**Міністерство освіти і науки України**

**Тернопільський національний педагогічний університет**

**імені Володимира Гнатюка**

**Кафедра педагогіки і методики**

**початкового навчання**

**Дипломна робота**

**Розвивальний потенціал дидактичної гри у сучасній початковій школі**

Роботу виконала студентка

факультету ПВПК

групи зПК-31

**Городинська Ірина Степанівна**

***Науковий керівник*** –

доктор педагогічних наук, професор

**Вихрущ Віра Олександрівна**

**Тернопіль – 2009**

**Зміст**

Вступ

Розділ 1. Дидактичні основи організації ігрової діяльності учнів

1.1 Ігрова діяльність в процесі розвитку особистості дитини як педагогічна проблема

1.2 Дидактична гра як метод навчання: характеристика основних понять проблеми

1.3 Психолого-педагогічні особливості формування та використання ігрової діяльності у навчальному процесі початкової школи

Розділ 2. Використання дидактичної гри у навчальному процесі початкової школи

2.1 Загальна характеристика досвіду використання ігрової діяльності молодших школярів

2.2 Пошук шляхів вдосконалення дидактичної гри як методу навчання молодших школярів: актуальні проблеми і знахідки

2.3 Авторські пропозиції та їх результативність

Висновки

Список використаної літератури

Додатки

**Вступ**

На сучасному етапі розвитку нашого суспільства першочерговим завданням школи є виховання всебічно розвиненої людини. Важливою складовою частиною цього завдання є боротьба за високу якість знань і вмінь учнів, формування в них навичок самостійної розумової праці, виховання творчої особистості.

У документах про освіту одним із пріоритетних завдань визначено активізацію пізнавальної самостійної діяльності учнів, яка забезпечується ефективними методами та технологіями навчання та виховання школярів [58].

Реформа школи націлює на використання всіх можливостей, усіх ресурсів для підвищення ефективності навчально-виховного процесу. Далеко не всі педагогічні ресурси використовуються у сфері виховання. До таких не часто використовуваних засобів навчання і виховання належить гра.

Проблема ігрової діяльності знайшла своє відображення в багатьох педагогічних теоріях і системах. Значного поширення в світовій педагогічній практиці набула створена у першій половині XIX ст. система дидактичних ігор Ф. Фребеля [41; 55; 82].

Зростаючий інтерес до питань ігрової діяльності на початку ХХ ст. реалізувався у всесвітньовідомій педагогічній системі М. Монтессорі, теоретичними засадами якої є вільне виховання і сенсуалізм (теорія, згідно якої основою психічного життя є чуттєві уявлення).

На розвиток теорії ігрової діяльності значною мірою вплинула вітчизняна наукова педагогічна думка. К. Ушинський зазначав, що в процесі гри «самодіяльно працює дитяча душа» [75, 213].

Наприкінці ХІХ – на початку ХХ ст. теорія ігрової діяльності значно збагатилася ідеями С. Русової щодо організації ігор різних видів.

Відомі педагоги (П. Блонський, В. Сухомлинський, В. Сорока, С. Шацький та ін.) експериментально досліджували провідні педагогічні проблеми, створили парадигми практичної виховної роботи з учнями в контексті різних видів ігрової діяльності [11, 34].

Значну кількість педагогічних ідей щодо ігрової діяльності дитини психологи висловили побіжно в результатах психологічних досліджень. Проблемою гри займались такі психологи як Л. Виготський, Д. Ельконін, А. Леонтьєв, О. Дусавицький тощо [54].

Л. Виготський, розглядаючи роль гри у психічному розвитку дитини, відзначив, що у зв’язку з переходом у школу гра не лише не зникає, але й навпаки, – пронизує собою усю діяльність школяра. «У шкільному віці, – писав він, – гра не лише не вмирає, а проникає у відносини до дійсності. Вона має своє продовження у шкільному навчанні та праці...» [21, 76].

Вивчення досвіду роботи вчителів показує, що в реальному навчальному процесі дидактичні ігри використовуються епізодично або взагалі не використовуються. Багато вчителів не достатньо володіє методикою використання дидактичних ігор на уроках. Причиною цього, на наш погляд, є відсутність науково обґрунтованої системи використань дидактичних ігор, методики використання такої системи.

Недостатня розробленість даної проблеми й об’єктивна необхідність підвищення якісних показників навчання і виховання в національній школі обумовили вибір теми дипломного дослідження: «Розвивальний потенціал дидактичної гри у сучасній початковій школі».

Об’єкт дослідження – ігрова діяльність молодших школярів у навчальному процесі.

Предмет дослідження – використання дидактичних ігор у початковій школі.

Мета дослідження – розробити і науково обґрунтувати систему дидактичних ігор і методичну систему використання їх на уроках у початкових класах, перевірити умови ефективного їх впливу на загальний розвиток молодших школярів, підвищення результатів навчання.

Гіпотезою дослідження є положення, згідно з яким пізнавальна діяльність учнів буде більш раціональною і продуктивною за умови оптимального застосування системи дидактичних ігор.

Для реалізації мети та підтвердження висунутої гіпотези дослідження потрібно було розглянути такі завдання:

1. Вивчити стан досліджуваної проблеми в психолого-педагогічній теорії; розкрити суть поняття «дидактична гра».

2. Систематизувати досвід вчителів щодо використання дидактичних ігор у практиці сучасної початкової школи.

3. Проаналізувати методичне забезпечення ігрової діяльності учнів початкових класів

4. Розробити систему дидактичних ігор, що забезпечують оптимальний характер ігрової діяльності та методичні рекомендації щодо її використання.

5. Перевірити ефективність запропонованої системи.

Для розв’язання поставлених завдань було використано комплекс методів дослідження: теоретичний аналіз психолого-педагогічної і методико-математичної літератури з проблеми дослідження; вивчення та узагальнення педагогічного досвіду; цілеспрямовані педагогічні спостереження, анкетування, констатуючий і формуючий експеримент.

Наукова новизна роботи полягає у створенні системи дидактичних ігор та розробці ефективної методики використання її вчителями.

Теоретична значущість проведеного дослідження полягає в уточненні змісту поняття «дидактична гра», у збагаченні знань про методику використання дидактичних ігор.

Практичне значення дослідження: розроблені і перевірені в ході експерименту система дидактичних ігор і методичні рекомендації.

Обґрунтованість і вірогідність отриманих у ході досліджень результатів забезпечується методичними основами дослідження, відповідністю основних положень дипломної роботи результатам психологічних досліджень, відповідністю методів дослідження його меті і завданням, позитивними відгуками викладачів і вчителів, результатами педагогічного експерименту.

Особистий внесок автора складають комплексне вивчення та уточнення поняття «дидактична гра»; розробка системи дидактичних ігор і методичних рекомендацій щодо їх використання.

Структура та обсяг дипломної роботи.

Дипломна робота складається із вступу, двох розділів, висновків, списку використаної літератури, додатків, таблиць.

**Розділ 1. Дидактичні основи організації ігрової діяльності учнів**

**1.1 Ігрова діяльність в процесі розвитку особистості дитини як педагогічна проблема**

З давніх-давен в будь-які зібрання дітей супроводжувалися ігровою діяльністю. У глибоку давнину дитячі ігри виникли як стихійне наслідування дій дорослих. В ігрових вправах і змаганнях підростаюче покоління готувалося до праці, полювання, війни, виконання норм поведінки, тобто гра мала важливі соціальні функції. Змагалися у стрільбі з лука, катанні на санчатах, лижах, ковзанах. Засобами народної гри дитину виводили з її реального побутового повсякденного життя, запобігали складанню стереотипів сумніву й недовіри до своїх сил. Універсальний засіб народної педагогіки, вона починає вважатися «несерйозним» заняттям, стає переважно привілеєм дітей із заможних класів, обслуговує лише дозвілля. У школі, з її традиційним бажанням уникати будь-якої стихійності, з поглядами на учня як на слухняного виконавця, аж дотепер для гри не було місця. Через гру дитині надавалася змога заявити оточенню про свій позитивний потенціал. Саме у грі активізувалась рухливість, розвивались процеси мислення, викликались позитивні емоції [34, 57-61].

