Міністерство освіти і науки України

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

Кафедра педагогіки і методики початкового навчання

ДИПЛОМНА РОБОТА

Гра як засіб підвищення ефективності навчального процесу

Виконала студентка V курсу

факультету підготовки вчителів

початкових класів

Бохонко Ольга Ярославівна

Науковий керівник: кандидат

педагогічних наук, доцент

Онишків Зіновій Михайлович

Тернопіль - 2009

Зміст

Вступ.........................................................................................................................3

Розділ 1. Проблема гри в теорії і практиці початкового навчання…...………..8

1.1 Історія розвитку гри. Видатні педагоги про значення гри............................8

1.2 Класифікація ігор……………………………………………….……............12

1.3 Структура дидактичної гри............................................................................17

1.4 Питання використання гри в масовому педагогічному досвіді..................21

1.5 Врахування психологічних особливостей учнів початкових класів в процесі організації ігрової діяльності..................................................................31

Розділ 2. Технологія використання дидактичної гри у початковій школі…...41

2.1 Методика організації та проведення ігрової діяльності в початкових класах……………………………..........................................................................41

2.2 Методика експериментальних досліджень...................................................49

2.3 Аналіз результатів експериментального дослідження.................................54

Висновки................................................................................................................59

Список використаних джерел..............................................................................60

Додаток 1................................................................................................................66

Додаток 2................................................................................................................67

Додаток 3................................................................................................................72

Додаток 4................................................................................................................75

Додаток 5................................................................................................................77

Вступ

З давніх-давен в Україні будь-які зібрання дітей супроводжувалися ігровою діяльністю. Змагалися у стрільбі з луків, метанні сніжок, катанні на санчатах, лижах, ковзанах. Народна виховна мудрість емпірично передбачала розв'язання важливих технологічних завдань формування особистості дитини. Зокрема, засобами народної гри виводили маленьку людину з її реального побутового повсякденного життя, запобігали складанню стереотипів сумніву й недовіри до своїх сил. Через гру дитині надавалася змога заявити оточенню про свій позитивний потенціал. Саме у грі активізували рухливість, розвивали процеси мислення, викликали в дитини позитивні емоції.

З переходом із умов гри до умов навчальної діяльності настає в житті дитини переломний момент. Нове становище дитини в суспільстві визначаться тим, що вона не просто йде з дитячого садка до школи, а тим, що навчання для неї стане віднині обов'язковим.

За результати свого навчання дитина нестиме відповідальність перед вчителем, школою й своєю сім'єю. Тепер дитина мусить дотримуватись однакових для всіх школярів правил. І тут на допомогу учням і вчителям знову приходить гра. Сьогодні гра контролюється системою суспільного виховання. У грі при цьому існує суб'єктивна свобода для дитини. Тут діти мають змогу самостійно (без допомоги дорослих) розподіляти ролі, контролювати один одно, стежити за точністю виконання того чи іншого завдання. Тут дитина виконує роль, яку взяла на себе, враховуючи свій досвід. Гра стає сьогодні школою соціальних відносин для кожної дитини. Під час гри дитина ознайомлюється з великим діапазоном людських почуттів й взаємостосунків, вчиться розрізняти добро і зло. Завдяки грі у дитини формується здатність розрізняти свої особливості; визначати, як вони сприймаються іншими, й з'являється потреба будувати свою поведінку з урахуванням можливої реакції інших.

Формування учня як самостійної, ініціативної, вдумливої особистості буде успішним, якщо вчитель потурбується про це з першого проведеного уроку. Одним з найперспективніших шляхів виховання активних учнів, озброєння їх необхідними вміннями і навичками, є впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце займають навчальні ігри.

Упродовж життя людина грає ту чи іншу соціальну роль, що відведена їй у суспільстві. За життя людина програє близько ста ролів і до виконання кожної із них готується сама або її готує суспільство.

У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. За її допомогою діти пізнають світ. Без гри дітям жити нудно, нецікаво. Буденність життя може викликати у них захворювання. У грі діти й підліток перевіряють свою силу і спритність, у них виникають бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного. За вмілого відокремлення гра може стати незамінимим помічником педагога.

Гра дарує щохвилинну радість, задовольняє актуальні невідкладні потреби, а ще – спрямована в майбутнє, бо під час гри у дітей формуються чи закріплюються властивості, вміння, здібності, необхідні їм для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому. І скрізь, де є гра, панує здоров'я, радість дитячого життя.

Потрапляючи до школи після дитячого садка, дитина зустрічається з іншим видом діяльності – навчанням. Але гра залишається важливим засобом не лише відпочинку, а й творчого пізнання життя. Ігрова позиція – могутній засіб виховного впливу на дітей. В. Ф. Шаталов зазначає: „Придивіться: чи не дуже рано згасає наш педагогічний інтерес до ігор, які вірою і правдою завжди служили і покликані служити розвиткові кмітливості та пізнавальної цікавості на всіх, без винятку, вікових рівнях. Відомо, що ті діти, з яких на уроці й слова не витягнеш, в іграх активні. Вони можуть повернути хід гри так, що деякі відмінники тільки руками розведуть, їхні дії відзначаються глибиною мислення. Мислення сміливого, масштабного, нестандартного”.

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно

думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що

навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні.

Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива обстановка, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, учитель має зважати на всіх учнів, добирати ігри, які були б цікаві й зрозумілі.

В грі формується багато особливостей особистості дитини. Гра – це своєрідна школа підготовки до праці. В грі виробляється спритність, витримка, активність. Гра – це школа спілкування дитини.

Гра тільки здається легкою. А насправді вона потребує, щоб дитина яка грається, віддавала грі максимум своєї енергії, розуму, витримки, самостійності. Гра постійно стає напруженою працею і через зусилля веде до задоволення.

Ігри в школі – перш за все дидактичні, повинні приковувати нестійку увагу дітей до матеріалу уроку, давати нові знання, заставити їх напружено мислити.

Важливою являється їх виховна сторона. Гра вимагає від дітей уяви, вміння швидко знаходити правильне рішення.

Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри в 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 дійсності, у захопленні не помічає, що вчиться – пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює раніше набутий досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію.

Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання дошкільників, молодших школярів і підлітків. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функції діють у тісному взаємозв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість.

Задовольняючи дитячу допитливість, гра допоможе залучити їх до активного пізнання оточуючого світу, оволодіти способами пізнання зв'язків між предметами та явищами.

Враховуючи актуальність даної проблеми ми обрали темою дипомної роботи „Гра як засіб підвищення ефективності навчального процесу”

Об’єктом дослідження є організація ігрової діяльності на уроці, а предметом дослідження – способи організації ігрової діяльності на уроках у початковій школі.

Мета – виділити і експериментально перевірити способи організації ігрової діяльності на уроках у початковій школі.

Гіпотеза дослідження: якщо у процесі навчання використовувати різноманітні способи організації ігрової діяльності, то результативність навчальних досягнень учнів значно підвищиться.

У відповідності до поставленої мети та гіпотези дослідження визначені завдання дослідження:

1. Розкрити значення та зміст поняття „гра” у навчальному процесі.
2. Вивчити стан проблеми використання ігор у практиці роботи початкової школи.
3. Виділити способи організації ігрової діяльності у початковій школі.
4. Експериментально перевірити ефективність використання виділених способів ігрової діяльності у навчальному процесі.

Для розв’язання поставлених завдань і перевірки гіпотези дослідження використано адекватні авторському задуму методи дослідження:

Теоретичні методи дослідження: аналіз, порівняння, синтез, систематизація, класифікація та узагальненя даних, представлених у педагогічній, психологічній та методичній літературі, вивчення та узагальнення передового педагогічного досвіду вчителів початкових класів.

Емпіричні методи дослідження: анкетування вчителів початкових класів, педагогічні спостереження, педагогічний експеримент, якісний і кількісний аналіз результатів експерименту.

Практична значущість дослідження полягає у розкритті системи роботи вчителя щодо використаня різних способів організації ігрової діяльності на уроках у початкових класах.

Апробація роботи проходила на засіданні методичного об’єднання вчителів початкових класів НВК „Школа-садок „Софія” м.Львова та на звітній студентській науковій конференції Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка.

Структура дипломної роботи. Дипломна робота складається із вступу, двох розділів, висновку, списку використаної літератури (76 джерел) та додатків.

Розділ 1. Проблема гри в теорії і практиці початкового навчання

* 1. Історія розвитку гри. Видатні педагоги про значення гри

Проблема ігрової діяльності цікавила багатьох педагогів і вихователів. Значний вклад у вирішення цієї проблеми вніс наш сучасник, нині добре відомий науковець Ш.О.Амонашвілі. Він показав, як через гру можна ввести дитину в складний світ пізнання.

Дискусії в періодичній пресі про завдання і прорахунки педагогічної науки, про педагога як центральну фігуру в оновленні національної школи, педагогіку співробітництва, про нове педагогічне мислення ведуть до одного важливого методологічного висновку: потреба у такій теорії давно назріла. Шлях до неї – гуманізація педагогіки, пізнання особистості, розкриття її творчого потенціалу.

Перед наукою стоїть завдання – створення ефективних дидактичних систем, які базуються на застосуванні таких типів, технологій, форм і методів навчання, які забезпечували б інтенсивне формування умінь і навичок. І на цій основі суттєво підвищували рівень самостійної творчої діяльності учнів, створили б умови для більш повного й ефективною використання інтелекту кожного. Аналіз педагогічної практики переконує у недостатній ефективності традиційного типу навчання щодо вирішення названих завдань через традиційний метод організації викладання.

Суперечності між вимогами, що постають перед спеціалістами в сучасних умовах, та рівнем їхньої готовності до професійної діяльності вимагають утвердження якісно нових суб'єктних відносин у навчанні. Наполегливо працюють у напрямі вирішення цієї проблеми відомі педагоги-новатори Ш.Амонашвілі, М.Гузик, С.Ільїн, В.Краковський, С.Лисенкова, В.Шаталов та інші.

А.С. Макаренко писав: „Гра має важливе значення в житті дитини... Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все в грі..." Отже, гра, її організація – ключ в організації виховання.

Гра є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для молодших школярів. К. Д. Ушинський писав: "Зробити серйозне заняття для дитини цікавим – ось завдання початкового навчання. Кожна здорова дитина потребує діяльності і до того ж серйозної діяльності... З перших ж уроків привчайте дитину полюбити свої обов'язки й знаходити приємність у їх виконанні".

У грі найповніше проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей. Гра – творчість, гра – праця. "Праця – шлях дітей до пізнання світу", – писав О. М. Горький.

Одним із способів вирішення даної суперечності є зміна технології навчання шляхом включення у навчально-виховний процес 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 спеціалістів. У розробку даної проблеми вагомий внесок зробили відомі педагоги А.Макаренко та В.Сухомлинський.

В останні роки практика застосування ігрових завдань визначила методичну думку, що зараз настав час узагальнення практичного досвіду, об'єктивної оцінки доцільності застосування ігрових завдань, визначення їх питомої ваги та місця у системі навчання. Гра дозволяє яскраво реалізувати всі провідні функції навчання: освітню, виховну та розвивальну, які діють в органічній єдності.

Гра стимулює пізнавальний інтерес. Педагогічне стимулювання і мотивація навчальної діяльності учнів включають в себе формування пізнавального інтересу, що являє собою вибіркову спрямованість особистості, яка звернена у сферу пізнання, предметного оволодіння знаннями. Це інтерес до глибокого, усвідомленого пізнання. Оскільки пізнавальний інтерес багатогранний, він може: 1) виступати як зовнішній стимул процесу засвоєння, як засіб активізації цього процесу, 2) як мотив пізнання, стикаючись та взаємодіючи при цьому з іншими мотивами.

Якщо інтерес до предмета не сформований, засвоєння буде проходити нижче природних сил учня. Необхідно постійно стимулювати пізнавальні інтереси. Основні напрями цього: за допомогою змісту матеріалу, що вивчається, та шляхом організації пізнавальної діяльності (введення ігор у навчально-виховний процес),

Використання ігор допомагає сформувати пізнавальну самостійність – якість особистості, що проявляється у готовності власними силами здійснити цілеспрямовану пізнавальну діяльність. Пізнавальна самостійність формується у різних навчальних ситуаціях: сприйнятті готового матеріалу, спрямованій пізнавальній активності, дослідницькій пізнавальній діяльності.

Ігри дають можливість внести проблемність у пізнавальний процес, здійснити самоконтроль та самокоригування пізнавальної діяльності. Успішне проведення ігор веде до розвитку пізнавальної самостійності учнів.

Пізнавальна самостійність – це якість особистості, що проявляється у готовності своїми силами здійснити цілеспрямовану пізнавальну діяльність. Ця активність передбачає здатність здійснювати пізнавальну діяльність, що включає необхідні знання, оволодіння методами пізнавальної діяльності та сформованість мотивів, які визначають потребу, прагнення до цієї діяльності. Пізнавальна самостійність може розглядатися, з одного боку, як мета навчання, а з іншого – як умова, що дозволяє більш повно використовувати можливості учнів. Розвиток здатності виконувати пізнавальну діяльність має такі рівні. Перший – засвоєння забезпечується сприйняттям, усвідомленням та запам'ятовуванням матеріалу, другий – дозволяє застосовувати знання у новій ситуації, що потребує творчого підходу до використання знань, які має учень.

На активність у процесі пізнавальної діяльності впливають і зовнішні стимули, їх роль особливо велика, якщо вони переходять у соціально значущі мотиви. Виховання стійких пізнавальних та соціально значущих мотивів – одна з сторін формування пізнавальної самостійності.

Активізація навчальної діяльності має на увазі активізацію розвитку учнів. Пізнавальна активність – це складна системна властивість суб'єкта, яка інтегрує важливі якісні характеристики типового для нього проходження пізнавальної діяльності: пізнавальну самостійність, пізнавальну ініціативність, а також повноту і мобільність його знань, умінь та навичок у сфері реалізації цієї активності.

Пізнавальна самостійність може формуватися у різних навчальних ситуаціях, серед яких можуть бути: готова подача матеріалу, спрямована пізнавальна активність, дослідницька пізнавальна діяльність. Поєднувати нав-чальні ситуації різного типу можна шляхом використання різних систем організації пізнавальної діяльності. Сформована пізнавальна самостійність дозволить педагогу організувати різні види пізнавальної діяльності учнів та вміло поєднувати керівництво та самоврядування.

Логіко-пошукова пізнавальна діяльність нерозривно пов'язана з констатуючою пізнавальною діяльністю. Але цей вид діяльності потребує більш високої інтелектуального навантаження, вміння логічно мислити та користуватися знаннями, шо накопичилися, сприяє розумовому розвитку учнів.

