицями у підручнику.

Ромашка 5

- Розгляньте таблиці на стор.76 підручника, та дайте відповіді на питання.

- Скільки звуків в алфавіті?
- Які бувають звуки? Скільки їх? Яка між ними різниця?
- Назвіть голосні звуки?
- Які бувають приголосні звуки? Назвіть тверді дзвінки приголосні.

М'які дзвінки, глухі.

Взяти у Ромашки літеру та прикріпити її до плакату

5. Фізкультхвилинка

Раз, два - всі пірнають.

Три, чотири - виринають.

П'ять, шість - на воді кріпвуть руки молоді.

Сім, вісім - що є сили всі до берега поплили.

Дев'ять, десять - розгорнулись, обсушилися, потягнулись.

6. Розподільний диктант.

Ромашка 6

Слова з Г та Г' записати в дві колонки.

Горох, гедзь, гатунок, груша, гусінь, густий, ґрунтівка, гусеня, гнотик, гуркіт, гумка, губа, ґратований.

Взяти у Ромашки літеру та прикріпити її до плакату

7. Робота з підручником.

Ромашка 7

Виконати вправу 221 у підручнику.

(Прикріплюю останню літеру до плакату)

-Діти, погляньте, ми з вами виконали всі завдання й повернули зайчикам їх літери. Хто ж здогадався, що говорять вам зайченята у відповідь? (З букв склалося слово - Молодці). Так, ви, дійсно, молодці і добре сьогодні попрацювали.

Додатково

*Запитання-жарти:

- 1) Чого нема в дельфіна, але є в кита, акули, краба?
- 2) Чого нема в яблуні, але є у вишні, черешні, груші?
- 3) Чим закінчується літо і починається осінь?
- 4) Що стоїть посеред городу? А посеред лісу?
- 5) Чого немає в дині, але є в кавуні, гарбузі?
- 6) Чим відрізняється шиття від життя? А лиман від лимона?

*У мене була таблиця про голосні і приголосні звуки. Та вона розсипалася: частини розсипалися і змішалися. Відновіть цю таблицю, склавши окремо частини на яких визначено ознаки голосних і приголосних звуків.

V. Підсумок уроку

-Діти, яка була тема нашого уроку?

- Що ми повторили на уроці?

-А щось нове ви узнали? Що саме?

-Мені сподобалось як ви відповідали. Сьогодні ви отримали такі оцінки...

VI. Домашнє завдання: Впр. 205 (11). Коментування виконання вправи. «Дякую, урок закінчено».

Додаток Д**Гра „Хвиля”**

Вчитель, а потім діти, самостійно читають текст із чергуванням швидкості за командою класовода („повільно” - читають не кваплячись, „швидше” - прискорюються, „блискавка” - у темпі скоромовки)

Гра „Вовк і заєць”

Беруть участь двоє учнів. Перший починає читати текст, другий вступає після того, як перший опанує одне речення, й намагається його догнати.

Гра „Торбинка запитань”

Діти задають найрізноманітніші питання до тексту, а один школяр відповідає.

Гра „Блискавка”.

Учитель визначає одну хвилину, а учні читають будь-який текст і відзначають, де закінчили. Визначають, хто встиг прочитати найбільше.

Гра „Канва”

З кожним наступним словом вступає в читання новий учень.

Гра „Допоможи Незнайкові”

Діти виправляють хором помилки, навмисне допущені вчителем або учнем. [12]

Дані ігри дають можливість учням вдосконалити власну техніку читання, і водночас розвивають пам'ять, мислення, загострюється увага. Саме в іграх виховується культура, спілкування дитини з колективом, взаємодія між учнем і вчителем. Ці ігри потребують від учня зібраності, витримки, бажання допомогти відстаючому. Вони виховують адекватне сприймання невдач і помилок і розвивають мовлення.

Гра «Склади вірш»

_____ горобець
 _____ біда
 _____ молодець
 _____ гнізда
 _____ річка
 _____ невеличка
 _____ співає
 _____ безкрає

Складання віршу.