З розвитком людства, нагромадженням знань, засобів матеріальної і духовної культури, прискоренням темпів життя гра поступово втрачала свою навчальну функцію.

З переходом із умов гри до умов навчальної діяльності настає в житті дитини переломний момент. Нове становище дитини в суспільстві визначається тим, що вона не просто йде з дитячого садка до школи, а тим, що навчання для неї стане віднині обов’язковим елементом життя. За результат свого навчання дитина нестиме відповідальність перед вчителем, школою й своєю сім’єю. Тепер дитина має дотримуватись однакових для всіх школярів правил. І тут на допомогу учням і вчителям знову приходить гра.

У сучасних умовах – це не спонтанні сюжетні ігри, не стихійно засвоєні від старших розваги за правилами. Сьогодні гра контролюється системою навчально-виховного процесу.

У грі при цьому існує також суб’єктивна свобода для дитини. Тут діти мають змогу самостійно (без допомоги дорослих) розподіляти ролі, контролювати один одного, 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 виявляти свої особливості, визначати, як вони сприймаються іншими, й з’являється потреба будувати свою поведінку з урахуванням можливої реакції інших.

Упродовж життя людина грає ту чи іншу соціальну роль, що відведена їй у суспільстві. За життя людина програє близько ста ролей 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. Дитяча гра – один з основних видів діяльності дітей, спрямованої на практичне пізнання навколишніх предметів і явищ через відтворення дій та взаємні дорослих.

За своїм змістом ігри органічно пов’язані з життям, працею і поведінкою дорослих членів суспільства. Сюжети ігор дуже різноманітні й відображають реальні умови життя дитини. Вони змінюються залежно від конкретних умов життя, від входження дитини в навколишню реальність, її кругозору. Без гри дітям жити нудно, нецікаво. Буденність життя може викликати у них захворювання. В грі малеча перевіряє свою силу і спритність, виникає бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного. Гра дарує щохвилинну радість, задовольняє актуальні невідкладні потреби, а ще – спрямована в майбутнє, бо під час гри у дітей формуються чи закріплюються особливості, вміння, здібності, необхідні їм для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому. І скрізь, де є гра, панує здоров’я, радість дитячого життя.

Гру у психології визначають як форму діяльності в умовних ситуаціях, направлену на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, зафіксованого у соціально закріплених способах здійснення наочних дій, у предметних науках і культурі. В ігрових ситуаціях використовується так зване «моделювання», або «імітація».

Розвиток ігор, за А. Валлоном, сигналізує про появу різних функцій: сенсомоторних, які виявляються в іграх, що потребують спритності, точності, швидкості; інтелектуальних, мнемічних, які реалізуються в лічилках, правилах; соціальних, які виражаються у протиставленні груп-ватаг [10].

Опосередковано досліджувалися особливості організації ігрової діяльності як методу навчально-виховної роботи і у позашкільних закладах освіти. Такі вчені як В. Косорукова, Н. Кудикіна, О. Матвієнко, А. Фок, Ж. Готдаєва, Н. Ярошенко та ін. довели безперечну доцільність використання умов позаурочного часу для організації ігрової діяльності школярів з метою урізноманітнення завдань розвитку, навчання й виховання дітей молодшого шкільного віку [11, 34-35].

Різноманітність ігор та варіативність їх використання в навчальному навчально-виховному процесі передбачає систематизація ігрової діяльності. Вона здійснюється на підставі порівняння структурних компонентів конкретних ігор.

**Творчі ігри** розподіляються за видами на сюжетно-рольові, конструктивно-будівельні, ігри-драматизації, театралізовані, ігри з елементами праці та художньо-творчої діяльності, ігри-фантазування.

**Ігри за готовими правилами** охоплюють такі різновиди: дидактичні, пізнавальні, ігри-подорожі, рухливі, з елементами спорту, хороводні, народні, комп’ютерні, ігри-розваги, інтелектуальні ігри (загадки, ребуси, кросворди, криптограми, чайнворди (звукові та буквені) тощо.

Особливе значення для виховання особистості мають **народні ігри малих форм** – невеликі за розміром ігри, що виникли у процесі культурно-історичного розвитку певного народу (забавлянки, лічилки, скоромовки, жартівливі мовні ігри, заклички, примовки, небилиці, мирилки, звуконаслідувальні ігри, загадки, жеребкування тощо). У народних іграх малих форм за багато віків сконцентрована національна лексика, художні образи, зафіксовані елементи ментальності та відпрацьовані ігрові способи їх відтворення і засвоєння підростаючими поколіннями.

У навчальних закладах гра використовується як метод, що має великий педагогічний потенціал і найбільшою мірою створює для дітей атмосферу психологічного комфорту.

Ефективність впливу ігрової діяльності на формування дитячої особистості прямо залежить від педагогічного керівництва нею. Педагогічне керівництво грою розуміють як свідомий вплив педагога на ігрову діяльність дітей, у процесі якої цілеспрямовано здійснюються завдання їх навчання, виховання та розвитку.

У процесі педагогічного керівництва творчими іграми перевага надається опосередкованим способам впливу на дітей (через рольове перевтілення, ігрові ситуації, ігрове матеріальне середовище, рольову міжособистісну взаємодію, прийоми невербальної комунікації, емпатійної педагогічної дії тощо). У керівництві іграми за готовими правилами переважають методи та прийоми прямої дії (ознайомлення з ходом і правилами гри, вправляння у способах ігрових дій, зауваження щодо порушення правил тощо) [57, 19-24].

**Дидактична гра** є формою відтворення наочного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин. Гра акумулює у собі елементи ігрового проектування, імітаційного тренінгу, розігрування ролей, дискусію та ін. Гра має більш гнучку структуру, на відміну, наприклад, від ігрового проектування або імітаційного тренінгу, що не обмежує вибір об’єктів імітації, допускає введення спонтанно виникаючих ситуацій [47].

У масовій практиці дитина до гри залучається дуже рано. Первинні форми гри з’являються вже в другому півріччі першого року життя дитини і пов’язані з розвитком її орієнтаційного режиму. Це різні маніпуляційні ігри з багатьма предметами. У ранньому дитинстві (1–3 роки) ігри дітей набирають предметної форми. Дитина вчиться використовувати предмети.

Під кінець раннього дитинства, з розвитком самостійності дитини, з’являється рольова або творча гра як основний тип ігрової діяльності дітей. Рольовою вона називається тому, що діти намагаються в ній виконувати роль дорослої людини. Рольові ігри є не що інше, як наслідування серйозних занять людського життя. У них відображається, як правило, все те, що доведеться робити, коли дитина стане дорослою [21].

Переоцінити значення гри в житті важко. А уявити дитинство без гри неможливо. Крім рольових ігор, у дитячому середовищі побутують вироблені народною педагогікою ігри з готовими правилами – рухливі й розумові або дидактичні, які сприяють фізичному й розумовому розвитку дітей, підвищенню емоційного тонусу.

Народна педагогіка виділяє дві основні групи ігор. Ігри першої групи виникають самі собою. У них діти наслідують функції дорослих, те, що в майбутньому стане для них серйозним обов’язком – трудовим, сімейним, громадським. Друга група – це ігри спеціально вигадані для розваги.

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, для початкового навчання – О.Декролі.