Правильно організована навчальна діяльність пізнавально-пошукового типу при використанні ігор на заняттях, продумане керівництво нею з боку педагога викликає в учнів інтерес до навчального процесу, розвиває активність і самостійність. Самостійно і свідомо сприймаючи явища дійсності, учні вчаться робити власні висновки. Це формує в них міцні, глибокі знання, елементи наукового світогляду.

У результаті застосування ігор виконується один з основних законів навчальної діяльності: досягнення мети навчання неможливе без власної активності суб'єкта навчання. Засвоєння змісту навчального матеріалу можливе лише за діяльності учнів, тобто шляхом їхньої власної активності, коли вони – суб'єкти навчання.

Ігрові завдання складають основний методичний апарат навчання предмета на стані активізації навчального матеріалу, який раніше подавався іншими способами. Виняткове значення ігрового методу організації навчальної діяльності пояснюється ще і тим, що гра реалізує в розгорнутому вигляді психологічний механізм самої пізнавальної діяльності. У вирішенні питання про можливість на основі ігрових завдань побудувати цілісну систему навчання необхідно також виходити із здатності ігрової діяльності розвивати мотивацію специфічної навчальної діяльності.

У грі ефективне включення функції орієнтування забезпечується на основі адекватної мотивації ігрової діяльності, що обумовлена її природою, чим і пояснюється більш висока продуктивність ігрового способу навчання.

Отже, ігрова навчально-виховна, розвивальна діяльність необхідна, вона відкриваї широкі можливості для навчання учнів.

1.2 Класифікація ігор

Психологічна природа, сутність, виховні та інші можливості гри як складного, багатофункціонального феномену втілені в її ознаках, одні з яких властиві будь-якій соціальній діяльності, інші – тільки грі. Дитяча гра зумовлена віковими особливостями особистості.

Грі властиві певні загальні, універсальні ознаки:

1. Гра як активна форма пізнання навколишньої дійсності. Різноманітність її форм вводить дитину у сферу реальних життєвих явищ, завдяки чому вона пізнає якості та властивості предметів, їх призначення, способи використання; засвоює особливості стосунків між людьми, правила і норми поведінки; пізнає саму себе, свої можливості і здібності. Гра іншим чином відкриває шляхи пізнання світу, ніж праця і навчання. У ній практичне, дієве освоєння дійсності відбувається раніше, ніж здобуття знань. Інтерес дитини до гри поступово вичерпується внаслідок засвоєння знань і умінь. Це спричиняє розвиток сюжету гри, появу нових ролей у ній.

2. Гра як свідома і цілеспрямована діяльність. Кожній грі властива значуща для дитини мета. Навіть найпростіші ігри-дії з предметами мають певну мету (нагодувати, покласти ляльку спати тощо). Чим менша дитина, тим більш наслідувальними є її ігрові дії. Поступово зростає рівень усвідомленості дітей у грі. Щоб досягти мети, вони відбирають необхідні засоби, іграшки, здійснюють відповідні дії та вчинки, вступають у різноманітні стосунки з товаришами. Діти домовляються про тему і зміст гри, розподіляють ролі, певною мірою планують свою діяльність. Усе це свідчить про цілеспрямований, свідомий характер гри.

Крім загальних, гра наділена специфічними, характерними тільки для неї ознаками:

1. Гра як вільна, самостійна діяльність, що здійснюється за особистою ініціативою дитини. У грі дитина реалізує свої задуми, по-своєму діє, змінює за своїми уявленнями реальне життя. Гра є вільною від обов'язків перед дорослими сферою самодіяльності та самостійності дитини, оскільки граючись, дитина керується власними потребами га інтересами. Воля і самостійність дитини виявляються у виборі гри, її змісту, у добровільносіі об'єднання з іншими дітьми, у вільному входженні в гру і виході з неї тощо.

2.Наявність творчої основи. Гра завжди пов'язана з ініціативою, вигадкою, кмітливістю, винахідливістю, передбачає активну роботу уяви, емоцій і почуттів дитини. Ініціативу і творчість у різних ситуаціях діти виявляють по-різному. В одних іграх їхня творчість пов'язана з побудовою сюжету, вибором змісту, ролей; в інших – виявляється у виборі способів дії, їх варіативності (жмурки, ігри у доміно, м'яч тощо). Багато ігор вимагають уміння узгоджувати свої дії, швидко змінювати тактику своєї поведінки чи способи дій (рольові, рухливі ігри). Значну творчу роботу передбачають дидактичні ігри, які мають на меті розвиток пізнавальної активності, допитливості, швидкості розумових дій, ініціативи у прийнятті рішень.

Творчий елемент є носієм індивідуальності кожного гравця, тому гра є засобом розвитку творчості, формування здібностей дітей.

3.Емоційна насиченість. У процесі гри діти переживають певні почуття, пов'язані з виконуваними ролями: турбота, ніжність „матері”, відповідальність „лікаря”, справедливість „вихователя” тощо. У колективних іграх вони виявляють дружбу, товариськість, взаємну відповідальність, відчувають радість від результату, подолання труднощів. Більшість ігор супроводжуються естетичними емоціями.

Отже, гра як провідний вид діяльності дитини поєднує в собі як загальні, для будь-якої соціальної діяльності, ознаки (цілеспрямованість, усвідомленість, активна участь), так і специфічні (свобода і самостійність, самоорганізація, наявність гнорчої основи, почуття радості й задоволення).

Гра є багатоманітною за змістом, характером, формою явищем.

Одна з перших класифікацій гри належить К.Гросу, який поділяв ігри на дві групи:

1)експериментальні („ігри звичайних функцій”). До них належать сенсорні, моторні, інтелектуальні, афективні ігри, вправи для формування волі. На думку Гроса, у своїй основі ці ігри мають інстинкти, що забезпечують функціонування організму як цілісного утворення і визначають зміст ігор;

2)спеціальні („ігри спеціальних функцій”). До цієї групи належать ігри, під час яких розвиваються необхідні для використання в різних сферах життя (суспільного, сімейного) часткові здібності, їх поділяють за інстинктами, які в дітей проявляються і вдосконалюються.

Відомий німецький психолог Вільям Штерн (1871— 1938) класифікував ігри на індивідуальні (за задумом дитини) та соціальні (спільні з іншими). При цьому він спирався на вихідне положення своєї теорії конвергенції про необхідність розвивати внутрішні сили дитини, її здібності й одночасно враховувати вплив середовища, в якому вона перебуває. На його погляд, зовнішній фактор (соціальне оточення) дає лише матеріал для гри, вибір якої дитина здійснює інстинктивно.

Швейцарський психолог Ж. Піаже виокремлював:

1. ігри-вправи (виникають у перші місяці життя дитини);
2. символічні ігри (найпоширеніші ігри дітей віком від двох до чотирьох років);
3. ігри за правилами (ігри дітей від семи до дванадцяти років).

Більш детальну класифікацію ігор запропонувала сучасна американська дослідниця Кафін Гарвей, поділивши їх на:

–ігри з рухами і взаємодією (відображають надлишок енергії та емоційний настрій дітей);

– ігри з предметами (починаються з маніпуляції, далі — практика і тренування до повного вдосконалення);

–мовні ігри (створення дітьми римованих творів, які не мають точного смислового змісту, пісеньок, лічилок, приказок, жартів тощо):

–ігри із соціальним матеріалом („драматичні” або „тематичні”). Організовують їх діти самостійно, розвивають за власним задумом. Як правило, ці ігри мають персонажів двох типів: стереотипних (мама, лікар та ін.) і тих, що змінюються;

– гри за правилами, заданими дорослими;

–ритуальні ігри (засновані на рухах, ігрових предметах, мові, соціальній умовності).

Узявши за основу класифікації ігор психологічні принципи, російський педагог П. Лесгафт виокремив сімейні („«імітаційні”) ігри, в яких діти дошкільною віку повторюють те, що бачать у навколишньому житті, та шкільні ігри, які мають певну форму, конкретну мету і правила.

Загальну класифікацію ігор збагачує обґрунтування С. Русовою народних ігор як прадавнього засобу виховання і навчання дітей, нескінченного джерела духовних сил, патріотичних почуттів, формування характеру і світогляду дітей. Ці ігри прилучають дітей до народної мудрості, досвіду поколінь. До цього часу нони не мають наукової класифікації і використовуються для розвитку мовлення дітей, ознайомлення з природою, жиггям і працею дорослих тощо.

Класифікація С.Новосьолової, маючи у своїй основі оріганізаційно-функціональне джерело ігор, розрізняє:

1)самостійні ігри (виникають з ініціативи дітей):

–ігри-експериментування;

– сюжетні ігри (сюжетно-відображувальні, сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані);

2)ігри, шо виникають з ініціативи дорослого, який використовує їх з освітньою та виховною метою:

– навчальні ігри (дидактичні, сюжетно-дидактичні, рухливі);

– розважальні ігри (ігри-забави, ігри-розваги, інтелектуальні, святково- карнавальні, театрально-постановні};

3) ігри, що мають своїм джерелом історичні традиції етносу (народні).

Такі ігри можуть виникати з ініціативи дорослого, старших дітей.

Сучасна педагогіка найчастіше послуговується такою класифікацією ігор (за Кудикіною Н.В.):

1.Творчі ігри. До них належать режисерські, сюжетно-рольові (сімейні, побутові, суспільні), будівельне-конструкційні, ігри на теми літературних творів (драматизації, інсценування).

2.Ігри за правилами. Цю групу утворюють рухливі (великої, середньої, малої рухливості: сюжетні, ігри з предметами: з переважанням основного руху: бігу, стрибків тощо; ігри-естафети) та дидактичні ігри (словесні, з іграшкками, настільно-друковані).

Окрему групу становлять народні ігри (забави, рухлива, дидактичні, обрядові).

Кожна класифікація є досить умовною і не вичерпує всього різноманіття ігор. Наприклад, творчі ігри теж підпорядковані певним правилам, оскільки без правил неможлива будь-яка спільна діяльність, а ігри за правилами передбачають елементи творчості. У творчій грі їх установлюють діти, у рухливих і дидактичних іграх – дорослі, переслідуючи виховну та навчальну мету. У творчих іграх і в іграх за правилами фігурують мета, уявна ситуація, самостійність дій, активна робота уяви, творчість. Різняться ці дві великі групи ігор спрямованістю творчої активності дітей: творчі передбачають реалізацію задуму, розвиток сюжету; ігри за правилами – вирішення завдань і виконання правил.

Отже, перехід дітей від одного виду гри до іншого залежить як від віку, так і від індивідуальних уподобань. Уникаючи надмірної регламентації, педагог має сприяти розвитку різних видів ігрової діяльності учнів.

1.3Структура дидактичної гри

Структура розгорнутої ігрової діяльності включає такі ігрові компоненти:

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

У дитячих іграх вільна ігрова діяльність виступає переважно як самоціль. У дидактичних іграх, створених педагогікою (в тому числі й народною), ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується для навчальних цілей. Дидактичні ігри – різновид ігор за правилами. У світовій педагогіці відомі системи дидактичних ігор, які вперше розробили для дошкільного виховання Ф.Фребель і М.Монтессорі, а для початкового навчання – О.Декролі.

Дидактичні ігри, які використовуються в початковій школі, виконують різні функції: активізують інтерес та увагу дітей, розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, увагу, закріплюють знання, вміння і навички, тренують сенсорні вміння, навички тощо. Правильно побудована дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує вольові якості дитини. Не варто оцінювати дидактичну гру лише з позиції навченості дитини. Її цінність передусім у тому, що вона виконує роль емоційної розрядки, запобігає втомі дітей, знижує гіподинамію. Якщо вчитель часто використовує цікаві дидактичні ігри, молодші школярі раптом роблять відкриття: „Мені подобається думати, дайте мені таке завдання, щоб я поламав голову”, тобто зароджується інтерес до розумової праці.

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

Дидактичні ігри можуть:

* бути тільки в словесній формі;
* поєднувати слово й практичні дії;
* поєднувати слово й наочність;
* поєднувати слово й реальні предмети.

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

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

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

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

Ігрові дії – засіб реалізації ігрового задуму і водночас здійснення поставленого педагогом завдання. Виконуючи із задоволенням ігрові дії і захоплюючись ними, діти легко засвоюють закладений у грі навчальний зміст.

Правила дидактичної гри діти сприймають як умови, що підтримують ігровий задум, їх невиконання здійснює гру, робить її нецікавою.

Без заздалегідь визначених правил ігрові дії розгортаються стихійно, і дидактичні завдання можуть лишитися невиконаними. Тому правила гри задаються вихователем до її початку і мають навчальний та організуючий характер. Спочатку дітям пояснюється ігрове завдання, а потім – спосіб його виконання.

Успіх дидактичних ігор значною мірою залежить від правильного використання в них ігрового обладнання, іграшок, геометричних фігур, природного матеріалу (шишок, плодів, насіння, листків) тощо.Підбиття підсумків гри в зв’язку з такою віковою особливістю дітей, як нетерплячість, бажання відразу дізнатися про результати діяльності, проводиться відразу після її закінчення. Це може бути підрахунок балів, визначення команди-переможниці, нагородження дітей, які показали результати тощо. При цьому слід тактовно підтримати й інших учасників гри.

Різноманітність ігрових засобів створює широкі можливості для того, щоб учитель міг вибрати саме таку гру, яка найбільше відповідає меті уроку.

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

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

На уроці доцільно використовувати такі дидактичні ігри, організація яких не потребує багато часу на приготування обладнання, запам’ятовування громіздких правил. Перевагу слід віддавати тим іграм, які передбачають участь у них більшості дітей класу, швидку відповідь, зосередження довільної уваги. На уроках математики це, зокрема ігри: „Хто швидше?”, „Магазин”, „Мовчанка”, „Колові приклади”, „Відгадай задумане число”, „Що потім?, „Геометрична мозаїка”, „Де моє місце?”, „Домалюй фігуру”, „Закінчи приклад”, „Луна”, „Світлофори”.

Головні умови ефективності застосування дидактичних ігор – органічне включення в навчальний процес, захоплюючі назви; наявність справді ігрових елементів, зокрема зачинів, римування; обов’язковість правил, які не можна порушувати; використання лічилок; емоційне ставлення самого вчителя до ігрових дій (його слова й рухи цікаві, несподівані для дітей).

Пояснення вчителя під час проводження гри має бути лаконічним і зрозумілим, пробуджувати інтерес. І чим молодші учні, тим доцільніше не тільки пояснювати, як грати, а й показувати, як це робити. (Зрозуміло, участь класовода залежитть від змісту гри). Наприклад, гру „Відгадай”, мета якої – розвиток зв’язного мовлення, вміння точно й коротко описати предмет, доцільно почати з розповіді-зразка, щоб діти зрозуміли, як розповідати про характерні ознаки предмета.