Склади віршик за такими римами:

_____ зернята
 _____ бились
 _____ курчата
 _____ поживились
 _____ питати
 _____ крука
 _____ набрати
 _____ наука

Гра «Схожі хвостики»

За правилами гри учні добирають слова, схожі за звучанням до тих, які запропонував вчитель. Потім можна продовжувати гру самостійно - діти самі називають початкове слово, а відтак разом шукають подібні до них за звучанням.

Мишка-кішка, Гришка, книжка, доріжка...

Суниця-спідниця, синиця, полуниця...

Пташка-ромашка, комашка, чебурашка... їжачок-черв'ячок, павучок, бичок...

Рама-мама,...

Слон-талон,...

Дочка-бочка,...

Вода-біда,...

Складання загадки.

Довгі, куций, сірий, білий.

Білий, твердий, солодкий.

Білий, пухнастий, холодний.

Червоний, круглий, смачний.

Білокора, струнка, сережки.

Гра «Склади речення»

Сполучити слова в одне речення.

Зразок:

Чай, окуляри, газета.

Дідусь випив чай, одягнув окуляри і почав читати газету.

Обід, тролейбус, бібліотека.

Друг, кіно, морозиво.

Літо, сім'я, ліс.

Село, бабуся, яблука.

Подвір'я, діти, літак.

Дощик, райдуга, зупинився.

Гречка, поле, пасіка.

Ялинка, заєць, ворог.

Використання ігор під час вивчення теми «Прикметник»

Гра «Додай прикметник».

От випав сніг. Яка обнова!

Зима тоді така ... (чудова)

Міста чистенькі, білі села - Зима і радісна й ... (весела)

Кружляють вальс сніжинки ніжні,

Зима пухка і... (білосніжна)

Вона буває і серйозна:
 Суха і вітряна й ... (морозна)
 А як насуне хмара сива,
 Зима по-своєму ... (красива)
 А вранці іній - то обнова!
 Яка зима у нас ... (казкова)
 Гілок од інею не видно,
 Тоді вона, звичайно ...(срібна)
 Зима буває вередлива,
 То часом добра, то ...(сварлива)
 Яка ж зима? Яка вона?
 Вона весела і... (сумна)

Гра «Поетична розминка»

Доповнити рядки вірша римами, назвати прикметники.

На траві блищать росинки,
 Мов ...
 Роси падають на квіти І блищать ...
 Засоромилась дівчина,
 Мов...

Дані вправи допомагають вчителю вдосконалювати в учнів уявлення про таку частину мови як прикметник. Діти дізнаються, що таке рима і вчать підбирати слова відповідно до неї. В той же час розширюється їх словниковий запас, виховується любов до поезії.

Гра «Кмітливчик»

Дібрати з довідки відповідні прикметники:

Буду я навчатись мови ...
 У трави - веснянки, у гори ...
 В потічка ..., що постане річкою,
 В пагінця ..., що зросте смерічкою.
 Буду я навчатись мови - блискавиці

В клекоті.....криці.

В корневищі... ниви ...,

В леготі... пісні.... (А. Малишко)

Довідка: крутої, золотої, зеленого, веселого, гарячим, колискової, колоскової, кованої, пружному, шовкової. [10]

Ця гра закріплює в учнів уявлення про різноманітність прикметників в мовленні, вчить вирізняти їх з мовного потоку. В той же час розвиває увагу, уяву, пам'ять та спостережливість.

Вправа «Склади загадку»

Скласти і записати загадку, використовуючи найбільш влучні прикметники:

- Про сніжинку
- Про сонечко
- Про пташку

Діти завжди люблять розгадувати загадки, але ця гра, навпаки, дає можливість побувати на місті автора цих загадок. Діти не тільки вчаться зв'язно висловлювати свою думку, а й описувати предмети за їх ознаками та властивостями, підбирати влучні прикметники. Відбувається спостереження учнями вживання прикметників у загадках.