Ф. Фребель весь період розвитку дитини поділяв на три ступені (немовляцтво, дитинство і отроцтво). Відповідно до цього, особливу увагу приділяв грі на перших двох вікових періодах, вбачав в ній основу для розвитку зовнішніх чуттів в немовлячому віці та підґрунтям для навчання мовленнєвим діям у дитинстві.

У своїй праці «Виховання шляхом розвитку» Ф. Фребель визначив гру як одну з положень виховання, навчання та розвитку. Він вважав, що саме у грі найкраще проявляється творчість і самодіяльність дитини, що, однак, не виключає керівного впливу дорослих на ігри дітей. Ф. Фребель докладно розробив цілу систему дитячих ігор. Так звані «Дари Фребеля» – ігри, що увійшли до класики світової педагогічної думки [41, 372]. Методику Ф. Фребеля: гра за допомогою першого дару (див. Додаток А).

Намагаючись розвивати навчання і виховання з наукових позицій, М. Монтессорі поклала в основу своїх педагогічних пошуків фундаментальні принципи експериментальних наук, а дошкільні заклади оцінювала як лабораторію для вивчення психічного життя дитини.

На її переконання, педагог у дошкільному закладі – це спостерігач-експериментатор, який має ретельно розпланувати навчальну та ігрову ситуації, дидактичний матеріал, а також максимально точно оцінити отримані результати.

Застосовуваний італійським педагогом дидактичний матеріал базувався на концепції активної особистості, яка саморозвивається через серію реакцій, викликаних систематичним впливом. Весь цей матеріал був розроблений експериментально. Лише після тривалої й ретельної перевірки реакції дітей на матеріал, що пропонується, педагог визнавала його придатність. Це поєднання навчальних посібників і розвиваючих ігор: геометричні тіла (циліндри, конуси тощо), таблички, дощечки, рамки, рухливий алфавіт, а також звичайні предмети типу чайної ложки, глечика для поливання квітів тощо [55].

Весь матеріал (у тому числі ігровий) має бути, за Монтессорі, обов’язково виготовлений із натуральних матеріалів.

На основі практичних спостережень М. Монтессорі довела, що різні типи навичок у дитини краще виховувати у певному віці. Разом з цим, за її переконаннями, найбільший вплив ігрової діяльності здійснюється у період від 3 до 6 років, коли дитина сама намагається обирати речі й предмети своєї діяльності, та в наступний період (до 9 років), коли дитина стоїть на позиціях «дослідника навколишнього світу».

Згідно з методикою Монтессорі, для дитини створюється спеціально підготовлене культурне розвиваюче середовище, в якому маленький індивід знаходить все необхідне для свого розвитку «вбирає» правильну мову, одержує багаті сенсорні враження, освоює способи поводження з різними предметами. Це середовище дитина сприймає і свідомо, і неусвідомлено, вільно виявляє себе в різних видах діяльності, в тому числі й в іграх [23].

О. Декролі працював над методикою навчання читанню учнів 5-9 річного віку, психологічно обґрунтував цю методику; розробив програму навчання ранньому читанню на основі дидактичних ігор. Запропонував необхідне обладнання для таких ігор.

У 1907 році О. Декролі створив школу, де навчання будувалося на основі вільного виховання і назвав її «школою для життя, через життя». Використовував ігрові ситуації для навчання та виховання молодших школярів [82].

Гра, як відомо, є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для молодших школярів. Ще К. Ушинський писав: «Зробити серйозне заняття для дітей цікавим – ось завдання початкового навчання. Кожна здорова дитина потребує діяльності і до того ж серйозної діяльності... З перших же уроків привчайте дитину полюбити свої обов’язки й знаходити приємність в їх виконанні» [75, 213].

На значення гри звертав увагу визначний класик педагогіки А. Макаренко, який писав: «В дитячому віці гра – це норма і дитина повинна завжди гратись, навіть тоді, коли виконує серйозну справу...» [48, 3]. Видатний педагог висловлювався за широке використання гри у вихованні школярів. Гра, на думку А. Макаренка, – багатофункціональний засіб виховної роботи. Вона дає змогу виховувати колективізм, творчу спрямованість особистості, свідому дисципліну, організованість, розвиває інтелектуальні здібності, естетичні почуття. Особливе місце належить грі в підготовці підростаючого покоління до праці. Хоча гра не створює матеріальних, культурних, інакше кажучи, суспільних цінностей, проте вона привчає людину до фізичних і психічних зусиль, потрібних для роботи. «Яка дитина в грі, така з багатьох поглядів вона буде в роботі, коли виросте», – писав А. Макаренко [48].

Учений поставив питання про специфіку педагогічного керівництва грою, де педагог повинен уміти так само гратися, як діти, – тільки тоді педагогічне керівництво грою буде ефективним. Це означає, що треба науково забезпечити професійну підготовку вчителя до керівництва грою з урахуванням своєрідності цієї діяльності.

Аналіз педагогічної спадщини В. Сухомлинського показує, що в очах педагога-гуманіста гра – нагальна потреба молодшого школяра. Для дитини гра є найсерйознішою справою. У грі розкриваються перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – це величезне світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ [73]. Видатний педагог вважав гру часткою яскравого духовного життя.

Ігрова діяльність як педагогічна проблема чітко окреслена в науковому доробку О. Запорожця. Учений підкреслював, що проблема гри в педагогіці набуває особливої актуальності, оскільки в процесі ігрової діяльності створюються особливо сприятливі умови для засвоєння дітьми нових знань і вмінь, для формування в них таких важливих якостей людського розуму, як здатність виконувати дії в розумовому плані, символічно змінювати реальні об’єкти й оперувати подібною заміною з пізнавальною метою [33].

Розвиток дитини в процесі ігрової діяльності має бути педагогічно керованим. Система методів і форм виховних впливів у процесі гри повинна будуватися на врахуванні історичного розвитку гри і психологічного аналізу – тільки там можна побудувати адекватну картину ігрової діяльності, розкрити її закономірності і на цій основі розробити відповідні методи педагогічного впливу на гру.

Особливості дидактичних ігор та їх впливу на розвиток дитини свого часу досліджували Є. Тихеєва (ігри з дидактичною лялькою, іншими іграшками, з предметами побуту, природним матеріалом, ігри для мовленнєвого розвитку), Ф. Блехер (ігри для математичного розвитку), Л. Венгер (дидактичні ігри і вправи для сенсорного розвитку), А. Бондаренко (роль словесних дидактичних ігор у розвитку самостійності й активності мислення дитини) [35].

Питання про необхідність використання гри в організації навчально-виховної роботи з першокласниками вперше було посталено у 80-х роках XX століття. О. Савченко, Н. Бібік, О. Проскура, Я. Коломинський пов’язують ігри молодших школярів зі зміною провідних видів діяльності та з формуванням рушійних сил учіння. Так, О. Савченко зазначає: «Дитина 6-7 років одночасно тяжіє до двох видів діяльності: ігрової і навчальної. Своєрідність цієї ситуації в тому, що нерозвинені пізнавальні можливості дітей цього віку підкріплюються їх сильними ігровими мотивами, потребою емоційного контакту і підтримки дорослого. Можна сказати, чим сильніше розвинена в дитини до школи ігрова діяльність, тим виразніше в маленького школяра прагнення утвердити себе в новій соціальній ролі школяра» [65, 29-32.].

Аналіз наукових джерел свідчить про те, що, по-перше, розвиток гри може розглядатись з різних позицій; по-друге, гра як специфічна діяльність удосконалюється у двох сферах – у сфері уявній і в сфері реальних дитячих стосунків. Ефективніше на дитину впливає гра високого рівня розвитку.

Результати досліджень ігор дошкільників, дослідження ігрової діяльності учнів початкової школи й емпіричні надбання шкільної практики стали основою для розробки теоретичних і методичних засад організації ігрової діяльності учнів молодшого шкільного віку в навчально-виховному процесі.