Деякі вчителі вважають, що дидактичні ігри найдоцільніше проводити наприкінці уроку, оскільки в цей час діти найбільше стомлені. Це не завжди правильно, нерідко саме ігрова ситуація може бути найкращим початком уроку. В ігровій формі можна ефективно ознайомити дітей з новим способом дії, пожвавити процес тренувальних вправ. Діти із задоволенням виправляють помилки Незнайка, „розмовляють” із Чомусиком, учаться в „лісовій школі” або діють разом з казковим героєм, виконуючи тренувальні вправи. В іграх-вправах молодші школярі знаходять виходи з числових лабіринтів, розв’язують ребуси, складають загадки. Усе це не тільки пожвавлює навчальний процес, а й запобігає втомі.

1.4 Питання використання гри в масовому педагогічному досвіді

З метою вивчення вивчення використання гри у масовому педагогічному досвіді нами проведено спостереження уроків, анкетування

вчителів початкових класів, проаналізовано навчальні посібники для вчителів, журнальні публікації.

Під час проходження педагогічної практики нами відвідано 40 уроків у вчителів початкових класів і проаналізовано їх з точки зору вивченя використання гри як засобу підвищення ефективності навчального процесу молодших школярів. Із усіх відвіданих нами уроків – лише на 8-х вчителі використовують ігри.

У процесі експериментального дослідження нами проведено анкетне опитування вчителів початкових класів (див.додаток А). Результати анкетного опитування показали, що більшість учителів (49 %) рідко використовують ігри на уроках, 37 % - що вони періодично використовують ігрові ситуації, 8 % учителів – на кожному уроці, а 6 % - практично не використовують. Щодо відповіді на запитання анкети „На яких уроках Ви використовуєте ігри?”, то 65 % назвали такі предмети як українська мова і математика, 26 % вчителів додали до цих предметів курс „Я і Україна”, читання, а лише 9% опитаних вчителів використовують ігри на усіх уроках. Відносно запитання „Які види ігор Ви використовуєте на уроці?”, то 35 % учителів вказали на дидактичні ігри, 28% - на сюжетно-рольові та ігри-вправи, 31 % опитуваних вчителів використовують дидактичні, сюжетно-рольові та ігри за правилами, а 6 % - використовують на уроках іграми-вправами, дидактичними та мовними іграми.

Результати аналізу передового педагогічного досвіду роботи вчителів початкових класів та журнальних публікацій з досвіду роботи вчителів показали позитивну тенденцію у розв’язанні даної проблеми.

Так, зокрема вчителька школи-комплексу І-ІІІ ст. № 27 м.Чернівців Алла Кобевка пропонує використовувати ігри на уроках в 1 класі з метою забезпечення наступності між дошкіллям та початковою ланкою освіти.

Дитина 6-7 років одночасно тяжіє до двох видів діяльності: ігрової і навчальної, – пише А.Кобевка. Навчальна діяльність визріває а надрах ігрової і лише поступово стає провідною. Протягом уроку можна ввести 2-3 короткочасні ігрові ситуації різної тривалості, а можна весь урок побудувати у вигляді сюжетно-рольової гри.

У систему дидактичних ігор на уроках у 1 класі А.Кобевка включає такі ігри:

* на формування розумових операцій (аналіз, порівняння, класифікація, узагальнення);
* на відновлення, доповнення цілого;
* вилучення „зайвого”;
* ігри-інсценізації;
* ігри-конструювання, рольові ігри з елементами сюжету.

Як каже А. Кобевка, перевагу надає таким іграм, які передбачають участь більшості дітей класу, швидку відповідь, зосередження довільної уваги.

Ігри на уроках математики

* „Хто швидше?” (викладають різні варіанти складу числа);
* „Магазин”;
* „Мовчанка” (вчитель показує картку з числом, а діти – сусідів або попереднє чи наступне число);
* „Домалюй фігуру”;
* „Закінчи приклад”;
* „Хто де стоїть?” (5-6 учнів називають свої імена. Хто стоїть попереду? Після? Перед? Між?)
* „Яке число задумане?” (задумане число на 2 більше від 5, відповідь діти показують на віялах або картках);
* „Знайди свою пару” (роздаються картки з йифрами, діти шукають пару, щоб доповнити число до 10);
* „Весела лічба” (на трьох однакових таблицях розміщені цифри від 1 до 10 в довільному порядку і різні за розміром; троє учнів змагаються у швидкості називання чисел у порядку зростання або в порядку спадання);
* „Ланцюжок” (один учень називає приклад, обчислює його й викликає іншого учня, який має назвати інший приклад, не повторюючи попереднього).

Для розвитку вмінь в учнів розв’язувати задачі вчителька практикує розв’язання пар задач, які можна порівнювати між собою.

1. На знаходження суми та на збільшення числа на кілька одиниць.
2. На знаходження остачі та на зменшення числа на кілька одиниць.
3. На збільшення та на зменшення числа на кілька одиниць.
4. На знаходження суми та невідомого доданка.
5. На знаходження суми та на порівняння.

Графічні диктанти (вчитель говорить, в який бік і на скільки проводити лінію, а діти виконують, не відриваючи олівця від паперу, потім самостійно продовжують візерунок). Дітям складно оволодівати такими уміннями. З цією метою А. Кобевка використовує такі прийоми:

* показ зразка („роби, як я”);
* промовляння вголос порядку дій (2 учні за партою по черзі розповідають один одному, як виконуватимуть завдання);
* перед початком роботи хтось із дітей повторює вголос послідовність дій.

Ігри на уроках навчання грамоти (читання)

* „Чарівний мішечок” (набір предметів змінюється залежно від мети навчання; це іграшки, у назвах яких є потрібні літери; дрібні речі, які треба описати тощо);
* „Листоноша” (діти отримують листи із завданням для складання невеликих оповідань за малюнком чи опорними словами), Використовується для сильніших учнів;
* „Відгадай” (на столі розкладено 5-6 іграшок або предметних малюнків. Дітям пропонується уважно розглянути їх і вибрати один

з них. Один учень повинен розповісти про цей предмет, не називаючи його, щоб всі інші здогадались, про що йдеться).

* „Який предмет зайвий?”
* „Яка літера заблукала?” (робота в парах або в малій групі).
* Знайти звукову схему до предметного малюнка або навпаки.
* Вибрати предметні малюнки, в назвах яких є тверді чи м’які приголосні звуки; 1, 2, 3-складові слова, з наголосом на 1, 2, 3-му складі, які відповідають на питання х т о? або щ о?, які означають назву одного або кількох предметів.
* „Сходинки складів”, „Стрічка наголосу”.

Ці ігри-вправи можна проводити на фланелографі. (Один учень виконує, а інший перевіряє).

* Робота в парах: складання діалогів: покупець-продавець, лікар-хворий; розмова по телефону тощо.
* „Мікрофон” (під час підсумку уроку вчителька пропонує відповісти на такі запитання: Чого навчились на уроці? Яке завдання найбільше сподобалось? Чия відповідь зап’яталась?).
* „Ланцюжок слів” (можна проводити з м’ячиком).

З метою закріплення вміння аналізувати, вчителька пропонує такі види завдання:

* дібрати слово, якому відповідають такі ознаки: чисте,блакитне, безмарне...; круглий, гумовий, синій...;
* назвати предмети, що відповідають заданій ознаці: зелена (ялинка, трава, гусінь...), холодна (зима, вода, рука...), білий (цукор, сніг, папір...);
* знайти відповідне слово: білка (літає, бігає,стрибає), крокодил (повзає, ходить, плаває...), слон (плаває, стрибає, ходить...);
* вказати назви тварин, яким відповідають такі дії: бігає, гавкає.., пасеться, мукає..., літає, каркає...;
* скласти речення , використовуючи слова з І та ІІ стовпчиків:

соловей ґелґотати

пшениця щебетати

гусак шелестіти

Враховуючи, що молодші школярі часто узагальнюють за несуттєвими ознаками, А. Кобевка радить використовувати вправи на конкретизацію понять. Наприклад:

* продовжити ряд слів: квіти – це гвоздики, маки, айстри..., птахи – це дятел, ворона, ластівка..., риби – це окунь, карась, щука...;
* закінчити речення: Дерева – це... Транспорт – це... Одяг – це...

Приклади завдань з метою формування вміння узагалюнювати:

* доповнити речення: Лікар – це людина, яка... Вчитель - ... . ... – це людина, яка співає. Шуба – це одяг, а чоботи - ... . Дуб – це дерево, а ромашка - ...;
* закінчити речення, вибравши потрібні слова:

Письменник – це людина, яка пише (книга,картина).

Художник – це людина, яка пише (книга, картина).

Робота над вивченням лексики у школі спрямована на збагачення активного словника учнів, розвиток мовлення, вироблення навичок, свідомого оволодіння новими словами, уточнення значення і сфери вживання відомих слів.Щоб успішно розв’язати ці завдання, ділиться досвідом Наталія Шарагова (вчитель-методист Кельменецької школи І-ІІІ ст. Чернівецької обл.),вчитель має добре знати лексичну систему мови і використовувати різноманітні види роботи – тестування, ігрові прийоми тощо.

Розглянемо, кілька ігор з української мови для другого класу .

Речення

Підмет чи присудок

Обладнання. Писомове приладдя, класна дошка.

Хід гри і завдання. На дошці записано речення з пропущеним підметом або присудком. Учасники гри переписують, вставляючи потрібні слова, спочатку речення, в яких були пропущені підмети, а потім – з пропущеними присудками.

Гравцям, які першими виконали завдання, зараховується 8 очок, другими – 7, третім – 6. За допущені помилки знімається по 2 очки, за некаліграфічне, неохайне письмо – по 1 очку.

Матеріал для гри. Землероби ... озимину. стіну. ... доїть корів. Рибалка ... рибу. ... шиє одяг. Прикордонники ... кордони. ... лікує хворих. Діти ... ягоди.

Іменник

Відмінковий ланцюжок

Гравці діляться на групи. Ведучий називає іменник у називному відмінку і вказує закінчення, потім пропонує гравцям першої групи по черзі змінювати іменник за відмінками. Після місцевого відмінка ведучий називає інший іменник тієї ж відміни знову в називному відмінку. Продовжують ланцюжок учні другої групи.

Якщо закінчення іменника в усіх відмінках визначено правильно, ряд одержує 10 очок. За кожну помилку знімається 2 очки.

Прикметник

Однина – множина

Обладнання. На аркуші паперу або на дошці записано 10 прикметників з іменниками в називному відмінку однини.

Завдання. Записати в називному відмінку множини спочатку лише іменники та прикметники а) чоловічого роду, б) жіночого роду, в) середнього роду.

Хід гри. Виконавши завдання, всі гравці здають ведучому свої аркуші. На кожне словосполучення, правильно поставлене в називному відмінку множини, зараховується 1 очко. За помилку знімається 2 очки і по 1 – за некаліграфічне письмо.

Матеріал для гри.

а) Старий ліс, старанний учень, дерев’яне ліжко, золота зірка, сірий вовк, стрімка скеля, рясний дощ, велике вікно, білий ведмідь;

б) круглий м’яч, струнка ялина, синє море, місячна ніч, юний розвідник, класна кімната, голосний дзвоник, широка річка, орлине крило, дружня сім’я

в) вірний друг, глибоке озеро, високе дерево, зимовий ранок, солодка груша, морський окунь, нове відро, хоробрий воїн.

Наталія Данько (вчитель ЗОШ № 13 м.Харків) пропонує інтегрований художньо-естетичний курс „Світ мистецтва”, який являє собою цілу систему уроків-мандрівок, що базуються на ігровій діяльності школярів. На заняттях діти вивчають жанри та види мистецтв, їх специфічні особливості у вигляді казкових країн, міст, вулиць. Під час вивчення та закріплення нового художньо-естетичного матеріалу створюються ігрові ситуації, використовуються казки, іграшки, ляльки-ведучі, тобто вивчення мистецтвознавчого матеріалу, естетичне виховання та розвиток особистості кожного увідбувається у формі гри. Ляльки-ведучі неначе виконують роль учителя. Казкові герої пропонують учням творчі завдання: пригадати та виконати пісню про осінь дляч того, щоб потрапити до казкового замку Чарівниці Музики, відгадати загадки, щоб відчинилася скриня Бабусі Майстрині, перевтілитися в героїв казки, щоб потрапити до країни Театрального мистецтва тощо.

„Світ мистецтва” можна розглядати як тривалу гру-мандрівку, за сценарієм якої учні протягом усього навчального року подорожують різними мистецькими країнами. Таким чином, тематика уроків чергується залежно від того виду мистецтва, який є домінантою конкретного заняття. Казкові герої Буратіно, Чарівниця Музика, Олівець, Гномик Риторик, Бабуся Майстриня проводять дітей кожен по своїй країні. Протягом усього навчального року діти по декілька разів відвідають кожну країну з різною метою. Наприклад, під час першої подорожі Олівець розповість дітям про мешканців країни Образотворчого мистецтва (художників, скульпторів), покаже міста Живопису, Графіки, а під час другої подорожі Олівець запросить дітей на гостини до себе у місто Живопису на вулицю Портретну й познайомить з відомими портретистами.

Поступово за допомогою ляльок-ведучих учні потрапляють до всіх казкових країн – Музичної, Театральної, Образотворчої, Літературної,

Декоративно-прикладної.

Під час подорожі діти пізнають новий художньо-естетичний матеріал, виконують творчі завдання, спрямовані на розвиток самостійного творчого, образного мислення, уяви, фантазії.

На малюнках представлені образи казкових героїв та карта „Світу мистецтва”, які значно полегшують процес викладання та вивчення нового художньо-естетичного матервалу, формують мотивацію до занять мистецтвом, створюють сприятливу психологічну атмосферу гри, творчості.

На заняттях, Н.Данько пропонує широко використовувати рольові ігри, які ведуться протягом одного або кількох уроків. Виконуючи комплекс творчих завдань, учні перебувають у ролях художників, скульпторів, співаків, ляльководів, режисерів, декораторів, поетів, казкарів. Наприклад, на на завдання Чарівниці Музики (вигадати свою мелодію про зиму або заспівати зимову пісеньку) діти виконують роль композиторів, співаків. Або ж, потрапивши до країни Літературного мистецтва, допомагають Гномику Риторику дібрати риму до заданих слів, скласти свій маленький віршик про весну, придумати казочку про дружніх звіряток. Подорожуючи разом з Буратіно та Мальвіною країною Театрального мистецтва, учні втілюють ролі справжніх акторів та ляльководів. Кожен з учнів має змогу спробувати себе в цих ролях, причому в процесі гри дитина відчуває себе комфортно, не боїться розкритися.

Анна Григорівна Салюк (вчитель-методист ЗОШ №67 м.Києва) Наголошує на поєднанні на уроках гри з бесідою, поясненням, самостійною практичною роботою, адже гра стає важливим засобом розвитку їхньго інтересу до вивчення будь-якої дисципліни.