Вправа «Оживи речення»

Зимова ніч

Настала ... ніч у лісі. По стовбурах ... дерев постукує ... мороз. Падає на землю ... іній. У ... небі висипали ... зірки. Але й у ... зимові ночі триває життя в лісі. Ось хруснула ... гілка. Це заець пробіг під деревами по ... снігу. Завили і змовкли ... вовки. По ... скатертині снігів пробігла ... лисиця.

Немов ... вартовий, усілося на гілці совеня. В ... пітьмі воно чує і бачить, як іде в ... лісі приховане життя.

Перший сніг

Прийшла ... зима. Вночі приморозило. Раптом тихо сів мені на рукав

метелик. Це перша сніжинка. А ось і друга, третя. Химерні на

вигляд ці

... зірочки. Здається, їх вирізьбив ... майстер. Ось затанцювало їх у повітрі більше, посипалися густіше. І повалив сніг. [14]

Подана гра також має велике пізнавальне та розвиваюче значення. Діти вчать складати тексти, описувати предмети, підбирати до них влучні прикметники. В той же час вони мають змогу поміркувати над тим, яку саме роль відіграють прикметники у мовлення, для чого вони служать та яке значення відіграють.

Гра «Вгадай предмет за ознаками»

Ведучий називає кілька ознак задуманого предмета, доки учасники гри не відгадають назву предмета.

Жовтий, кислий, ароматний, вітамінний. (Лимон)

Смачне, солодке, холодне, вершкове, шоколадне. (Морозиво)

Довговухий, куцохвостий, полохливий, прудконогий. (Заєць)

Сірий, колючий, безхвостий, маленький, хижий. (їжак)

Хижа, руда, хитра, пухнаста. (Лисиця)

Маленьке, беззахисне, пухнасте, безхвосте, жовте. (Курчатко)

Величезний, сірий, товстоногий, вухатий. (Слон)

Гарна, пахуча, червона, колюча, ніжна, квітуча, пишна. (Троянда)

Вусатий, хвостатий, грайливий, м'який, кігтистий. (Кіт)

Тоненька, довга, сталева, гостроноса, швейна. (Гожа)

Неозоре, глибоке, бурхливе, небезпечне, солоне. (Море)

Темна, зоряна, місячна, тиха, прохолодна. (Ніч)

Народна, колискова, мелодійна, гарна, весела. (Пісня)

Маленька, кругленька, червоненька, запашна. (Суничка)

Дерев'яний, чотириногий, письмовий, кухонний, накритий. (Стіл)

Ця гра розвиває в дітей мислення, увагу, пам'ять, вміння аналізувати та співставляти. Крім того учні розширюють свій словниковий запас різноманітними прикметниками.

Гра «Знайди синонім»

Велика гора добра людина

великі діти добра звістка

великий письменник добрі знання

сухі квіти добрий урожай

сухий хліб добре яблуко.

Діти закріплюють знання про прикметники-синоніми. Вчаться добирати синоніми та виокремлювати їх у мовленнєвому потоці. Спостерігають їх роль в мовленні людини.

Гра «Відшукай антонім»

- а) Стара газета

- б) Говіркий хлопець

- близька дорога делікатний вчинок

- вільний костюм енергійний наступ

- багатолюдна площа серйозна розмова

- тяжка ноша радісний настрої

- вечірні вісті морозний день

- свіже печиво шкідливі звички

- свіжа газета холодний погляд

- свіжий хліб холодний напій.

Діти закріплюють знання про прикметники-антоніми. Вчаться добирати антоніми та виокремлювати їх у мовленнєвому потоці. Спостерігають їх роль в мовленні людини. [15]

Використання ігор під час вивчення теми «Дієслово»

Гра “Напиши п’ять прикладів з двома дієсловами”.

Учитель пропонує написати п’ять прикладів в яких має бути два дієслова.

. Краще не обіцяти, як слова не здержиш.

. Книжка вчить як на світі жити.

. Правда й з дна моря виринає, а неправда потопає.

. Хто з правдою зріднився, той грому не боїться.

Подана гра дає можливість закріпити вміння учнів складати речення з дієсловами, влучно вживати дієслова в мовленні, а також поспостерігати за тим, яку роль, значення відіграють дієслова в мовленнєвому потоці.