**1.2 Дидактична гра як метод навчання: характеристика основних понять проблеми**

Не менш як три віки людина намагається розкрити таємницю гри – привабливої для дитини діяльності, надійної помічниці педагога, безмежно складного явища для науковця.

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

До педагогічних умов, які сприяють розвитку ігрової діяльності належать [44]:

* формування пізнавальних інтересів дітей;
* збагачення учнів знаннями, які опосередковано визначають зміст гри;
* вплив на формування процесуально-операційного компоненту в сфері уявних і реальних взаємовідносин учасників гри, навчання правил колективних ігор;
* сприяння реалізації повноцінних контрольно-оцінних дій;
* нейтралізація негативного виховного впливу соціального середовища;
* забезпечення особистісно-орієнтованого підходу до дітей;
* створення розвивально-виховного матеріального ігрового середовища.

Проте, як показали дослідження вчених-психологів Е. Ельконіна, Л. Артемова та ін.) і педагогів (І. Школьної, О. 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 обмірковування, де їх використання найбільш своєчасне й ефектніше порівняно з іншими методами. Дослідження цих вчених дали можливість виділити оптимальні **способи використання** ігрової діяльності в системі уроків [64]:

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

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

Пізнавальні ігри розширюють кругозір і удосконалюють орієнтування учнів у навколишній дійсності, сприяють формуванню первинних суспільно-політичних уявлень, елементів громадських і патріотичних почуттів, шанобливого ставлення до людини праці, етичної поведінки у побуті та громадських місцях.

Рухливі ігри зміцнюють здоров’я, розвивають дитину фізично. Вони містять у собі широкі виховні можливості – прагнення до перемоги виховує згуртованість, дисциплінує учнів, привчає їх підпорядковувати особисті прагнення колективу, організовує [64].

Становлення теорії дитячої ігрової діяльності пройшло довгий і складний шлях розвитку. Дидактична гра – самостійний метод навчання, проте іноді може бути допоміжним, якщо створює «фон» для процесу пізнання [34].

Як самостійний метод навчання дидактичну гру слід розглядати у певних системах. Поняття дидактичної (навчальної) гри включає обов’язкові компоненти: навчальну структуру, наявність та органічне поєднання основних її складових дидактичних завдань, ігрових дій, правил [29].

Специфічним методом навчання дітей молодшого шкільного віку є дидактичні ігри і вправи. Особливість дидактичних ігор в тому, що «...вони створені дорослими з метою навчання і виховання дітей. Проте, навіть створені в дидактичних цілях, вони все-одно залишаються іграми» [74, 4].

Саме ця особливість дидактичних ігор обумовлює їх цінність як методу навчання: в грі діти краще засвоюють складний матеріал.

**Сутність дидактичних ігор** полягає у вирішенні пізнавальних завдань, поставлених в цікавій формі. Саме вирішення пізнавальної задачі пов’язано з розумовою напругою, з подоланням труднощів, що привчає дитину до розумової праці. Одночасно розвивається логічне мислення дітей. Засвоюючи або уточнюючи в дидактичній грі той або інший програмний матеріал, діти вчаться спостерігати, порівнювати, класифікувати предмети по тих або інших ознаках; вправляти пам’ять, увага; вчаться застосовувати чітку і точну термінологію, зв’язно розказувати; описувати предмет, називати його дії і якості; проявляють кмітливість, винахідливість [30].

**Значення дидактичних ігор** для розвитку дітей надзвичайно велике ще і тому, що в процесі ігрової діяльності разом з розумовим розвитком здійснюється фізичне, естетичне і етичне виховання. Виконуючи різноманітні рухи, дії з іграшками і предметами, дитина розвиває дрібні м’язи руки. Засвоюючи кольори, їх відтінки, форму предметів, маніпулюючи іграшками і іншим ігровим обладнанням, набуваючи певного чуттєвого досвіду, діти починають краще розуміти красу навколишнього світу. Виконуючи правила гри, хлопці привчаються стримуватися, контролювати свою поведінку, внаслідок чого виховується воля, дисциплінованість, чесність, правдивість, уміння діяти спільно, приходити один одному на допомогу, радіти власним успіхам і успіхам товаришів.

Поняття дидактичної гри трапляються у багатьох вчених. На нашу думку заслуговують на увагу кілька з них.

**Дидактична гра** – метод навчання, що дає змогу формувати в учнів уміння й навички або систему уявлень і понять шляхом вправляння в процесі ігрової діяльності. Вона включає конкретну вправу (дидактична основа) та ігрові дії, ігровий момент або ігрову ситуацію і складається з таких компонентів: дидактична задача, ігрова дія чи ігровий елемент, правила гри, хід гри, підсумок або закінчення гри [23].

**Гра** – вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства. Поняття гри розглядається як родове щодо до термінологічного словосполучення «ігрова діяльність».

**Ігрова діяльність** є складним системним утворенням, структура якого охоплює мотиваційно-цільовий, змістовий, процесуально-операційний, контрольно-оцінний та результативний компоненти. [6].

**Дидактична гра** – гра, спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок [9].

Як ігровий метод навчання дидактична гра постає у двох видах:

1) власне дидактична гра. Ґрунтується на автодидактизмі (самонавчанні) та самоорганізації дітей;

2) гра-заняття (гра-вправа). Провідна роль у ній належить вихователю, який є її організатором. Під час гри-заняття діти засвоюють доступні знання, у них виробляються необхідні вміння, удосконалюються психічні процеси (сприймання, уява, мислення, мовлення). Ефективне опанування знань і вмінь відбувається в практичній діяльності за активізації мимовільної уваги і запам’ятовування.

У дидактичній грі як формі навчання дошкільників взаємодіють навчальна (пізнавальна) та ігрова (цікава) сторони. Відповідно до цього вихователь одночасно навчає дітей і бере участь у їхній грі, а діти граючись навчаються. Здатність дидактичної гри навчати і розвивати дитину через ігровий задум, дії і правила О. Усова визначає як авто дидактизм [29].

Пізнавальний зміст навчання виявляється в його дидактичних завданнях, які педагог ставить перед дошкільниками не прямо, як на занятті, а пов’язує їх з ігровими завданнями та ігровою дією. Дидактична мета, прихована в ігровому завданні, стає непомітною для дитини, засвоєння пізнавального змісту відбувається не навмисне, а під час цікавих ігрових дій (приховування і пошуку, загадування і відгадування, елементів змагання у досягненні ігрового результату тощо).

Отже, дидактичні ігри і вправи сприяють всесторонньому розвитку дітей.

Дидактичні ігри мають своєрідну **структуру**, в якій більшість дослідників виділяє такі основні елементи, як [30]:

* навчальне завдання;
* ігрова дія або ігровий елемент;
* правила;
* висновок або закінчення гри (розгорнуту структуру дидактичних ігор див. Додаток Б).

Деякі науковці, зокрема Н. Седж, розширюють **структурні складові** дидактичної гри:

* дидактичне завдання;
* ігровий задум;
* ігровий початок;
* ігрові дії;
* правила гри;
* підбиття підсумків.

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

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

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

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

**Правила гри** діти сприймають як умови, що підтримують ігровий задум; їх невиконання знищує гру, робить її нецікавою. Без заздалегідь визначених правил ігрові дії розгортаються стихійно, і дидактичні завдання можуть лишитися невиконаними. Тому правила гри задаються 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 найкращі результати тощо. При цьому слід тактовно підтримати й інших учасників гри [30].

Дидактичні ігри, які використовуються в початковій школі, виконують різні **функції** [50]:

* активізують інтерес та увагу дітей;
* розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву;
* закріплюють знання, вміння і навички;
* тренують сенсорні вміння, навички тощо.