Зокрема, наведемо декілька ігор, які використовує А. Г.Салюк у своїй педагогічній практиці.

Я І Україна

Тема. Про тебе самого.

Мета. Формувати в учнів уміння описувати зовнішній вигляд.

Обладнання: виставлені на дошці зображення казкових героїв, персонажів мультфільмів.

Правила гри: один учень виходить до дошки і описує зовнішній вигляд казкового героя або персонажа мультфільму, не називаючи його. Усі інші

повинні відгадати, хто це. Той, хто здогадається першим, описує наступного героя.

Тема. Культура спілкування.

Мета.Формувати навички культурного спілкування.

Обладнання: запитання для вікторини.

Ігровий задум. Вікторина „Слова ввічливості”.

Правила гри:клас поділено на три команди, вчитель задає запитання кожній команді, учні хором відповідають. За правилтну відповідь отримують один бал. Перемагає команда із найбільшою кількістю балів.

Запитання для вікторини:

* ці слова ми кажемо, побачивши когось зранку;
* так ми вітаємось вдень;
* зустрівшись із кимось ввечері, ми говоримо...;
* коли братик лягає спати, ми скажемо;
* яке чарівне слово треба сказати, коли щось просимо;
* що ти скажеш, коли тобі хтось допоміг;
* що треба сказати, якщо ненароком наступив комусь на ногу;
* а якщо ти запізнився на урок;
* як ви будете прощатися.

Тема. Національний одяг.

Мета. Узальнити і систематизувати знання учнів про національний одях українців.

Обладнання: малюнки із зображенням одягу – народного та сучасного.

Ігровий задум. Хтось переплутав місцями одяг, який носили українці раніше, і той, що носять зараз.

Правила гри: учнів подцлено на дві команди, перша шукає національний український одяг, друга – сучасний одяг. Перемагає та команда, яка жодного разу не припуститься помилки і не переплутає свій одяг.

З метою вивчення досліджуваного питання нами проаналізовано підручники для початкової школи щодо наявності ігор на уроках (див.таблицю 1).

Таблиця 1

Результати аналізу піручників щодо наявності ігор на уроках

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Автор та назва посібника | Загальна кількість уроків | Кількість уроків, на яких використовуються ігри |
| 1. | Шост Н.Б. Уроки математики.2 клас | 137 | 98 |
| 2. | Корчевська О., Козак М., Гап’юк Г. Уроки математики в 4 класі. | 118 | 27 |
| 3. | Заброцька С.Г. Уроки читання. 2 клас. | 101 | 63 |
| 4. | Заброцька С.Г. Уроки читання. 4 клас. | 120 | 75 |
| 5. | Майхрук М.І., Митохір Н.Б., Янусь С.В. Я і Україна. Навколишній світ. 2 клас. | 35 | 19 |
| 6. | Будна Н.О., Заброцька С.Г., Майхрук М.І. Я і Україна. Уроки з курсу „Я і природа” | 34 | 17 |

Результати аналізу показали, що в сучасних підручниках для початкової школи частково відображено питання використання ігор на уроках. Тільки на 40 – 55 % уроках наведено ігри та ігрові ситуації, які можна використати на уроці під час вивчення певної теми.

Таким чином, аналіз передового педагогічного досвіду роботи вчителів початкових класів, навчально-методичної літератури для вчителів показав, що проблема використання ігор у навчально-виховному процесі знайшла в основному належне відображення. Проте у масовому педагогічному досвіді ця проблема не знайшла належного розв’язання.

1.5 Врахування психологічних особливостей учнів початкових класів в процесі організації ігрової діяльності

Різноманітність ігор у дитячому середовищі, складний і багатогранний вплив гри на розвиток та виховання дитини зумовили неоднозначність розуміння вченими сутності цього феномена.

Значення наукового жослідження дитячих ігор для педагогіки якнайточніше передає висловлювання К.Д.Ушинського, у якому ігри розглядаються як могутній виховний засіб, вироблений самим людством. У грі відображена істинна потреба людської натури. „Велику послугу справі виховання здійснив би той педагог, який би в подробицях дослідив якомога більше дитячих ігор і, випробувавши їх на практиці, проаналізував їх вплив на дитячі натури”, - пише великий педагог.

Основний принцип теорії ігор полягає в тому, що будь-яке спілкування корисне і вигідне людям. Фізичний контакт сприятливо впливає не тільки на фізичний та емоційний розвиток, але й на біохімію мозку. „Погладжування” – не тільки фізичний, але й будь-який акт, що припускає визнання присутності іншої людини. Обмін „погладжуванням” можна розглядати як соціальну одиницю спілкування.

Інтерес до гри як першої діяльності дитини виявили ще в 30-ті роки ХХ ст. відомі вітчизняні психологи Л.С.Виготський і Д.Б. Ельконін.

Як Д.Б. Ельконін відзначає у своїй книзі „Психологія гри”, слова „гра”, „грати”, наприклад, у російській мові багатозначні. Слово „гра” вживається в значенні розваги, у переносному значенні – „гра з вогнем”, „гра на нервах”, чогось незвичайного – „гра природи”, „гра долі” і на „гра на музичному інструменті” тощо.

Виникаючи на межі раннього дитинства та дошкільного віку, рольова гра інтенсивно розвивається та досягає в другій половині дошкільного віку свого найвищого рівня. Вивчення розвитку рольової гри цікаве в подвійному сенсі: по-перше, за такого дослідження глибше розкривається сутність гри; по-друге, розкриття взаємозв’язку окремих структурних компонентів гри в їх розвитку може стати у нагоді педагогічному керівникові у формуванні цієї найважливішої діяльності дитини.

За спостереженнями І.А.Сікорського, складність, і різноманітність ігор, цікавість, яку виявляють до них діти, ростуть і збільшуються в міру розумового розвитку дитини. Паралельно з цим в організації ігор більше і більше виявляються фантазія і творчість особистості. Взагалі можна сказати, що ігри задовольняють невблаганну розумову потребу, яка спонукає дитину до невсипної діяльності. Отже, гра змінюється протягом онтогенетичного розвитку особистості разом із зміною її потреб.

Одним із істотних завдань під час дослідження рольової гри є з’ясування питань про психологічні передумови, що стали підгрунтям узяття на себе дитиною ролі, та розвиток змісту ролі, яку виконує дитина в грі. Не менш важливим є з’ясування зміни ставлення дитини до виконання ролі у грі. Гра – це така діяльність, у якій відтворюються соціальні відносини між людьми поза умовами утилітарної діяльності.

Змістом розгорнутої, розвиненої рольової гри є не предмет як такий і його використання чи зміна людиною, а відносини між людьми, які здійснються саме через дії з предметами.

Центральним питанням теорії гри в концепції Д.Б.Ельконіна, яку вчений розробляв на матеріалі сюжетно-рольових ігор, є її історичне походження і соціально детермінований зміст. Учений довів, що ігрова діяльність в її рольовій формі „соціальна за своєю природою, за своїм походженням, тобто виникає із умов життя дитини у суспільстві”. Її виникнення в історії людства пов’язане із зміною соціальної ситуації розвитку дитини – системи тих відносин, у які вступає дитина у суспільстві. На відміну від Л.С.Виготського, який вказував на онтогенетичне значення соціальної ситуації, Д.Б.Ельконін розглядає соціальну ситуацію філогенетично. На ранніх стадіях історичного розвитку людської цивілізації, коли людина забезпечувала своє існування за рахунок використання примітивних знарядь праці, діти рано залучалися до праці дорослих, і гри не було. В епоху первіснообщинного ладу процесуальна сторона праці і знаряддя, необхідні для її здійснення, ускладнилися, що зумовило необхідність попередньої підготовки дитини до участі у суспільно необхідній діяльності. Саме на цій стадії розвитку людства виникла гра як спосіб підготовки дитини до майбутньої трудової діяльності: іграшка була видозміненим знаряддям праці, а діяльність дитини з нею – вправою-наслідуванням трудової діяльності дорослих людей з цим знаряддям. Гра та ігрова діяльність стояли у прямому відношенні до діяльності майбутнього дорослого члена суспільства.

Грою називають і психотехнічний прийом, за допомогою якого за короткий час можна налаштувати дітей на роботу в групі, структуровану дію за правилами, більш складну рольову дію та багато чого іншого. Таким чином, можемо констатувати, що є багато ігор і між ними існують значні розбіжності.

У більшості випадків ігровий прийом у роботі психолога або вчителя виконує допоміжну функцію надійного і перевіреного засобу для реалізації діяльності психолога або вчителя, іноді гра стає для них основною діяльністю: спершу, на етапі продумування та розробки, діяльністю, яка створює її ведучого, а потім – одночасно діяльністю і ведучого, і учасників (ведучий гри завжди одночасно є її учасником, бо грає „свою гру”).

Чому багато хто з людей, незважаючи на вік, так любить ігри? Насамперед, мабуть, тому, що гра – це цілісний стан душі. Добре продумана гра з цікавим сюжетом зачіпає цілий психологічний шар і захоплює людину цілковито. У грі людина може прожити гармонійне життя в іншій подобі, ілюзії, ситуації, досягти єдності думок, почуттів і руху, внаслідок чого настає катарсис – очищення душі, або інсайт – творче осяяння.

Докладно досліджуючи гру, Л.С. Виготський помітив закономірне явище – ігровою діяльністю створюються умови для внутрішнього, психологічного зростання дитини: „У грі дитина завжди вище свого середнього віку, вище своєї звичайної повсякденної поведінки; вона начебто на голову вища за себе. Гра в конденсованому вигляді містить в собі ... усі тенденції розвитку; в грі дитина ніби намагається зробити стрибок над рівнем своєї звичайної поведінки”. Отже, гра визначає кардинальні зміни не лише психічних процесів, а й особистості в цілому.

З поняттями ігрової діяльності та спілкування вчені пов’язують важливе для розуміння розвитку дитини на межі дошкільного та молодшого шкільного віку наукове поняття зміни провідних видів діяльності. Це питання вивчалося О.М. Леонтьєвим, Д.Б. Ельоніним, Ю.З. Гільбухом, А.І. Гебосом, О.В.Запорожцем, М.І. Лісіною, Л.Н. Мітієвою та ін. У розробці основних положень дидактики початкової школи на нього спирається О.Я. Савченко.

На межі двох вікових періодів – дошкільного та молодшого шкільного віку – актуалізується проблема забезпечення педагогічних умов для гармонійного і безболісного переходу дитини від гри до нової провідної діяльності – учіння. Ігрова діяльність є тим чинником, який сприяє розв’язанню зазначеної проблеми. Це обгрунтування має психологічні підстави: у грі проявляються і через неї формуються якості, необхідні для учіння в школі, що зумовлюють готовність до навчання.

Учені – Л.С. Виготський, О.М. Леонтьєв та інші пов’язують сутність змін провідних видів діяльності дитини зі зміною типу структурного зв’язку між зовнішньою (практично) та внутрішньою (розумовою) сторонами діяльності.

Процес оволодіння науковими знаннями як новою формою пізнавальної діяльності тривалий. Ігрова діяльність, як провідна, поступово та повільно поступається процесові навчання. Це пояснює місце та значення гри для розвитку дитини в молодшому шкільному віці, а саме: опора на гру є необхідною умовою переходу дитини від зовнішньої (практичної) до внутрішньої (розумової) діяльності. Саме це забезпечує успішність навчальної діяльності школяра у 1 класі.

Крім того, гра – унікальний фантастичний простір, що осягає величезний творчий потенціал: можна будувати свої відносини з іншими, своє майбутнє в безпечній атмосфері чи ситуації, можна сказати собі: „Я граю роль” – і дозволити бути самим собою. У грі ми більше схожі на себе, ніж у житті, гарна гра – це психологічний експеримент, який проводить сам із собою кожен учасник. Результати цього експерименту не завжди передбачувані, більше того – вони майже завжди несподівані, а іноді й болісні, тому, якщо учасник не спроможний прийняти й осмислити новий досвід, гра пропонує йому безпечний відхід, захист: „то був не ти, а нав’язана тобі роль”.

Розглядаючи роль гри в психічному розвитку дитини молодшого шкільного віку, Л.С. Виготський зазначав, що з переходом до школи гра не тільки не зникає, а навпаки, пронизує всю діяльність учня. „У шкільному віці, – говорив він, – гра не вмирає, а проникає у ставлення до дійсності. А вона має своє внутрішнє продовження у шкільному навчанні і праці”.

Це відбувається у зв’язку з тим, що з початком шкільного навчання провідною діяльність стає учіння, але потреба в грі зберігається. За таких умов гра має залишитися і одним з важливих методів навчально-виховного процесу.

Гра надає широкі можливості для розвитку й самопізнання, якщо учень готовий до цього. Гра дозволяє осмислити і зрозуміти своє внутрішнє „я”, побудувати нові моделі поведінки з оточуючими, навчитися інакше ставитися як до себе, так і до оточуючих близьких людей, до світу навколо себе. Гра розвиває важливі соціальні навички та вміння, здатність до емпатії та до кооперації, вміння вирішувати конфліктні ситуації через співробітництво, вчить бачити ситуацію очима інших та дозволяє одержати досвід, цінний для власного майбутнього життя її учасників.

Предметну діяльність вважають первісною у психічному розвитку дитини раннього віку. Д.Б.Ельконін відзначав розвивальне значення орієнтованих і функціональних дій (використання предметів за призначенням), водночас не вбачаючи гри в предметних діях та підкреслюючи, що „в онтогенезі хронологічно першою формою є рольова гра”.

У школі ігри дітей урізноманітнюються. Достатній запас знань молодших школярів дозволяє педагогові формувати в дітях більш складні вміння в різних видах ігор: сюжетно-рольових, дидактичних, рухливих. Діти починають розрізняти характерні риси кожного виду гри й використовувати у своїй діяльності відповідні ігрові заходи та засоби.

Грі належить велика роль у житті та розвитку дітей молодшого шкільного віку: в ігровій діяльності формуються багато позитивних якостей дитини, інтерес і готовність до майбутнього навчання, розвиваються її пізнавальні здібності.