- Гра “Наш - не наш час”.

Учні поділяються на три групи: теперішній, минулий, майбутній час. Учитель проказує речення чи пише їх на дошці. Коли у реченні, наприклад, є дієслова минулого часу, то учні з групи минулого часу піднімають руки, а решта учнів каже: “Не наш час”. Коли у речення є дієслова двох часів, то руки піднімають обидві групи. Виграє та група, учні якої найменше помилок.

Дана гра розвиває в учнів почуття колективізму, вміння працювати разом. В той же час учні закріплюють набуті вміння визначати час дієслова, вдосконалюють своє уявлення про те, які час має ця частина мови, а саме теперішній, майбутній і минулий. У дітей розвивається увага, пам'ять, мовлення, мислення та спостережливість.

Гра “Яка особа”

Вчитель проказує речення, в яких є дієслова. Учні, почувши дієслова, на пальцях чи цифрами, написаними на картках, показують якої вони особи. Виграє той, хто жодного разу не помилиться. Для гри можна використовувати такі речення:

. Спіють груші по садах, відлітять зібрався птах.

. Бачить - не бачить, чути - не чує, мовчки говорить, добре мудрує.

. Ми дружимо з книжкою.

. Гарно ти співаєш!

. Вранці взимку пташка тремтіла, а до неї друга ж прилетіла.

. Не співаю я бо поточків і земної травиці ожидаю.

Діти закріплюють знання про особи дієслова, вчаться визначати особу, а також вживати їх у власному мовленні. [1]

Використання ігор під час вивчення теми «Займенник»

Гра “Спіймай займенник”.

Учитель проказує речення. Учні, почувши займенник, плескають у долоні. Виграє той, найменше помиляється. Для гри можна використати такі речення:

- . Приколю свою картинку над столом у мами я.
- . Ми для тебе із татом подарунок шукаємо весь день.
- . Ти ж бо гідна дарунку такого, що лиш в казці бува зол тим.
- . Ми сміливі, ми правдиві.
- . Пішов йому десятый рік, він працювати добре звик.
- . Якщо в мене є цукерка, пів цукерки другу дам.

Діти закріплюють поняття про займенник як частину мови, вчать ся виділяти їх з мовного потоку і спостерігають за роллю різних займенників в реченнях. Водночас дана гра розвиває в них увагу, спостережливість та мислення.

Гра “Угадай займенник”.

На дошці написано речення з пропущеними в них займенниками. Учні списують ці речення, вставляючи займенник. Виграє той, хто першим виконає завдання. Для гри можна використати такі речення:

- ❖ люблю свою Україну.
- ❖ любить читати книжки.
- ❖ завжди говоримо правду.
- ❖ змагаються за честь своєї школи.

Діти вчать ся влучно підбирати займенники та вживати їх у мовленні. До того розвивається вміння побудови речень із займенниками в різних формах.

Гра “Що це за займенник”?

. Назвіть займенник I особи однини, який вказує на особу, яка сама про себе говорить.

. Назвіть займенник III особи однини чоловічого роду, який вказує на особу або предмет, про яких розповідають.

. Назвіть займенник II особи множини, який вказує на осіб, до яких ми звертаємося.

. Назвіть займенник, який вказує на особу, до якої ми звертаємося. [20]

Представлена гра розширює уявлення учнів про особові займенники, а також їх значення і роль в тексті. Діти вчаться швидко орієнтуватися у вживанні займенників тієї чи іншої особи.

Використання ігор під час вивчення теми «Прислівник»

Гра “Спіймай прислівник”.

Учитель проказує речення. Учні, почувши прислівник, плескають у долоні. Виграє той, хто найменше помилиться. Для гри можна використати такі речення:

Сьогодні чудова погода.

Тихо, тихо Дунай воду несе.

Вдома вчи уроки пильно, ранком вчасно йди до школи, точним будь і акуратним, не затримуйся ніколи.

Був коваль. І удень і вночі він кував дивовижні ключі.