На думку Д. Ельконіна дидактичній грі притаманна багатофункціональність. Серед **функцій** навчальної гри він виділяє [81]:

* формування базових засад особистості (формування самосвідомості, розвиток довільної поведінки, статево-рольова ідентифікація, національно-культурне самоусвідомлення, розвиток творчого ставлення до дійсності, набуття досвіду соціальної взаємодії, формування комунікативних умінь, розвиток емпатії тощо);
* збагачення емоційно-почуттєвої сфери;
* адаптаційна;
* мотиваційна;
* розвивальна;
* виховна, дидактична;
* коригуюча;
* здоров’язберігаюча;
* компенсаторна та ін.

Цікаві думки стосовно функцій дидактичної гри в дошкільному віці можна знайти в працях А. Бондаренко. Дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми підвищують ефективність сприймання дітьми навчального матеріалу, урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять у неї елемент цікавості. У системі навчання і виховання активно використовуються дидактичні (навчальні) ігри, які розвивають спостережливість, уяву, пам’ять, мислення, мовлення, сенсорні орієнтації дітей у розмірах, формах, кольорах, максимально задіюють інтелектуальний потенціал у пізнанні світу і себе [9].

Складним питанням в теорії дидактичних ігор є питання їх класифікації. До теперішнього часу єдина класифікація не прийнята. Систематизація дидактичних ігор не є універсальною, ігри можна розрізняти за різними показниками.

Пропонуємо, зокрема **класифікацію** за Р. Жуковською [26]:

* за змістом (ігри з розвитку мовлення, математичних уявлень, фонетичного слуху тощо);
* за використанням дидактичних ігрових матеріалів (ігри з іграшками і картинками, словесні, сенсорні, настільно-друковані ігри);
* за рівнем активності дітей (ігри-вправи, ігри-заняття, автодидактичні ігри тощо).

Н. Седж повніше розкриває дану систематику. За змістом дидактичні ігри ділять на ігри з ознайомлення з навколишнім світом, розвитку мовлення, розвитку математичних уявлень та понять, музичні ігри і т.д.

За використанням ігрового матеріалу виділяють ігри з іграшками і картинками, настільно-друкарські, словесні тощо.

За ступенем активності дітей і вихователя дидактичні ігри ділять на три групи: ігри-заняття, ігри-вправи, автодидактичні ігри. Автодидактичні ігри – це ігри зі спеціальними предметами, маніпулюючи якими дитина розуміє співвідношення «більше – менше», «нижче – вище» тощо. Гра не передбачає участі дорослого [30].

Н. Седж також пропонує більш широку **класифікацію** дидактичних ігор по розділах відповідно до програми, навчального плану [30]:

* ігри з рідної мови;
* ігри для підготовки до математики;
* ігри з ознайомлення з навколишнім світом;
* музичні ігри;
* підготовчі ігри до образотворчої діяльності;
* рухомі або фізичні ігри.

Разом з тим, дидактичні ігри, які використовуються на заняттях з рідної мови, підрозділяються на 6 основних груп: фонетичні, графічні, лексичні, граматичні, ігри, що розвивають зв’язне усне мовлення, і дидактичні вправи для розвитку м’язів пальців руки, окоміру.

Фонетичні ігри використовуються для первинного ознайомлення із звуками мови, виділення слів з названим звуком, складання схем звукової структури слів і т.д. Графічні ігри націлені на ознайомлення дітей з графічним виглядом букв, складання і читання складів, слів і речень. В процесі лексичних ігор поповнюється активний словник дитини. При проведенні граматичних ігор учні навчаються правильній побудові висловлень. Під час ігор, що розвивають зв’язне усне мовлення, формується діалогічне і монологічне мовлення молодших школярів.

В іграх, направлених на підготовку руки дитини до письма, звичайно використовується дрібний роздатковий матеріал. Ці ігри є не поганим засобом розвитку дрібних м’язів пальців руки, передпліччя і окоміру, тобто вони готують руку дитини до оволодіння технікою письма. Проводити їх можна на заняттях і на перерві, а також в позакласній роботі.

Дидактичні ігри з ознайомлення з навколишнім світом згруповані в двох напрямах: ігри для ознайомлення з суспільним життям та ігри для ознайомлення з природою.

Окремою ланкою існують ігри на розвиток відчуття ритму, музичної пам’яті і слуху, вокально-хорових навиків і дитячої творчості.

Підготовчі ігри до образотворчої діяльності представлені трьома групами. В процесі проведення вправ і ігор першої групи закріплюються знання про специфіку візерунків декоративно-ужиткового мистецтва, про кольори і їх відтінки, про холодні і теплі тони, про особливості композиції візерунків.

В другій групі – ігри і вправи на закріплення знань, умінь і навичок, необхідних для передачі форми, побудови, розміру, характерних зовнішніх ознак предмету.

До третьої групи увійшли ігри і вправи на закріплення просторового орієнтування і створення нескладних сюжетних композицій [30].

Дидактичні ігри також можуть мати наступні **форми** [66, 18-20]:

* бути тільки в словесній формі – коли учитель для постановки проблеми, а учні для її розв’язання використовують лише розмову. Такими іграми можуть бути запитання-відповіді учнів, наприклад «Доповни речення»;
* поєднувати слово і практичні дії – тобто виконання учнями певних операцій після оголошення відповіді, наприклад скласти ряд чисел, виконати дії з картками тощо. До таких ігор належить «Мовчанка»;
* поєднувати слово й наочність – коли учні за вказівкою вчителя розкладають у певній послідовності картинки; або ж після прослуховування музики, перегляду художнього твору, відповідають на запитання вчителя.
* поєднувати слово й реальні предмети, тобто за вказівкою вчителя використовувати в цілях змагання предмети реальної наочності (математичні палички, касу букв та складів тощо).

Інші автори використовують наступну **класифікацію** ігрових форм, що дещо розширює можливості їх використання в навчальному процесі. Це зокрема [64]:

* маніпуляції іграшками, картинками, предметами (добір, складання, розкладання);
* пошук предмета та його місцезнаходження (вправо, вліво,...) – так звані автодидактичні ігри;
* загадування і відгадування (зокрема ребусів);
* виконання ролей (рольові дидактичні ігри, театралізована гра);
* змагання.

Ігровий елемент може бути використаний у формі слова, фрази, запису, особливих рухів (нахили, заплющування очей, оплески). В одній грі буває й кілька дидактичних елементів.

У методиці викладання кожного навчального предмета виділяють специфічні дидактичні ігри, що відбивають його структуру й особливості.

Правильно побудована цікава дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує польові якості дитини. Не варто оцінювати дидактичну гру лише з позицій навченості дитини. Цінність гри, передусім у тому, що вона викопує роль емоційної розрядки, запобігає втомі дітей, знижує гіподинамію. У навчальному процесі ігрова діяльність має форму дидактичної гри, ігрової ситуації, ігрового прийому, ігрової вправи.

**1.3 Психолого-педагогічні особливості формування та використання ігрової діяльності у навчальному процесі початкової школи**

Особливості емоційного життя молодшого школяра визначають і специфіку діяльності дітей цього віку.

У характері діяльності, в тих думках і відчуттях, якими вона супроводжується і спонукає, найяскравіше виявляються особливості молодшого шкільного віку.

У вихованні дітей молодшого шкільного віку дуже важливо, щоб вони виражали своє емоційне ставлення до найбільш важливої у їх житті діяльності – навчання. Від творчості вчителя-вихователя залежить, щоб на своє навчання, здобуття знань дитина дивилася як на діяльність корисну, необхідну суспільству [28, 2].

Школа – один з існуючих факторів прискореного соціально-економічного розвитку суспільства. В наш час школа шукає найбільш результативні методи навчання і виховання. Особливо ця проблема стоїть перед початковою ланкою школи.