Гра – самостійна діяльність, у якій діти вперше починають спілкуватися з однолітками: їх з’єднують спільна мета, спільні зусилля для її досягнення, спільні інтереси та переживання. Педагоги активно використовують гру як прийом, що дозволяє їм вирішувати педагогічні, насамперед навчальні, завдання: для підвищення інтересу дітей до ходу уроку та їхньої активності, для переключення уваги або відпочинку застосовуються різні активні методи, до яких відносяться й ігрові прийоми. Але при цьому кожен педагог добре розуміє, що гра для нього – це тільки засіб вирішення навчального завдання, яскрава „обгортка” навчального матеріалу, тому він ретельно відбирає ігри, які не виведуть дітей з-під його контролю, не захоплять їх настільки, щоб вони психологічно переключилися з уроку на ігрову взаємодію. Зрозуміло, що справжній педагог віддасть перевагу добре відомим ігровим формам і побудує урок із застосуванням ігрових елементів. Таких уроків в арсеналі сучасного вчителя багато, що можна тільки вітати. Однак існує й інша можливість застосування гри в навчальному процесі, наприклад, під час проведення виховної години для вирішення різних проблем класного колективу. У цьому випадку доречними будуть ігри, які сприяють:

* зміцненню колективу;
* розвитку соціально-комунікативних навичок;
* адаптації учнів у колективі;
* коригуванню девіантної поведінки;
* розвитку толерантності тощо.

У такому разі весь простір уроку займає ігровий сюжет з його ігровими правилами й ігровою логікою розвитку подій. А всі знання, вміння та навички, які вчитель хотів би передати учням на цьому уроці, виступають як ігрові засоби.

Для певної категорії дітей (та деяких дорослих) бажання грати приховує потребу в сильному та цілісному емоційному переживанні, яке особливо характерне для молодших школярів. Зазвичай, для цього віку такий стан речей є нормальним: ігри надають їм можливість емоційно реагувати на різні хвилювання і труднощі, які виникають на рівні стосунків з оточуючими, навчитися контролювати й регулювати свій внутрішній світ. Однак іноді в деяких дітей таке ставлення до гри зберігається надовго – і не лише в дитинстві.

Учень включається в гру цілком: усім інтелектуальним, особистісним, емоційним потенціалом, життєвим досвідом і творчими ресурсами. Гра обумовлює певні правила поведінки учасників, межі дозволеного, тимчасові обмеження конкретного ігрового простору. Гра є „експериментальним майданчиком” особистості, дозволяє почувати себе вільним від будь-яких обмежень (стереотипів, шаблонів мислення і звичних варіантів розв’язання проблеми).

Гра як психологічний метод у школі може бути використана як мінімум для вирішення трьох послідовних завдань:

1. Навчити дітей жити в ігровому просторі, цілком занурюватися в ігровий світ та ігрові відносини;
2. Навчити бути вільним в ігровому просторі, усвідомлювати власні цінності та налагоджувати стосунки з оточуючими;
3. Навчити осмислювати ігровий досвід, використовувати гру як інструмент самопізнання та життєвих експериментів.

Послідовник Л.С.Виготського, Д.Б.Ельконін додав до характетистики віку посилання на провідну діяльність, усередині якої здійснюється розвиток дитячої психіки.

У кожному віці виділяють свою провідну діяльність:

* у дитинстві – безпосереднє емоційне спілкування;
* у ранньому віці – предметну діяльність;
* у дошкільному віці – гру;
* у молодшому шкільному віці – навчання;
* у підлітковому віці – спілкування;
* у юнацькому віці – професійне навчання.

Д.Б.Ельконін додає ще дві ознаки провідної діяльності, у яких викладено залежність провідної діяльності від зовнішнього світу (світу людського та предметного):

* 1. Провідною діяльністю найбільш повно представлені типові для цього періоду розвитку відносини дитини з дорослими;
  2. Провідна діяльність пов’язує дитину з тими елементами навколишньої дійсності, які в цей період були джерелом її психічного розвитку.

Таким чином, провідна діяльність обумовлює головні зміни в розвитку психічних процесів особистісних особливостей дитини на конкретній віковій стадії.

За допомогою дидактичних ігор діти вчаться порівнювати та групувати предмети як за зовнішніми ознаками, так і за їхнім призаченням вирішувати завдання.

Отже, ігри рекомендовано включати як додаткові розвивальні вправи під час уроку: фізкультхвилинки, хвилинки релаксації тощо. Вони сприяють розвитку психічних процесів дитини, розвивають зосередженість, увагу, наполегливість, пізнавальні здібності, пам’ять та інтелект. У свою чергу, добре розвинені психічні процеси сприятимуть розвитку пізнавальної зацікавленості й мобілізації.

Ігрова діяльність має такі специфічні ознаки як непродуктивний характер, наявність уявної ситуації, комунікативність, емоційність. Необхідними елементами уявної ситуації є роль з внутрішньо закладеними в ній правилами ігрової дії. Наявність ролей у грі зумовлює рольове спілкування дітей. Гра є творчою діяльністю, способом вільного застосування дитиною здобутих знань, їх осмислення та розуміння.

До оволодіння навчально-пізнавальною діяльністю гра визначається як провідна діяльність дитини, тобто така, у контексті якої ефективніше, ніж в інших видах дитячої діяльності, розвиваються всі психічні процеси, відбува.ться перехід з одного ступеня розвитку на інший. На межі дошкільного та молодшого шкільгого віку відбувається зміна провідних видів діяльності – гра заміщується навчанням як новим, продуктивнішим в онтогенетичному розвитку дитини видом діяльності. Це відбувається не миттєво після вступу дитини до школи, а поступово, протягом значного проміжку часу.

Наявність ігорової діяльності в навчально-виховному процесі початкової школи є необхідною для навчання.

Розділ 2. Технологія використання гри у початковій школі

2.1 Методика організації та проведення ігрової діяльності в початкових класах

Слід визначити, що в початкових ланках освіти розвиткові емоційної сфери приділяється більше уваги, ніж у старших класах. Однак з точки зору гармонійності у розвитку дітей теж існують певні диспропорції. Ігри чи ігрові елементи, що використовуються, розвивають переважно сфери емоційну з фізичною чи емоційну з інтелектуальною. Поза увагою все ще залишаються ігри та тренінги духовної спрямованості.

Саме такі тренінги викликають та закріплюють вищі емоційні стани та почуття людини, допомагають формувати у дітей духовний, гуманістичні та екологічні цінності, які нам так потрібні. Подібні ігри можна використовувати, починаючи з дитячого садка, а назви їх підказує саме життя, наприклад: „Врятуй ріки від забруднення”, „Заспокій іншого”, „Подивись радісно”.

„Що посієш, те й пожнеш” – заповідає стародавня мудрість, отже, які якості матимуть сьогодні діти, такі матиме і майбутній світ, в якому жити всім нам.

Ось вдалий приклад використання гри для формування взаємин у дитячому колективі, вміння спілкуватися в групі, в парі.

Проводити ігри, створювати ігрові ситуації, важливо на кожному уроці. Це стосується і 2 класу – періоду, коли учні вже звикли до тривалої напруженої діяльності, але вони швидко стомлюються, притуплюється їхня увага, набридає одноманітність. Тому гра має ввійти в практику роботи вчителя як один з найефективніших методів організації навчальної діяльності другокласників.

Гру можна пропонувати на початку уроку. Такі ігри мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитись і виділити основне, найважливіше, спрямовувати увагу на самостійну діяльність. Інколи гра може бути ніби фоном для побудови всього уроку. Коли ж учні стомлені їм доцільно запропонувати рухливу гру. 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 зорієнтовані на результаті 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.

Види емоційного стимулювання:

1. Ігрове завдання можна давати як відпочинок.
2. Воно дається так, ніби не планується педагогом заздалегідь (гра-імпровізація).
3. Ігрове завдання вводиться з прив’язкою до конкретної ситуації, конкретного учня, але сам перехід до нього раптовий.
4. Вчитель постійно підбадьорює учнів.
5. У рольових завданнях педагог використовує „престижні” ролі.
6. Переможців ігор-змагань вітає увесь клас.
7. Переможці не забуваються, їх можна залучити як експертів в інших іграх або при виникненні суперечки.

Якщо учні стомилися, пропозиція взяти участь у грі може викликати у них негативну реакцію. Тому, на цьому етапі потрібно зацікавити (стимулювати) учнів до ігрової діяльності.

Види інтелектуального стимулювання:

1. Перехід від традиційних форм у грі повинен бути вмотивованим з точки зору мети навчання або циклу занять. Іноді учні самі починають гру. Важливо підіграти їм, спрямувати гру у потрібне русло.
2. Пізнавальна діяльність учнів найбільш ефективно відбувається в умовах проблемних ситуацій. Етап створення проблемної ситуації потребує від педагога великої майстерності. Гра завжди проблемна.
3. Інтелектуальну діяльність учнів можна стимулювати з допомогою запитань типу: „А як би ви вчинили у такій ситуації?”. Ефективно впливають і такі прийоми, як таємничість тону, інші способи інтонаційного впливу.

На уроках закріплення пройденого матеріалу чи повторенні учні люблять працювати динамічними парами. Попередньо вчитель готує картки з 2-3 практичними завданнями з теми, що вивчається. Одержавши картку, двоє учнів перше завдання виконують спільно. Один учень пояснює іншому, як потрібно виконувати завдання, а той слухає, запитує або висловлює своє розуміння. Друге і третє завдання діти виконують самостійно, занотовуючи їх до зошитів, а потім перевіряють один одного з відповідним коментуванням допущених помилок.

Перелічені види ігор мають своє призначення і конкретне застосування. Так, мета дидактичних ігор – формування в учнів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними знаннями, уміннями й навичками учень зможе лише тоді, коли він час виявлятиме до них інтерес, і коли вчитель зумів зацікавити учнів.

Добираючи ту чи іншу дидактичну гру, вчитель має пам’ятати, що процес створення гри містить ряд станів:

* вибір теми гри;
* визначення мети й завдань гри;
* підготовка і проведення гри (повідомлення учням теми гри, підготовка наочнення, проведення гри, підбиття підсумків).

Успіх проведення гри залежить від дотримання вимог:

* ігри мають відповідати навчальній програмі;
* ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними;
* відповідність гри віковим особливостям учнів;
* різноманітність ігор;
* залучення до ігор учнів усього класу.

Під час проведення дидактичних ігор в учителів виникає безліч проблем: за яким принципом відбирати навчальний матеріал для створення ігор, яке місце дидактичних ігор в ряді інших форм і методів навчання, як одному вчителеві впоратися з класом учнів під час гри?

У навчальних іграх немає тих, хто програв або виграв, тут виграють усі. Їх можна проводити на будь-якому етапі уроку. Це дасть змогу виявити знання учня і вміння користуватися ними.

При використанні гри можуть виникати і певні труднощі. Розглянемо найважливіші з них:

* 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.
* Гра затягується, бо учасники не можуть знайти вірного рішення. Вчитель вводить додаткові обставини, що допомагає учням досягти мети, підказує відповідь.
* Гра затягується, бо учасники відволікаються в діях на інші завдання – вчитель повторно формулює завдання.
* Гра затягується, бо учні не можуть налагодити взаємодії – вчитель уточнює їм ролі.
* Гра закінчується швидко, бо учасники йдуть до мети найкоротшим шляхом – учитель створює додаткові умови, які примушують учнів більш активно використовувати знання.
* Гра переходить у конфліктну ситуацію. Вчитель знімає конфлікт, ліквідуючи предмет суперечки, вводить у гру нових учасників.
* Учні не включаються у гру, а лише стимулюють ігрову діяльність. Вчитель ще раз формує мету учасників або змінює їх, іноді зупиняє гру, знову формулює і мотивує установку і підкріплює спільну позитивну емоційність.

Для успішного здійснення початкового етапу спілкування у грі необхідно оволодіти рядом комунікативних умінь, серед яких вміння встановлювати і підтримувати зворотний зв’язок у спілкуванні, що створює враження постійної творчості.

Вчителю треба вчитися методиці проведення ігор, організації цієї діяльності. Не можна розразовувати на стихійний інтерес до гри.

Перше завдання, що стоїть перед учителем, – збудити смак до гри, бажання грати. Друге – спямувати гру у потрібний напрямок, наблизити її до конкретної мети навчання.

У кожному окремому випадку доцільність включення тих чи інших ігор у навчальний процес, місце їх у програмі курсу, що вивчається, і час проведення мотивується спеціальним дослідженням.

Готуючись до заняття, педагог повинен чітко продумати послідовність ігрових дій, організацію учнів, тривалість гри, її контроль, підбиття підсумків.

Ігри важливо проводити систематично і цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи і урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості тощо.

Дидактичні ігри можна використовувати для ознайомлення дітей з новим матеріалом та для його закріплення, для повторення раніше набутих уявлень і таких, для повнішого і глибшого їх осмислення засвоєння, формування умінь та навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору.

Систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання. Розвивальні ігри добираються відповідно до програми.

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

1. Готовність учнів до участі у грі (кожний учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити мету її, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі).
2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.
3. Чітка постановка завдань гри. Пояснення гри – зрозуміле, чітке.
4. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.
5. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати.
6. Не можна допустити приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінки за поразку в грі, глузування тощо).
7. Доцільно розсадити учнів (звичайно непомітно для них) так, щоб за кожною партою сидів учень сильніший, а другий - слабший. У такому разі ігри між сусідами по парті проходять ефективніше і постійно контролюються сильнішими. Розсадити учнів по рядах парт треба так, щоб рівень їхніх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб шанс виграти мав кожен ряд учнів.
8. Гра на уроці не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко організованою і цілеспрямованою. Учні мають засвоїти правила гри, крім того зміст гри, її форма повинні бути доступними для учнів.

Надзвичайно важливу роль в ігровій ситуації відіграють правила. Якщо вони заздалегідь не продумані, чітко не сформульовані, то це утруднює ояснення ходу гри, осмислення учнями її змісту викликає втому і байдужість 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, дисциплінованими, не заважати іншим, чесно визнавати свої помилки.

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.

Жодне порушення правил не повинно залишатися 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 в повсякденному житті. Проте під час гри не треба робити довгих зауважень, повчань, оскільки це погіршує настрій учнів, послаблює їхній інтерес, гальмує увагу.

Загадка – це досить поширений жанр дитячого фольклору, метод народної педагогіки. Загадка розвиває мислення і мову дитини, її спостережливість. Кожна загадка містить нестандартне завдання, яке викликає жвавий інтерес. За допомогою загадок можна створювати проблемні ситуації на уроках української та інших мов, математики, предметів природничого циклу, а також проводити інтегровані уроки. Крім народних загадок, можна використати немало авторських загадок, що відображають явища природи, предмети побуту, техніки та ін. За допомогою загадок можна проводити нестандартні уроки у формі КВК, заочних мандрівок у світ цікавого.

Гра будується таким чином, щоб у ній брали участь усі, вона надає кожній дитині можливість випробувати свої сили в змаганні на кмітливість, пережити ситуацію поразки або успіху. Клас ділиться на команди, які, наприклад, „мандрують” до „країни чудес”. Вони потрапляють в гості до Весни, Літа, Осені, Зими, розгадують загадки, а також відповідають на запитання, пов'язані з сезонними змінами в природі. Причому, треба не тільки відгадати, а й пояснити, чому так чи інакше думає дитина, її іноді правильна відповідь може бути випадковою.