Діти вчаться виокремлювати прислівники в мовному потоці, спостерігають за їх вживанням в реченнях і формують уявлення про їх роль та значення при мовленні.

Гра “Хто швидше”?

Учитель пропонує написати п'ять прислівників, що відповідають на питання як? і п'ять прислівників, що відповідають на питання коли?

Наприклад: бадьоро, весело, сумно, смішно, уважно; восени, влітку, взимку, навесні, вранці. Виграє той, хто першим правильно виконає завдання.

Використання даної гри дає можливість вчителю закріпити з учнями уявлення про прислівник як частину мови і вдосконалити їх вміння підбирати прислівники за питаннями.

Гра “Допиши прислівник, протилежний за значенням.”

Учитель пише на дошці десять прислівників. Учні списують їх і до кожного дописують протилежні за значенням (антоніми), наприклад: назад-

вперед, вночі-вдень, тихо-голосно, мало-багато, сьогодні-завтра. Виграє той, хто правильно і швидко виконає завдання.

Діти закріплюють знання про антоніми і вчаться підбирати їх до поданих прислівників. Водночас ця гра сприяє поповненню їх словникового запасу і розвиває мовлення та мислення. Діти встановлюють роль антонімів у мовлення, їх значення.

Гра “Лото прислівник”.

Учні одержують картки, на кожній з яких написано три речення з пропущеним прислівником. Ці прислівники написані на окремих картках, які грає вчитель і записує з ним речення. На картках можуть бути такі речення:

Посідали діти на траві (навколо) вогнища. (Зненацька) прилетів вологий вітер. Пострибав горобець (навпростець).

(Невдовзі) в стелі підземелля одчинився люк. (Нишком) вибрався він з-під листя. (Багато) шкідливих комах винищують шпаки.

Пив тигр (повільно), певний у своїй силі й могутності. Назбирали ми їх (чимало). Я (швиденько) опустився снопові на спину. [22]

Діти вчаться вживати прислівники у власному мовленні, точно і влучні підбирати їх відповідно до змісту речення.

Приклади ігор під час вивчення теми «Числівник»

Гра «Знайди числівник»

Із загадок скоромовок виписати числівники.

У світ одна

Всім потрібна вона (Батьківщина)

Один ллє, другий п'є, третій росте. (Дош земля, трава)

Перший я приніс весні,

Розбудив усе від сну.

Заспіваю під вікном,

Люди звать мене ... (шпаком).

Брат промовив до сестрички:

Он стрибає три синички,

А як зловиш ти одну
 Скільки лишиться їх, ну!
 (Скільки діти?)

Діти спостерігають за вживанням числівників у загадках під час проведення цієї гри. В той же час вони закріплюють уявлення про числівник як частину мови і розширюють свій словниковий запас.

Загадки з числівниками.

. Високо стоїть, одне око має, всюди заглядає.
 . Крикнув віл на сто гір, на сто річок, на сто сіл.
 . П'ять, п'ятнадцять, без двох двадцять, семеро, троє ще й малих двоє.
 Слова для підказок: сонце, грім, п'ятдесят.

Загадки - один із популярних видів дидактичних ігор. Вони не тільки розвивають мислення, увагу, уяву, мовлення, а й дають можливість поспостерігати за роллю числівників у загадках, їх значенням. **Творче конструювання.**

Завдання побудувати вислови, дібравши початок з лівої, а продовження з правої колонки. Числівники підкреслити. Приказки пояснити.

Де сім господиень, а один відріж.
 Одна голова добре, жодного не спіймаєш.
 Сім разів відмір, там хата не метена.

За двома зайцями поженешся - а дві краще. [17]

Діти розширюють свій словниковий запас, ознайомлюються із народними приказками і вчаться зв'язно висловлювати свої думки.

Слід зазначити, що існує велика кількість різноманітних варіантів дидактичних ігор, які вчителі можуть використовувати на уроках української мови, адже вони не тільки підвищують пізнавальну активність учнів, а й сприяють кращому сприйманню і запам'ятовуванню навчального матеріалу.