Сучасні шкільні курси мають великі розвиваючі можливості завдяки своїй цілісності й логічній строгості. Для того, щоб учні початкових класів усвідомили важливі ідеї, покладені в їх основу, треба дібрати такі методи і форми навчання, щоб матеріал подавався на доступному для них рівні. До таких методів відносять гру.

Гра належить до традиційних і визначних методів навчання і виховання школярів. 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 можливості, виховує особистість [13].

Гра сприятливо діє на розвиток психічних процесів, нових видів розумової діяльності, засвоєння нових знань та умінь молодших школярів, тому що в грі поетапне відпрацювання розумових дій відбувається постійно і ненав’язливо [15].

Важлива роль гри в розвитку психічних процесів дитини пояснюється тим, що вона озброює дитину доступними для неї засобами активного відтворення, моделювання за допомогою зовнішніх, предметних дій такого змісту, яке за інших умов було б неможливим та не могло бути по-справжньому засвоєно.

В ігровій діяльності створюються сприятливі умови для розвитку інтелекту дитини, для переходу від наочно-дієвого мислення до образного і до елементів словесно-логічного мислення. Саме в грі розвивається здатність дитини створювати узагальнені типові образи, подумки перетворювати їх [27].

Важко знайти спеціаліста в області дитячої психології, який би не торкався проблеми гри, не висловлював би своєї точки зору на її природу і значення, однак спеціальних досліджень з цієї проблеми дуже мало, буквально одиниці.

Початок вивчення теорії гри пов’язаний з такими іменами мислителів як Ф. Шіллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Розробляючи свої філософські, психологічні і, головним чином, естетичні погляди, вони поступово, тільки в деяких положеннях, торкались гри як одного із найрозповсюдженіших явищ дитячого життя [10].

В емпіричній психології при вивченні гри, так як і при аналізі інших видів діяльності переважав функціонально-аналітичний підхід. Одні дослідники (К.Ушинський – в Росії, Дж. Селлі, К. Бюлер, В. Штерн – за кордоном) бачили в грі прояви відображення чи фантазії, приведені в рух різноманітними ефективними тенденціями; інші (А. Сікорський – в Росії, Дж. Дьюі – за кордоном) пов’язували гру із розвитком мислення [21].

Сучасна психологія визначає, що гра охоплює всі періоди життя людини. Це важлива форма її життєдіяльності, а не вікова ознака. З грою людина не розлучається все життя, змінюються лише її мотиви, форми проведення, ступінь вияву почуттів та емоцій. Розробкою теорії дитячих ігор, з’ясуванням ролі, структури і значення гри для виховання і навчання дітей займалися психологи Ж. Піаже, Л. Виготський, О. Леонтьєв, Д. Ельконін та ін.

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

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

У дитячих іграх вільна ігрова діяльність виступає переважно як самоціль. У дидактичних іграх, створених педагогікою (в тому числі і народною), ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується для навчальних цілей. Дидактичні ігри – різновид ігор за правилами. У світовій педагогіці відомі системи дидактичних ігор, які вперше розробили для дошкільного виховання Ф.Фребель і М.Монтесорі, а для початкового навчання – О. Декролі (див. розділ 1.1.).

У дошкільному віці гра є провідною діяльністю, у процесі якої відбуваються важливі зміни у психіці дошкільника й розвиваються психічні процеси, що готують його перехід до нового, вищого щабля розвитку; створюються умови для соціалізації дитини, становлення й саморозвитку її особистості; у цей період у контексті гри виникають та диференціюються нові види діяльності, зокрема трудова, естетична, навчальна тощо [44].

У молодшому шкільному віці поряд з навчанням особливо велике значення для розумового розвитку має гра, провідна форма їх діяльності, у процесі якої збагачуються знання, формуються важливі якості особистості. Особливо важливу роль відіграє дидактична гра, за допомогою якої здобуті дітьми знання закріплюються, стають переконаннями. У дидактичних іграх розвивається мислення. Слід пам’ятати, що в таких іграх дітям часто доводиться оперувати уявленнями, бо самі предмети, явища, які вони бачили і вивчали раніше, є лише в їхній уяві. Оперуючи в іграх уявленнями про об’єкти і явища, діти наближаються до абстрактного мислення. Завдяки дидактичним іграм дошкільники набувають початкових умінь і навичок розумової діяльності, що потрібні для майбутнього навчання в школі [57, 19-24].

Гра, як зазначається в психологічному словнику, – це довільна діяльність, яка відображає у специфічній умовно-узагальненій формі ставлення людини до світу, людей, до самої себе і має за мету самовираження індивіда, формування у нього певних типів соціальної поведінки та активізацію біологічних та інтелектуальних можливостей особистості [59].

Думки про значення гри для розвитку особистості можна знайти у працях видатних філософів, педагогів і психологів.

У своїх працях А. Леонтьєв дійшов висновку, що в процесі діяльності дитини виникає суперечність між бурхливим розвитком потреби взаємодіяти з предметами, з одного боку, та способами реалізації цієї взаємодії – з іншого. Дитина прагне до певних дій, але при цьому не володіє тими операціями, які потрібно здійснювати відповідно до реальних предметних умов реалізації цих дій. Ця суперечність може бути усунута лише в одному виді діяльності, а саме – у грі. Тільки в ігровій діяльності необхідні операції можуть бути замінені іншими операціями, а її предметні умови іншими предметними умовами, причому зміст самої дії зберігається [43, 7].

Л. Виготський вважає, що використання ігрових методів у початковій школі відповідає природним особливостям дітей цього віку, а отже, сприяє ефективності навчання. Такої ж точки зору дотримується й Д. Ельконін. Він указує на те, що завдяки використанню форм діяльності, які поєднують у собі навчальні й ігрові елементи, можна істотно підвищити ефективність процесу навчання молодших школярів [43, 9].

Науковці одностайні, стверджуючи, що учні початкової школи не мають природної мотивації до вивчення будь-якого навчального предмета. Гра цілком реально може виступати певним каталізатором, поштовхом до навчання, адже без мотиву не може відбуватися жодний вид діяльності.

З початком навчання у школі різко змінюється соціальне середовище дитини, що, безумовно, впливає на її психологічний стан. Гра як звична діяльність у цьому віці допомагає їй подолати скутість, сором’язливість і страх. Тому, на думку вчених, саме ігрові форми навчання найбільше сприяють адаптації дитини до нових умов і соціалізації молодшого школяра у шкільне середовище.

Ігрова діяльність, на відміну від інших форм роботи з учнями початкової школи, створює всі необхідні передумови для ефективної організації навчального процесу з усіх предметів шкільного циклу.

Переважна більшість науковців зазначають, що саме в ігровій діяльності формуються й удосконалюються сприймання, увага, мислення, пам’ять – фундаментальні психічні процеси, без достатнього розвитку яких не можна говорити про виховання гармонійної особистості.

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

У грі найповніше проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей.

Ефективне навчання в початкових класах неможливе без пошуків нових шляхів активізації пізнавальної діяльності учнів. Учні мають не лише засвоїти визначену програмою систему знань, а й навчитися спостерігати об’єкти, явища, процеси, порівнювати їх, виявляти взаємозв’язок між поняттями, діями, величинами та їх відношеннями, навчитися формувати свої висновки.

Здобуті учнями міцні знання перетворюються в переконання тільки тоді, коли вони є результатом свідомої самостійної роботи думки. Отже, вчителю важливо засвоювати такі методичні прийоми, які б збуджували думку школярів, підводили їх до самостійних пошуків, висновків та узагальнень. Сучасна школа має озброїти учнів не лише знаннями, уміннями та навичками, а й методами творчої розумової і практичної діяльності [49].