На уроці робота над текстом загадок поєднується з певною інформацією про природні явища, життя рослинного чи тваринного світу, що взагалі дуже цікавить дітей. Діти одержують домашні завдання: виготовити відгадки в малюнках, аплікації або вироби пластиліну.

І ще одною, з можливих цікавих пізнавальних ігор, являється казка. Казки використовують з метою розвитку уяви. Наприклад: Гра "Продовж казку". Дітям пропонується нібито незавершена казка, до якої треба придумати закінчення. Кожна дитина має можливість закінчити казку по-своєму, тобто має ситуацію вибору. Це зацікавлює та розвиває творче мислення і уяву.

В.О. Сухомлинський радив педагогам якомога більше використовувати казку в роботі з молодшими школярами. В праці "Методика виховання колективу" (розділ „Творчість в колективі. Роль казки в колективному житті дітей”) він рекомендував використовувати казку для словотворчості дітей. В.О. Сухомлинський писав, що кожна дитина по-своєму талановита, має схильність до творчості. Але це бажання творити треба постійно стимулювати, відшукуючи методи, прийоми та форми роботи, які й сприяли розвитку пізнавальної активності дітей цього віку.

Процес навчання мусить давати школяреві якомога більше позитивних емоцій. Розумова діяльність буде цікавою лише тоді, коли є радість.

Де брати навчальний час, який можна використати для ігор?

Якщо залишитися в межах традиційних форм і методів навчання, то в структурі занять навчального часу для ігор не знайдеться. Але якщо відмовитись від деяких застарілих компонентів уроку, наприклад, тривалих нудних опитувань, мікролекцій на уроці, навчальних розмов, то гра не лише органічно впишеться в структуру уроку, а й дасть змогу різко зекономити навчальний час.

Як оцінювати результати ігор? Якщо після гри, вміння й навички учнів не зростають, це означає, що гра не ефективна і результати її впровадження негативні. Тоді треба шукати причини негативних наслідків, їх може бути дві: перша – якість самої гри низька і не відповідає вимогам; друга – методика проведення гри має серйозні відхилення від належного рівня. Позитивний ефект від використання ігор для навчання має виявитися одразу ж після гри. Він легко виявляється в моральному задоволенні від гри її учасників.

Проте існують і обмеження для проведення ігор:

* Не варто організовувати навчальну гру, якщо учні недостатньо знають

тему.

* Недоцільно впроваджувати ігри на заліках і іспитах, якщо вони не використовувалися в ході навчання.
* Не слід застосовувати ігри з тих предметів і програмних тем, де вони неможуть дати позитивного ефекту.

Гра в початковій ланці є засобом пізнання навколишнього світу і себе в ньому, усвідомлення дітьми мети своєї діяльності, опредмечування абстрактних понять, розвитку творчої уяви та здібностей, встановлених людяних взаємин. Більшість вчителів використовує гру як засіб цілеутворення педагогічної діяльності та інтерпретації її в особистості дії учня. Гра допомагає розвивати творчу уяву та творчі здібності дитини.

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

2.2 Методика експериментального дослідження

На основі аналізу матеріалів констатуального експерименту розроблена методика формувального експерименту. Експериментальна робота проводилася на базі навчально-виховного комплексу „Школа-садок” “Софія” м.Львова. Було охоплено учнів 2-А класу і 2 класу Сихівської гімназії м.Львова.

Експериментальний і контрольний класи визначено за рівнем навчальних досягнень учнів.

У експериментальному класі навчання проводилося за методикою запропонованою нами. Дослідженя велося на матеріалі предметів математики і української мови (2 класи), зокрема при вивченні таких тем:

– з математики „Нумерація чисел 21-100”;

– з української мови „Слово”.

На етапі формувального експерименту, який проводився на уроках математики та української мови, нами використовувалися різні способи ігрової діяльності.

Покажемо в розрізі вивчення окремих тем з мови та математики використання різних способів ігрової діяльності (творчі ігри, завдання, роботи, списування із розв’язанням прикладів, списування із завданням, розгадуваня ребусів).

Таблиця 2

Нумерація чисел 21-100. Математика. 2 клас.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | Тема уроку | Способи ігрової діяльності |
| 1. | Утворення та назви чисел від 21 до 39. Лічба в межах 39. Розв’язування скла-дених задач. | Гра „Телефон”.  За сигналом учителя учні з перших парт повертаються до учнів, які сидять позаду них, і називають їм число (20 – для 1-го варіанту; 30 – для другого).  Ті, в свою чергу, називають наступне число до даного і т.д. Виграє той ряд, який швидше і правильно заршить лічбу. |
| 2. | Утворення і назви чисел від 85 до 100. Складання виразів на дві дії. | Гра „Знайди пару”.  Учитель прикріплює на дошці картки – пари прикладів з однаковими результатами. Учні знаходять і з’єднують стрілками ці пари прикладів.  11 – 3 13 – 9 4 + 8 14 – 5  18 – 9 15 – 7 11 – 7 6 + 6 |
| 3. | Знаки „більше”, „менше”. Порівняння виразів і чисел із застосуванням знаків „більше” і „менше”. Сантиметр.Дециметр. Вимірювання метром. | Творча робота. Порівняй приклад і число. Назви найбільшу суму та найменшу різницю двох чисел (>,< чи =).  9 + 4 12 8 + 5 13  11 – 7 3 12 – 6 7 |
| 4. | Закріплення випадків додавання і віднвмання, пов’язання із нумерацією чисел. Прямий кут. Задачі на знаходження третього додаванка. | Гра „Хто швидше „допливе” до берега?  20 -1 +5 -2 -4 +8 -3  21 -1 -9 +3 -7 +6 -2 |
| 5. | Додавання і віднімання чисел другого розряду (круглих десятків). Розв’язування простих і складених задач. | Розгадування ребусів.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | И А О Б К Р С Л У Т В Н  10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 | | | | 20 + 2 -01 = |  |  | | 7 + 3 + 8 = |  |  | | 1 +9 + 7 = |  |  | | 15 + 1 – 6 = |  |  | | 20 – 10 + 4 = |  |  |   (Нулик). |
| 6. | Додавання і віднімання чисел другого розряду (круглих десятків). Розв’язання простих і складених задач. | Творча робота. Гра „Лабіринт”.  - Діти, Нулик пропонує вам погратися. Хто швидще добереться до числа 100? Сума чисел, записаних біля воріт, через які проходить шлях, має дорівнювати числу, записаному всередині кола.  10  40 50 100 70 30  Відповідь: 1) 30 + 70 =100  2) 40 +10 +50 =100  Учні, які знайшли шлях, піднімають сигнальні картки. |
| 7. | Розв’язування прикладів і задач на додавання і віднімання круглих десятків. Задачі на знаходження третього доданка. | Розв’язування прикладів із завданням. Гра „Хмаринки”.  - Щоб нашій подорожі не перешкоджав дощик, зберемо краплинки і складемо приклади.  СУМА РІЗНИЦЯ  40 50 90 80 100  30 20 20 50  10 60 70 |

Таблиця 3

Слово. Українська мова. 2 клас.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Тема уроку | Способи ігрової діяльності |
| 1. | Слова, які відповідають на питання хто? що? | Списування із завданням.  Завдання Незнайка.  - У лісовій школі Незнайкові дали завдання скласти речення із розсипаних слів. Він склав і просить вас перевірити, чи правильно він виконав завдання.  (Виставляються картки зі словами.)  у сонечко небі сяє  - Це речення? (Ні.)  - Чому ці слова не складають речення? (Не виражена думка, слова не пов’язані між собою.)  - Про що говориться у реченні? (Про сонечко.)  - Що говориться про сонечко? (Сяє.)  - Назвіть головні слова у реченні. (Сонечко  сяє.)  - Які ще речення можна скласти з цих слів?  (У небі сяє сонечко. Сяє у небі сонечко).  - Запишіть це речення у свої зошити. |
| 2. | Слова, що означають назви предметів. | Гра „Метаграми”.  а) На неї птах сідає,  вона його гойдає,  а Г на Б змінить -  звірятком стане вмить. (Гілка – білка.)  б) З В його у полі, в лісі,  Юний друже, стережися.  З Ш він зовсім не страшний,  З нього що завгодно ший.  (Вовк – шовк.)  - На які питання відповідабть слова-відгадки?  - Що означають ці слова? (Назви предметів.) |
| 3. | Закріплення знань про вживання великої букви при написанні імен, по батькові та прізвищ. | Творче завдання. Гра „Відгадай слово”.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | С | 3 | Ж |   (СТРИЖ)   |  | | --- | | МІ 100 |   (МІСТО)   |  | | --- | | 40 а |   (СОРОКА)   |  | | --- | | 7 ‘ Я |   (СІМ’Я)  - Склади з одним із цих слів речення. |
| 4. | Слова, близькі за значенням. Опис тварин. | Творча гра „Впізнай тваринку”.  - Подумайте, про яких тварин так говорять.  Сірий, косий, вухатий, боягузливий – це... (зайчик).  Руденька, прудка, оченята як намистини – це... (білочка).  Маленька, сіренька, хвостик як шило – це... (мишка).  Високий, прудкий, має гарну гриву – це... (кінь).  -Подумайте, а що ви можете ще розказати про цих тваринок? |
| 5. | Велика буква у кличках тварин. | Гра „Впіймай велику букву”.  Знахідка  Володя йшов стежиною і побачив зайчика. Хлопчик упіймав його і поніс додому. У Володі була собака Бровко і котик Мурчик. Вони подружилися із зайчиком Вуханчиком. |
| 6. | Закріплення знань про вживання великої букви при написанні імен, по батькові, прізвищ) | Творча гра.  - Доберіть загальну назву до кожної групи слів.  Андрій, Софія, Олександр, Богдан - ... (імена людей).  Євгенович, Павлівна, Васильович, Юріївна -... (по батькові).  Зірка, Лайка, Дружок, Рекс -... (клики тварин).  Головко, Возна, Максименко, Олійник -... (прізвища).  - Складіть і запишіть речення з одним словом третього рядка. |
| 7. | Велика буква у назвах міст, сіл, вулиць, річок. | Гра „Знайди зайве слово”.  А)Донецьк, Дніпро, Львів, Київ, Одеса.  Б) Дунай, Десна, Полтава, Дністер, Рось.  В) Пушок, Сірко, Рекс, Дружок, Чернівці.  Г) Микола, Оксана, Леонід, Петренко, Софія. |
| 8. | Вправи на вживання великої букви у назвах міст, сіл, вулиць, річок. | Творче завдання „Збери слово”.  За ка Чер по нів  ріж Ка жя си  (Запоріжжя, Черкаси, Канів).  - Що означають ці слова?  - На берегах якої річки розташовані ці міста? (Дніпро) |

Отже, до кожної теми уроку, з будь-якого предмету, можна підібрати гру, яка б покрщувала сприймання дітьми навчального матеріалу, та сприяла зміцненню знань учнів.

2.3 Аналіз результатів експериментального дослідження

У процесі експериментального дослідження проводилися контрольні заміри рівнів навчальних досягнень учнів.

Для визначення впливу експериментальної методики навчання на якість знань, умінь і навичок учням других класів були запропоновані такі завдання з математики по темі „Нумерація чисел 21-100”.

Мета. Перевірити, як учні засвоїли знання нумерації чисел першої сотні; обчислювальні навички, вміння розв’язувати задачі, знаходити числові значення буквених виразів.

1. Математичний диктант (для обох варіантів).

а) Записати цифрами числа:

двадцять три, сімдесят один, сорок чотири, дев’яносто, сто, шістдесят п’ять;

б) записати наступне число до числа 29;

в) записати число, яке містить 7 дес.6 од.;

г) записати всі числа другого десятка.

Варіант 1

1. Обчислити.

67 - 1 59 + 1 20 + 30 +20

40 + 1 8 +60 60 – (30 +10)

92 - 2 34 – 30 80 – (40 +20)

3. Задача. У трьох коробках 60 олівців. У першій коробці 10 олівців, а в другій – 20. Скільки олівців у третій коробці?

4. Знайти різницю 50 – а, якщо а = 30.

Варіант 2

2. Обчислити.

69 +1 50 + 1 40 + 20 + 30

90 – 1 66 – 6 80 – (50 +10)

40 +7 23 – 20 60 – (10 + 40)

3. Задача. У трьох бідонах 40 л молока. У першому бідоні 10 л, в другому – 20 л. Скільки літрів молока у третьому бідоні?

4. Знайти суму 40 + а, якщо а = 20.

Результати виконання даної контрольної роботи представлені у таблиці 4.

Таблиця 4

Результати виконаної контрольної роботи по темі: „Нумерація чисел 21-100”

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Класи | Рівні навчальних досягнень учні | | | |
| Високий | Достатній | Середній | Початковий |
| Експериментальні класи | 7 | 59 | 20 | 4 |
| Контрольні класи | 8 | 43 | 41 | 8 |

Дані таблиці свідчать про те, що учнів експериментальних класів мають міцніші знання, ніж учні контрольних класів. 17% і 59% учнів експериментальних класів виконали завдання на високому і достатньому рівнях, що 9% і 16% більше, ніж у контрольних класів.

З української мови по темі „Слово” для контрольного зрізу було запропоновано такі завдання:

Мета. Перевірити знання учнів про текст, речення, їх види; закріпипити знання учнів про слова. Удосконалювати навички встановлення зв’язку слів у реченні; розвивати вміння аналізувати, узагальнювати; виховувати любов до тварин, до природи.

В – 1

1. Запишіть два слова-привітання.
2. Прослухайте текст. Визначте його тип (розповідь, опис, міркування).

Росла на грядці капуста. Була вона велика, кругла, біла. Сто одежинок мала на собі. Листочки у неї соковиті, солодкі.

3. Прослухайте речення. Перебудуйте його так, щоб утворилося спонукальне речення. Запишіть його.

Хлопчик врятував пташеня.

4. Прослухайте речення. Випишіть з нього головні слова.

Земля вкрилася пухнастим снігом.

В – 2

1. Запишіть два слова-прощання.
2. Прослухайте текст. Визначте його тип (розповідь, опис, міркування).

Холодно взимку зайчику.

Вибіг він на узлісся, а вже ніч настала. Сніг проти місяця виблискує.

Сердитий вітер з яру повіває.

Сів зайчик під кущем, простяг лапки до місяця, просить:

* Місяцю любий, погрій мене своїми променями, бо довго ще сонечка чекати.

За В.Сухомлинським

1. Прослухайте речення. Перебудуйте його так, щоб утворилося спонукальне речення. Запишіть його.

Діти повісили на деревах годівнички..

1. Прослухайте речення. Випишіть з нього головні слова.

Андійко прочитав цікаву книжку.

Результати виконання даної контрольної роботи представлені на діаграмі 1.



Діаграма 1

Як видно з діаграми, краще справилися із завданням учні експериментального класу, ніж контрольного. На високий рівень в експериментальному класі виконали завдання 22% учнів, що на 11% більше, ніж у контрольному. Кількість учнів, що виконали завдання на достатній рівень, в експериментальному класі становить 62%, а у контрольному – 49%. У контрольному класі 33% учнів виконали завдання на середній рівень і 7% на початковий, а в експериментальному – відповідно 15%, а на початковому рівні – жоден учень.

Таким чином, результати експериментального дослідження пітвердили правильність сформульованої нами гіпотези нашого дослідження.

Висновки

Розглядаючи вищезгадані питання, можна прийти до висновку, що потреба у грі ніколи не зникне в людини. Для дитини особлива цінність гри полягає не тільки в тому, що вона дає їй можливість як загального, так і фізичного, духовного зростання, а й у плані підготовки до різних сфер життя. Гра для дитини, особливо в молодшому шкільному віці, наділена ще й дослідницьким змістом, який дає змогу моделювати все те, що існує поза грою. Саме через гру дитина швидше знайомиться з правилами та нормами спілкування з оточенням – із світом природи, з людьми; швидше опановує навичок і звичок культурної поведінки.

Будь-яка інструментовка ігор виправдана ще й психологічно: у грі дитина безтурботна, психологічно розкута і більше, ніж коли-небудь, здатна на повне вираження свого індивідуального "Я". Важливим стає таке завдання для вчичелів початкових класів та вихователів: дати можливість кожній дитині через гру самовиразитися, самореалізуватися, як у процесі навчання так і в позаурочний час.

У процесі констатувального експерименту нами проаналізовано навчальні посібники для вчителів початкових класів з метою визначення використання ігор для підвищення ефективності навчального процесу. Ми з’ясували, що у посібниках недостатньо звернуто увагу на способи ігрової навчальної діяльності учнів. Також проаналізовано передовий педагогічний досвід вчителів початкових класів з даної проблеми, проведено анкетне опитування вчителів та аналіз відвіданих уроків. Результати аналізу дають можливість константувати, що вчителі час від часу використовують окремі ігри (дидактичні, сюжетно-рольові). Проте широкого вибору ігор ми не спостерігали.

Аналіз передового педагогічного досвіду роботи вчителів початкових класів, навчально-методичної літератури для вчителів показав, що проблема використання ігор з метою підвищення ефективності навчального процесу у початковій школі знайшла в основному належне відображення. Але в масовому педагогічному досвіді ця проблема не знайшла належного розв’язання.

У процесі ігрової діяльності молодших школярів необхідно враховувати такі психологічні особливості, як увага, мислення, пам’ять, сприймання, уява. Ці особливості сприятимуть підвищенню навчальних досягнень молодших школярів.

На основі аналізу психолого-педагогічної літератури нами виділено такі способи ігрової діяльності молодших школярів, як дидактична гра, творчі ігри, творчі завдання, творча робота, списування із розв’язуванням різних завдань, розгадування ребусів.

Врахування наведених способів сприятиме підвищенню ефективності навчального процесу, підтримуватиме активний стан школярів на всіх етапах навчального пізнання.

На основі аналізу матеріалів констатувального експерименту розроблена методика формувального експерименту, який проводився на уроках математики та української мови. Нами використовувалися різні способи ігрової діяльності молодших школярів.

У процесі експериментального дослідження проводилися контрольні заміри рівнів навчальних досягнень учнів. Результати виконаної крнтрольної роботи з математики свідчать про те, що учні експериментальних класів мають кращі знання, ніж учні контрольних класів, а результати контрольної роботи з української мови також показали, що успішніше справилися з завданням учні експериментального класу.

Отже, результати експериментального дослідження підтвердили правильність сформульованої нами гіпотези дослідження.

Список використаних джерел

1. Адруховець Л. Ігрова педагогіка // Завуч.. – 2004. - № 1 (187). – С.6-16.
2. Артемова Л. Вчись граючись. – Тернопіль, 1995. – 118 с.
3. Букатов В. Коли гра на користь // Дитячий садок. – 1999. – Ч.17, трав. – С.6.
4. Ватаманюк Г. Інтелектуальна гра як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності старших дошкільників та молодших школярів // Початкова школа. – 2008.- № 6. – С.40-43.
5. Ващенко Г. Роль ігрової діяльності у навчанні // Ващенко Г. Загальні методи навчання. – К., 1997. – С.366-380.
6. Виготський Л.С. Проблеми дитячої психології. – Сакт-Петербург: Союз, 1997. – 224 с.
7. Виховання естетичної чуйності до природи у процесі гри // Початкова школа. – 1996. – № 4. – С.53-54.
8. Воробйова С. Дидактичні ігри в процесі навчання // Рідна школа. – 2002.- №5.- С. 46-49.
9. Галкін С. Організація ігрової діяльності на уроці // Завуч. – 2004. - № 30 (216). – С.9; - 2005. - № 2 (224). – С.17-20.
10. Гриб Д.М. Гра у навчанні шестиліток // Початкова школа. – 1985. - № 2. – С. 54-56.
11. Гончаренко С. Український педагогічний словник. – К.: Либідь, 1998. – 376 с.
12. Данилова Л. Розвивати пізнавальну активність учнів // Рідна школа. – 2002. - № 6. – С. 18.
13. Данько Н. Гра в процесі викладання курсу „Світ мистецтва” // Початкова школа. – 2008. - № 2. – С.25-27.
14. 99 методичних знахідок // Завуч. – 2004. - № 33 (219). – вкладка. – С.1-11.
15. Дидактична гра (Форми навчання у школі): Книга для вчителя / За ред. Ю.І.Мальованого. – К., 1992. – С.89-104.
16. Дидактичні ігри // Початкова школа. – 1997. - № 9. – С. 49-50.
17. Дон О. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі // Шкільний світ. – 2001. - № 35 (115). – С.2.
18. Дон О. Про дидактичні ігри // Завуч. – 2001. - № 23-24 (101-102). – С.31-35.
19. Ельконін Д.Б. Психологія гри. – М., „Педагогіка”, 1978. – 304 с.
20. Ельконін Д.Б. Психологічні питання дошкільної гри // Вікова і педагогічна психологія. – М., 1992. – С.63-78.
21. Єсирєва Л.А. Навчатися граючись // Початкова школа. – 1988. - №.10. – С.45-47.
22. Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні // Рідна школа. – 2000. - № 4. – С. 63-64.
23. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі ігрової діяльності // Рідна школа.. – 2000. - № 3. – С. 37-39.
24. Заброцька С.Т. Уроки читання. 2 клас. Посібник для вчителя. – Тернопіль: Навч.Книга-Богдан, 2005. – 288 с.
25. Заброцький М.М. Основи вікової психології. Навчальний посібник. – Тернопіль: Навчальна книга-Богдан, 2008. – 112 с.
26. Зірка О. Розвиток інтелектуально-пізнававльної сфери школярів через гру: Корекційно-розвивальна програма // Початкова освіта. – 2007. - № 7 (391). – Вкладка у газету.
27. Зевако В,. Непийвода С. Цікаві завдання на уроках читання. Посібник для вчителя. – Тернопіль: Підручники і посібники, 2005. – 128 с.
28. Ігрові проблемні ситуації // Початкова школа – 1996. - №7. – С. 27-28.
29. Ігри та ігрові вправи з дітьми шестирічного віку / За ред.С.Г.Коваленко – К.: Рад.школа, 1987. – 144 с.
30. Калінченко І. Значення дидактичних ігор для розвитку пізнавального інтересу // Початкова освіта. – 1999. - № 17. – С.5.
31. Карабаєва І., Ладивіз С. Уява народжується в грі // Дошкільне виховання. – 2007. - № 10. – С.4-8.
32. Качеровська Т. Теоритичні основи застосування ігрового проектування у вітчизняній педагогіці. Історичний аспект // Вища школа. – 2005. - № 2. – С.58-63.
33. Кобевка А. Використання ігор на уроках в 1 класі з метою забезпечення наступності між дошкіллям та початковою ланкою освіти // Початкова школа. – 2006. - № 7. – С.1-4.
34. Коберник О., Коберник Т. Активізація навчально-пізнавальної діяльносгі школярів // Рідна школа.. – 1999. - № 1. – С. 55-80.
35. Коменський Я.А. Велика дидактика // Зібрання педагогічних творів.- М., 1982. – 200 с.
36. Копилов С. Навіщо шестирічним потрібна гра? // Дошкільне виховання. – 2006. - № 9. – С.12-14.
37. Котирло В. Психологія гри // Дошкільне виховання. – 1968. - № 8. – С.3-8.
38. Кравець В.П. Історія класичної зарубіжної педагогіки та шкільництва. – Тернопіль, 1996. – 435 с.
39. Кравець В.П. Історія української школи та педагогіки. – Тернопіль, 1996. – 430 с.
40. Кудикіна Н.В. Педагогічні умови забезпечення успішної ігрової діяльності дітей // Управління школою. – 2004. - № 25-26 (73-74). – С.51-52.
41. Кудикіна Н.В. Психолого-педагогічні засади ігрової діяльності дітей // кудикіна Н.В, Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі. – К., 2003. – С.97-142.
42. Кукушин В. Ігрові технології на уроках // Відкритий урокю – 2006. - № 6 (червень). – С.3-10.
43. Макаренко А. Твори: У 3 т. – К. – 1976. – 455 с. – Т.3.
44. Методика виклалання української мови: Навчальний посібник / За ред.

С.Т.Дорошенка. – К. – Вища школа, 1999. – 424 с.

1. Микитинська М.І., Мацько Н.Д. Математичні ігри в 1-3 класах. – К.: Рад.школа, 1980. – 128 с.
2. Нікітін Б. Розвиваючі ігри. – Тернопіль, 1999. – 195 с.
3. Новикова С. Роль гри у навчанні і вихованні молодших школярі // Початкова школа. – 1997.- № 9. – С. 24.
4. Ноздрова О. Дидактичні ігри як засіб вирівнювання індивідуально- пізнавальних розбіжностей дітей 6-7 років // Початкова школа. – 2007. - № 5. – С.50-53.
5. Особливості психічного розвитку дітей 6-7 років / За ред. Д.Б.Ельконіна, А.Л.Венгера. – М.: Педагогіка, 1988. – 136 с.
6. Пономаренко Т.Л. Гра як провідна діяльність дошкільника // Оновлення змісту та форм дошкілля та початкової освіти України: Матеріали Всеукраїнської наково-практичної конференції. – Миколаїв, 2003. – С.266-269.
7. Психологія ігрової діяльності дітей дошкільного віку // Дошкільна педагогічна психологія: Навчальний посібник для студентів педагогічних інститутів / За ред.Д.Ю.Ніколенко. – К., 1987. – С.25-38.
8. Роговик Л. Енергія навчального простору в психомоторних іграх // Початкова школа. – 2004. - № 7. – С.21-25.
9. Розвиток навички читання. Методичні рекомендації. – Київ, Освіта. – 1993. – 304 с.
10. Савченко О.Я. Дидактика. – К., 1999. – 315 с.
11. Савченко О.Я. Читанка. Підручник для 2 класу. – К.: Освіта, 2002. – Ч. 1, 2.
12. Савчин О.Я. Вікова психологія. – Дрогобич. – 2001. – 287 с.
13. Савчин М.В. Педагогічна психологія. – Дрогобич. – 1998. – 142 с.
14. Салюк А. Дидактичні ігри у 1 класі // Початкова школа. – 2008. - № 3. – С.30-33.
15. Сапун Г.М. Збірник диктантів з української мови для початкових класів. – Тернопіль: Підручники і посібники, 1996. – 96 с.
16. Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі // Рідна школа. – 2005. - № 7. – С.50-52.
17. Северина С. Роль гри в дошкільному дитинстві // Психолог. – 2005. – Ч.9 (153), берез. – С.7-10.
18. Свідлова Л. Дидактичні вправи для мовної розминки на уроках читання // Початкова школа. – 2006. - № 7. – С. 17-19.
19. Скворчевська О.В. Теорія ігрової діяльності // Англійська мова в початковій школі. – 2008. - № 2-3 (39-40). – С.2-8.
20. Скрипченко Н.Ф., Савченко О.Я. Читання в 2 класі. – К.: Рад.школа, 1987. – 245 с.
21. Скрипченко О.В. Психічний розвиток учнів. – К.: Рад.школа, 1974. – 104 с.
22. Сухомлинський В. Афоризми // Дивослово. – 2005.- № 9. – С. 27-28.
23. Сухомлинський В. Вибрані твори: У 5 т. – К., 1976. – Т.1-4.
24. Сухомлинський В. Серце віддаю дітям // Вибрані твори: В 5 т. – К.: Рад.школа, 1976. – Т.3. – 279 с.
25. Ушинський К.Д. Твори: У 6 т. – К., 1952. – Т.5.
26. Фіцула М.Н. Педагогіка. – К., 2000. – 556 с.
27. Франковська О. Ігрова педагогіка. Технологічний аспект // відкритий урок. – 2005. - № 21-22. – С.53-59.
28. Чернікова Т. Ділова гра – психолого-педагогічний консиліум „Навчальна та міжособистісна взаємодія педагога та учнів” // Підручник для директора. – 2007. - № 9. – С.15-20.
29. .Шарагова Н. Ігри на уроках української мови у 1-2 класах // Початкова школа. – 2007. - № 9. – С.6-10.
30. Щербань П. Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі // Початкова школа. – 1997. - № 9. – С.18-21.
31. Щербань П. Ситуаційно-ігрові методи навчання // Збірник наукових праць Полтавського педагогічного університету. – Полтава, 2005. – Вип.7. – С.105-113.
32. Юшкіна О. Ігри та вправи до уроків образотворчого мистецтва // Початкова школа. – 2007. - № 11. – С.39-40.

Додаток 1

Анкета для вчителів

1. Як часто Ви використовуєте на уроках ігри (ігрові ситуації)?

а) на кожному уроці;

б) періодично;

в) рідко;

г) не використову.

1. На яких уроках Ви використовуєте ігри?
2. Які види ігор Ви використовуєте:

а) ігри за правилами; г) мовні ігри;

б) дидактичні ігри; д) сюжетно-рольові ігри;

в) творчі ігри; е) ігри-впаави

Додаток 2

Урок-гра з читання. 1-й клас

Тема: Закріплення вивчених букв

Мета: закріпити вивчені букви, знукові значення вивчених букв; формувати навички чигання слів та речень і вивченими буквами, уміння читати, розмовляти відповідно до норм літературної вимови; розвивати мовлення учнів, пізнавальні інтереси; виховувати любов до природи.