Цілком природно, що саме в грі слід шукати приховані можливості для успішного засвоєння учнями ідей, понять, формування необхідних умінь і навичок. Дидактичні ігри дають змогу індивідуалізувати роботу на уроці, давати завдання, посильні кожному учню, максимально розвивати їхні здібності. Разом з тим гра виховує почуття відповідальності, колективізму [69].

Якщо спочатку учень зацікавиться грою, то дуже швидко його вже цікавитиме пов’язаний з нею матеріал, в нього виникне потреба вивчити, зрозуміти, запам’ятати цей матеріал, тобто він почне готуватися до участі у грі. Гра дає змогу легко привернути увагу й тривалий час підтримувати в учнів інтерес до тих важливих і складних предметів, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається. Наприклад, одноманітне розв’язування прикладів стомлює дітей, виникає байдужість до навчання. Проте розв’язування цих самих прикладів у процесі гри «Хто швидше?» стає для дітей вже захоплюючою, цікавою діяльністю через конкретність поставленої мети – в кожного виникає бажання перемогти, не відстати від товаришів, не підвести їх, показати всьому класу, що він вміє, знає.

Аналогічно можна запропонувати гру під час опрацювання правил на уроках української мови. Вивчення їх у процесі гри «Знайди ознаку» забезпечить необхідну активність учнів [78].

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

Величезні можливості дає застосування ігор під час екскурсій у природу. Розкрити перед дітьми різноманітність і красу навколишньої дійсності, привернути увагу до малопомітних, але істотних ознак рослинного і тваринного світу значно легше, якщо залучити учнів до активного емоційного сприймання.

Саме цьому сприяють сюжетні ігри та ігри-вправи з природничим матеріалом, їх мета – навчити дітей знаходити потрібний предмет за допомогою аналізатора (дотику, смаку, запаху), оперуючи істотними ознаками; описувати предмети й знаходити їх за описом; знаходити ціле за частиною і частину за цілим; групувати предмети за місцем, способом використання людиною; встановлювати послідовність стадій розвитку рослин [54].

Складність використання гри у навчанні пов’язана з її особливостями (двопланова поведінка, відсутність персональної відповідальності кожного за результати дій, спрощене уявлення про реальність), що потребує від учня зусиль для входження у гру. Потрібно, щоб учні були орієнтовані на результати гри [45].

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 [77].

Види емоційного стимулювання [30]:

1. Ігрове завдання можна давати як відпочинок.

2. Вона дається так, ніби не планується педагогом заздалегідь (гра-імпровізація).

3. Ігрове завдання вводиться з прив’язкою до конкретної ситуації, конкретного учня,

4. Вчитель постійно підбадьорює учнів.

5. У рольових завданнях педагог використовує «персонажні» ролі.

6. Переможців ігор-змагань вітає весь клас.

7. Переможці не забуваються, їх можна залучити як аспектів в інших іграх або при виникненні суперечки.

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

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

При використанні гри можуть виникати і певні труднощі. Розглянемо найважливіші з них [26]:

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

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

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

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

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

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

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

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

8. Функція педагога як керівника навчального процесу трансформується. Якщо педагог постійно коригує дії учасників гри, виходячи з своєї концепції того, що має відбуватися, то це впливатиме на спонтанність поведінки учнів, вони будуть привчатися до пошуків самостійних рішень. Якщо педагог зовсім не керуватиме грою, виникає загроза, що завдання не буде виконане або виконане небажаним методом. У цьому випадку вчитель ризикує втратити контроль над класом.

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

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

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

У кожному окремому випадку доцільність включення тих чи інших ігор у навчальний процес, місце їх у програмі курсу, що вивчається, і час проведення мотивується особливостями предмету, віковими та індивідуальними особливостями учнів, а також рівнем сформованості класного колективу [25].

При підборі і розробці дидактичних ігор слід враховувати, що темп і ефективність засвоєння змісту навчання пропорційні інтересам учнів і діяльності, яку вони виконують. Знання починаються з чуттєвого сприйняття, з допомогою уявлень переходить у пам’ять, а потім через узагальнення одиничного формується розуміння загального.

Діяльність учнів буде успішною, якщо модель дій, яку необхідно виконати, випереджає саму діяльність. На стійкість уваги впливає спрямованість особистості, її інтереси. Необхідно максимально активізувати асоціативну пам’ять і творчий розвиток особистості. Організація і проведення ігор потребують великої майстерності. Педагогу потрібно виробити чітку стратегію керівництва груповим спілкуванням [36].

У ході гри мовнорозумова діяльність учнів стає більш евристичною і творчою, підвищується її мотивація. Обговорення повинно проходити у доброзичливій формі. Активність учнів – головний критерій ефективного проведення гри. У дидактичних іграх учні спостерігають, порівнюють, класифікують предмети за певними ознаками, виконують аналіз і синтез, роблять узагальнення. Багато ігор потребують вміння викладати свої думки у зв’язній і зрозумілій формі, використовуючи відповідну термінологію [78].

Проводити ігри, створювати ігрові ситуації важливо на кожному уроці. Це особливо стосується 1 класу – перехідного періоду, коли учні ще не звикли до тривалої напруженої діяльності. Вони швидко стомлюються, притуплюється їхня увага, набридає одноманітність. Тому гра має ввійти в практику роботи вчителя як один з найефективніших методів організації навчальної діяльності першокласників. На думку О. Савченко, у систему дидактичних ігор для першокласників доцільно включати ігри на формування розумових операцій (аналіз, класифікація, узагальнення); на відновлення, доповнення цілого; виключення зайвого, ігри-інсценізації, ігри-конструювання; рольові ігри з елементами сюжету. У структурі уроку місце гри, її тривалість визначаються завданнями уроку і змістом самої гри. Протягом уроку вчитель може ввести 2-3 короткочасні ігрові ситуації різної тривалості [8].

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

1. Готовність учнів до участі в грі. (Кожний учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити мету її, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі).

2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.

3. Чітка постановка завдання гри. Пояснення гри – зрозуміле, чітке.

4. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.

5. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти і спрямовувати, оцінювати.

6. Не можна допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінка за поразку в грі, глузування тощо).

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

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

Доцільним на уроці є використання дидактичних ігор, організація яких не потребує багато часу на приготування відповідного обладнання. Це мають бути ігри, які містять легкі для запам’ятовування правила, передбачають швидку відповідь, зосередження довільної уваги.

Слід віддавати перевагу іграм, у яких може бути задіяна значна кількість учнів класу.

В іграх діти проявляють себе по-різному, тому вчитель обов’язково має враховувати їх індивідуальні особливості.

На початку гри вчитель повідомляє її назву та стислу характеристику, ролі гравців і їхнє вихідне положення, хід гри і мету, сигнали початку і зупинки гри, підсумок гри. Наприкінці пояснення треба чітко сформулювати правила гри, щоб школярі їх добре запам’ятали. Варто з’ясувати, чи діти все зрозуміли, можливо, показати окремі моменти гри. Учитель має уважно стежити за гравцями і вчасно завершити гру. Щоб та сама гра не набридала, необхідно через певний час вносити зміни [46, 173].

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

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

Особливості дидактичних ігор зумовлюють їх цінність як методу навчання: у грі діти краще засвоюють матеріал, особливо учні початкової ланки освіти. Правильний підбір ігор активізує спостережливість дітей, розвиває пам’ять, вміння орієнтуватися в просторі та знаходити вихід із проблемних ситуацій.

Розробляючи систему дидактичних ігор на уроках, потрібно виходити з методичного аналізу поняття дидактична гра, враховувати мету використання ігор на уроках в початкових класах, потребу в оптимізації навчального процесу, індивідуальні можливості молодших школярів. При цьому слід дотримуватись таких концептуальних вимог [8]:

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

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

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

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

Система дидактичних ігор розроблялася на основі аналізу стабільних підручників, посібників для вчителя, рекомендацій наукового керівника, а отже має свої властивості (підсистеми).