Хід уроку

I.Організація класу. Учитель. Любі діти, у наш клас Завітали люди щирі. Привітайте в добрий час Гостей посмішкою й миром. Учні. Ми вам раді, люди добрі, І вітаєм щиро вас!

І запрошуєм ласкаво

На урок читання в перший клас.

II.Повідомлення теми і меги уроку.

- Сьогодні у нас незвичайний урок. Сьоголні ми зробимо ще один крок

В країну відому, в країну чудову,

В країну Грай ландію.

- Діти, Виноситимете почесне звання грайландиків.Повноправною господаркою цієї країни є Гра.

Під час подорожі країною Грайландією ми зупинимося в трьох портах:

„Букви”- „Слова” - „Речення”. Вчитель покзує карту подорожі.

Подорожувати будемо на швидкому і зручному виді транспорту –

кораблі. Роботи у нас багато і, щоб усю її подолати, ви повинні бути: чемними, уважними, слухняними і розумними.

III. Розвиток артикуляційного апарату.

-Спочатку нам треба зробити розминку. Зранку ви йшли до школи і ваші ручки та ніжки зробили зарядку. Щоб добре читати під час подорожі, треба зробити зарядку і для губ, язика, зубів.

Вправа „Горішки" - для розслаблення нижньої щелепи

-Уявіть собі, що у вас багато горішків і вам дуже хочеться їх згризти. Стисніть міцно зуби, напружте нижню щелепу. Розколовся горішок, розслабте рот. Ви вже не напружуєтеся, вам легко. А тепер те саме під віршик: Я горішки розгризаю,

Зуби міцно я стискаю.

Як розгриз - то відпускаю

І тепер відпочиваю.

В нас горішків ще багато,

Довго гризти їх малятам.

Вправа „Крижаки гірка" - для розслаблення м'язів язика.

-Зробимо з язика крижану гірку, язичок напружте, кінчик притисніть до нижніх зубів, тоді язик випнеться гіркою. Відкрийте рот, я подивлюся, яка у вас гірка. Але ось настала весна. Розтопилася гірка, і наш язик розслабився. А тепер те саме робіть під вірш:

Раптом спинка язика Стала гіркою льодка. Розтопитись їй звелю

Я напруги не люблю.

Став на місце наш язик,

Бо до льоду він не звик.

Вправа „Хоботок" - для розслаблення м'язів губ.

- Ви всі були у зоопарку і бачили там слона. Уявіть собі, що ми - слоненята. Я вам прочитаю вірш, а ви робіть, про що там написано:

Я наслідую слона,

Губи хоботом тягну.

А тепер їх відпускаю

І на місце повертаю.

Потягну - і розслабляю,

Потягну - і розслабляю.

IV. Подорож до країни Грайландії.

- Подорожувати будемо з Азбукавриком. Чому в нього таке дивне ім'я? Перша його частина - це ім'я мами Азбуки, а друге - тата Букваря.

Час вирушати. Приготувались. Наш корабель піднімає вітрила. Дме зустрічний вітер.

Наш курс - порт „Буквар".

Ось ми й на місці призначення.

Щось у порту дуже тихо. Досі ми плавали, з цього порту надійшла телефонограма, де повідомляється, що там з'явилися жуки-буквоїди. Вони наробили лиха, пошкодили букви. Нам треба їм допомогти, тобто відгадати, що це за букви. такі.

Гра „Відгадай букву".

- Назвіть букви, що позначають голосні звуки.

- Чому звуки називаються голосними?

Фізкультхвилинка.

Всі піднесли руки - раз!

Став навшпильки увесь клас.

Два - присіли, руки вниз,

На сусіда подивись.

Раз! – і вгору. Два! – і вниз,

На сусіда подивись.

Будем дружно ми вставати,

Щоб ногам роботу дати.

Раз – піднялись, два – присіли

Хай мужніє ваше тіло.

Хто старався присідати.

Може вже відпочивати.

- Ми минули порт „Букви" і наближаємося до порту „Слова".

- Ви, діти, не забувайте, що ми мандруємо країною Грайнландією разом з Азбуквариком. А в цій країні повинно бути весело і цікаво. Подорож буде не такою сумною, коли ми пограємо у гру „Що? Де? Коли?”

Із командою знавців, учнями 1-го класу, виявили бажання грати звірята і птахи. Ведучою буду я, якщо ви не заперечуєте.

Вчитель крутить барабан, стрілка вказує на конвертп 1. (На екрані з 'являється Білочка).

Бере конверт і зачитєс:

„Шановні друзі! Спочатгсу відгадайте, як мене звуть, а потім я в подарунок пєредамм ялинку із завданням ".

Гра „Дізнайся ім’я білки”

Поряд із білкою намальовані квіти, які відрізняються між собою кольором і формою пелюсток. В середині кожної квітки написана буква. Білочка тримає такі ж квіти, але розміщені вони в іншому порядку. Учні відгадують, що лісову кр асуню звати Клара.

На ялинці білка розвішала слова.

Вітер пустотливий букви позривав.

Букви на галявинці діти підберуть,

Швидко на ялинку білці подадуть.

МУЗ.КА Д.Б М.ВА ВІТ.Р ТР.ВА Б.ЛКА

Діти тримають віяла з буквами, що позначаю приголосні звуки.

- З першим завданням ви впоралися добре, я задоволена вами і гадаю, що Білочка теж.

- Продовжую гру, кручу барабан. Випав конверт 2. З вами грає Ворона.

Вчитель зачитує звернення Ворони: „Любі хлопчики і дівчатка! Я вже стара, очі недобачають. Допоможіть мені прочитати слова ".

Що могла каркнути їм Ворона?

топля

тина

КАР ета

аван

- Як ці слова може прочитати Ворона?

V. Підсумок уроку.

- Ви сьогодні були не тільки уважні, розумні, організовані

кмітливі, а ще були й щасливими мандрівниками!!!

- Вам сподобався урок?

Якщо так, учні піднімають зелений кружечок, якщо ні - червоний. Азбукварик дарує дітям книжки з оповіданнями про тварин.

Додаток 3

Ігрові прийоми навчання читаня

Всім відомо, що саме процес читання на початковій його стадії -надзвичайно важкий для дітей, потребує від них значних розумових зусиль. А використання гри дає можливість навчатися у більш легкій, невимушеній формі. Ігри па уроках читання надзвичайно корисні. Вони сприяють розвитку у дітей спостережливості, вчать порівнювати, аналізувати, робити висновки, узагальнення. Саме завдяки грі вчитель може естетично оформити навчальний матеріал, а учень - емоційно сприймати його. Завдяки ігровим формам занять вдається залучити пасивних учнів до систематичної розумової праці, дати змогу дитині відчути успіх, повірити в свої сили. Наприклад, діти мають багато іграшок і часто приносять їх до школи, щоб гратися. Тому в кожного є своє звірятко чи лялька, а у декою – лялька-рукавичка для лялькового театру, яка у потрібний момент може „ожити”.

Учитель може запропонувати:

* Навчи іграшку читати це речення, цей текст.
* Чия лялька краще прочитає?
* Яка іграшка хоче розповісти прочитане?
* Прочитай своїй ляльці тощо.

За спостереженнями, учні, які були не дуже охочі до серйозного і систематичного тренування і які протестували проти вимог „прочитай сторінку”, змогли подолати трудноші читання саме через гру.

Водночас варто застерегти й від надмірного захоплення грою у навчанні дітей. Потрібно привчати їх виконували завдання і в звичайній формі, показувати, що навчання – це не лише гра, а й серйозна, важка праця.

Ось приклад деяких ігор, які можна використовувати в різні періоди навчання грамоти.

Тема „Слово, речення”

Гра „Збудуємо сходинки".

Мета: сприяти формуванню початкового уявлення про слово і вмінню замінити його символом,

Учитель: Прочитаємо віршик і збудуємо сходи зі слів. Кожне слово – окрема сходинка.

Діти читають віршик, а представники кожного ряду малюють на дошці сходинки. Виграє ряд, який правильно побудує сходинки.

Буква до букви –

і виникне слово. Слово до слова -Звучить рідна мова,

І.Січовик

Гра „Придумай речення"

Мета: утвердити думку, що слово і речення навчає дітей взаємодії, Учитель називає будь-яке слово і кидас дитині м'ячик. Учень ловить м'ячик і придумує речення із запрапонованим словом. Якщо він не може швидко придумати речення, то повертає м'ячик учителеві. Якщо дитина впоралася із завданням, то сама пропонує наступне слово і кидає м'ячик комусь із учасників гри.

Тема „Поділ слів на склади”

Гра „там-там”

Мета: підготовка дітей до навчання письма. Розвивати уміння ділити слова на склади і розрізняти звучання різних звукових сигналів.

Учитель звертається до дітей:

- Здавна люди намагалися передавати свої слова на далеку відстань.

Для цього використовували багаття, вогні маяків, звукові сигнали. А от в Африці навчилися передавати відомості за допомогою барабана.

Кожному звукові відповідає певний удар - довгий чи короткий, голосний чи тихий. Ось ми з вами зараз і спробуємо пограти в такий африканський барабан, що зветься там-там.

Спочатку навчимося з допомогою там-таму передавати склади. Будемо бити в барабан стільки разів, скільки складів є у слові, яке я назву.

Учитель називає слово, а учень б'є в барабан потрібну кількість разів.

Наприклад: час - 1 удар, зима - 2 удари, коридор - 3 удари тощо,

Гру можна ускладнити: на наголошений склад вдарити в барабан з більшою силою.

Тема „Голосні і приголосні звуки. Позначення цих звуків умовними знаками"

Діти, які уміють робити звуковий аналіз, краще читають і без проблем пишуть диктант. Справа в тому, що процес письма досить складний. Дитина чує певний звуковий потік. Щоб його записати, вона повинна розчленувати те, що чує, на окремі звуки, співвіднести звуки з певними фонемами, а фонеми перевести у букви. Тож, для малюка цей процес важкий і тернистий. Щоб полегшити його, доцільно використовувати гру „Живий звук".

Учитель. Мені недавно сказали, що звуки можна оживити і показати руками. Голосний – кружечок. Руки підніміть і з'єднайте над головою. Вийшов кружечок.

Приголосний твердий – це рисочка. Поставте зігнуту в лікті руку перед грудьми.

Приголосний м'який – це дві рисочки. Поставте перед грудьми дві зігнуті в ліктях руки.

Додаток 4

Ігри на уроках математики

Математика в початкових класах має як практичне, так і навчально-пізнавальпе значення. Математичні знання, набуті в початкових класах, потрібні в повсякденному житті, під час вивчення інших дисциплін, для розуміння повідомлень засобів масової інформації. Істотним на початковому етапі є оволодіння обчислювальними уміннями і навичками.

В 3 класі чотирирічної початкової школи найбільше часу за програмою відводиться на вивчення теми „Табличне множення і ділення”. Поряд з відомими прийомами, які рекомендуються в методичній літературі для вивчення табличних випадків множення і ділення, можна використовувати ігрові прийоми, нескладні ігри. Математичні ігри допомагають швидко вивчити і закріпити знання таблиці множення, засвоїти відповідні випадки ділення.

Гра „Допоможи білочці зібрати гриби”

По гіллячках, на тоненьких,

Поки день ще не погас,

Сироїжки та опеньки

Білка сушить про запас.

Учитель звертається до дітей із пропозицією допомогти білочці відібрати найсмачніші гриби.

На грибах записані приклади на множення та ділення. Смачними будуть ті, відповідь яких менша за число 27.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 9:3=... | 4\*5=... | 6\* 3=... | 4\*7=... |
| 5\* 8 =... | 12:3=... | 35:7=... | 4\*9=... |
| 3\*4 =... | 5 \* 6 =... | 42 : 6 =... | 2 \* 8=... |

Гра „Кмітливе око"

Учні поділені на дві команди, з кожної виходить по 5 учнів, їм роздають картки з цифрами І знаками дій. За сигналом діти складаюсь приклади на множення (наприклад: 3\*7 = 21; 2\*6= 12; 4\*5 = 20).

Потім вчитель пропонує з цими числами утворити інші приклади на множення (7\*3 = 21; б \* 2 =12; 5\*4 = 20). У кожній команді один з її членів записує складені вирази на дошці. Порівнюючи пари виразів, діти повторюють переставний закон множення. Виграє та команда, яка складе більше прикладів за відведений час і сформулює переставний закон множення.

Гра „Полатай дірки"

На підлозі мишка

Підібрала книжку.

Сторінки гортала,

До дірок читала.

Вчитель говорить, що треба полатати сторінки книжки з ма тематики

3\*....= 216\* ......= 18

2\*......= 125\*.....=20

4\*.........= 164\* ...... =24

5\*..........= 15З\* ....... =27

Гру можна організувати як змагання між рядами..

Додаток 5

Ігри до уроків образотворчого мистецтва

Ігри можуть бути іще однією формою перевірки і закріплення знань з образотворчого мистецтва. У процесі гри діти навчаються правильно сприймати форму предмета, його барву, величину, пропорції, положення у просторі відносно інших предметів.

Розробляючи художньо-дидактичні ігри, треба врахувати 4 види діяльності учнів на уроці: малюнання з натури, тематичне, декоративне малювання, бесіди про образотворче мистецтво.

Художньо-дидактичні ігри можна поділити на кілька видів: ігри-подорожі або ескурсії, ігри-змагання або естафети, ігри-загадки, та ігри-лото, композиційні ігри.

Лото „Чи знаєш Ти дерева?"

Гра проводиться на початку уроку перед малюванням осіннього дерева в пам'яті і за уявою.

Дидактичне завдання. Вдосконалюнати спостережливість, досвід учнів, зорову пам'ять,

Дидактичний матеріал. Набір карток із зображеннями або фотографіями різноманітних дерев (береза, дуб, ялина, сосна, липа, осика, горобина, модрина) на кожного учня; набір фішок, книжка із загадками про дерева.

Гра пройде більш ефективно, якщо перед її проведенням організувати ескурсію до лісу чи парку, під час якої учні спостерігатимуть дерева у природі.

Зміст. Перед грою учні отримують набір карток з чотирма або шістьма зображеннями дерев. Вчитель попереджає, що виграють найбільш уважні і спостережливі.

Правила. Учні мовчки відгадують загадки, закриваючи зображення-відгадки фішками. Той учасник гри, у якого всі зображення будуть закриті, піднімає руку – виграє той, хто правильно впізнав усі дерева..

Пробний хід. Вчитель демонструє одну з карток (бажано збільшений варіант, щоб було добре видно всім учням) і загадує одну із загадок, учні повідомлюють відгадку і показують на картці зображення дерева, про яке була загадка. Вчитель загадує ще одну загадку про дерево, зображення якого немає на картках. Учні відповідають про яке дерево була загадка, і додають, що цього дерева не було на картках.