Наприклад, система дидактичних ігор з вивчення математики в 1 класі включає в себе такі підсистеми дидактичних ігор:

1. Дидактичні ігри, пов’язані з вивченням властивостей та відношень предметів;

2. Дидактичні ігри, пов’язані з вивченням нумерації чисел першого десятка та числа 0;

3. Дидактичні ігри, пов’язані з вивченням практичних дій в межах 10;

4. Дидактичні ігри, пов’язані з вивченням нумерації чисел другого десятка.

У кожну підсистему входять ігри, різноманітні за формою їх проведення, а саме: фронтальні ігри, індивідуальні ігри, рухливі ігри, спокійні ігри, ігри-змагання тощо. Загальний вигляд системи дидактичних ігор для уроків математики в 1 класі, можна зобразити структурною схемою (див. Додаток В).

Як видно зі схеми, нові види ігор протягом року вводяться поступово і на кінець першого класу діти знайомі з усіма названими видами ігор.

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

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

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

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

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

2. Підібрати мінімальну кількість ігрового матеріалу для проведення ігор.

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

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

5. Доцільно розсадити учнів (звичайно, непомітно для них) так, щоб за кожною партою сидів один учень сильний, а другий – слабкий. У такому разі ігри між сусідами по парті проходять ефективніше і постійно контролюються сильнішими. Розсадити учнів по рядах парт треба так, щоб рівень їхніх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб шанс виграти мав кожен ряд учнів.

6. Гра на уроці не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко організованою і цілеспрямованою. Насамперед учні повинні засвоїти правила гри. Загальні правила мають бути єдиними для всіх ігор, щоб в учнів поступово виробився стереотип. Крім того, зміст гри, її форма повинні бути доступними, посильними для учнів.

Змагання в 1 класі доцільно проводити на першість між учнями рядів парт, за варіантами у кожному ряді тощо.

Педагог, організовуючи гру дітей, докладно пояснює їм її зміст, розподіляє між гравцями ролі, роздає матеріали гри. Його вказівки визначають поведінку гравців протягом усієї гри.

Отже, інструктаж перед грою має велике значення для встановлення ігрових взаємин між дітьми: правильно розкривши зміст правил, вихователь тим самим спрямовує поведінку гравців у потрібному напрямі, визначає критерій вимог до них.

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

Потрібно враховувати це і під час пояснення гри звертати увагу дітей на зміст правил, пропонувати їм повторити їх. Згодом, коли діти починають надавати правилам більшого значення, вони в разі потреби самі запитують про них.

Під час пояснення правил гри треба доводити дітям необхідність їх виконання. Важливо також спочатку пояснювати ігрове завдання, а потім ігрові дії і правила, бо вони підпорядковані ігровому завданню. Тільки знаючи його дитина зрозуміє, чому треба виконувати саме такі дії і правила. У пояснення гри необхідно дати дітям вказівки, якими вони мають керуватись у своїх діях, наприклад, сказати їм, що визначає їх перемогу в грі (виграє той, хто виконає першим ігрове завдання, додержуватиме правил гри). Такі настанови сприяють тому, що всі гравці старанно виконують ігрове завдання.

Правила в ігровій ситуації відіграють надзвичайно важливу роль. Якщо вони заздалегідь не продумані, чітко не сформульовані, то це утруднює пояснення ходу гри, осмислення учнями її змісту, викликає втому і байдужість в учнів.

Правила гри зобов’язують учнів діяти строго по черзі чи колективно, відповідати за викликом, уважно слухати відповідь товариша, щоб вчасно виправити його і не повторювати сказаного, бути дисциплінованими, не заважати іншим, чесно визнавати свої помилки тощо.

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

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

У грі повинні брати участь всі учні класу. Тому завдання треба добирати короткі, посильні, розраховуючи на відповіді всіх учнів класу.

Слід уникати одноманітності завдань, організовуючи їх так, щоб дітям не доводилося довго чекати включення в гру, бо це знижує їхній інтерес.

Загальні правила для учнів в процесі ігор можна сформулювати так:

1. Уважно слухай і запам’ятовуй хід гри, необхідні дії, їх послідовність.

2. Пам’ятай – успіх залежить від чіткого усвідомлення кінцевої мети, передбаченого грою результату гри. Не поспішай розпочати гру, не дослухавши до кінця вказівки вчителя. Поспіх часто призводить до грубих помилок, зайвих непотрібних дій.

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

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

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

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

На цьому останньому пункті слід особливо наголосити і застерегти, що навіть тоді, коли все виконано правильно, але хоч один учень ряду схитрував, ряд займає останнє місце. Важливо, щоб не лише вчитель, а й учні слідкували за чесністю дій в грі.

Підбираючи для молодших школярів різноманітні ігри, вчитель вводить учнів під час навчальної діяльності у ситуації пізнавальної активності, яка проявляється ситуативно і підтримується завдяки зовнішній стимуляції з боку педагога. Як барометр уроку, діти постійно спонукають вчителя до пошуку нових ігор та використання їх у навчально-виховному процесі. Це можуть бути такі форми ігрової діяльності, як дидактична гра, ігрова ситуація, ігровий прийом, ігрова вправа.

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

За допомогою ігор можна закріплювати вміння і навички. Участь у різноманітних дидактичних іграх сприяє розвитку мислення, уваги, мовлення дітей, породжує позитивні емоції, серед яких вирізняється радість пізнання. На думку О. Савченко, вихідним для вчителя має бути прагнення досягти того, щоб усі учні неодноразово пережили почуття справжнього успіху. Саме під час гри легко створити запрограмовану ситуацію успіху для дітей, яким важко навчатися. Систематична повторюваність ситуації запрограмованого успіху сприяє зародженню пізнавальної активності [65].

Підводячи підсумок, можна сказати, що гра – це один із найважливіших методів у навчанні і вихованні школярів. Розглядаючи значення гри з точки зору психології та педагогіки, стверджуємо, що гра відноситься до засобів підвищення ефективності навчально-виховного процесу.

Таким чином, враховуючи зазначені чинники, можна стверджувати, що якісний розвиток основних психічних процесів (сприймання, уваги, пам’яті, мислення, уяви) у молодшому шкільному віці залежить від того, наскільки успішно організована навчальна діяльність. Підвищити ж її ефективність можна за умов використання на уроках різних видів дидактичних ігор, оскільки навчально-ігрова діяльність, з одного боку, сприяє підвищенню ефективності навчання учнів початкової школи, а з іншого – створює умови для розвитку та вдосконалення психічних процесів у молодшому шкільному віці.

**Розділ 2. Використання дидактичної гри у навчальному процесі початкової школи**

**2.1 Загальна характеристика досвіду використання ігрової діяльності молодших школярів**

Розглянувши монографії, статті журналів «Початкова школа», «Начальная школа», «Рідна школа» та відвідуючи уроки вчителів початкової ланки освіти можна сказати, що використання дидактичних ігор у практиці початкової школи відіграє важливе значення.

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

У статті **П. Копосова** «Місце начальної гри у методичній системі сучасної дидактики» [39, 65-66] увага звертається на неоднозначне і не просте вирішення питання впровадження ігрової методики у навчальний процес. На думку автора статті, досконало розроблена ігрова методика може відігравати роль «двигуна» пізнавального процесу, але досконалість «ходової частини» забезпечує рівень ефективності методики того чи іншого предмета. Гра не може компенсувати недосконалості застосування методики навчального предмета. Загальновизнано, що поряд із специфічно предметними знаннями, уміннями і навичками необхідно формувати в учнів загальнонавчальні навички: самостійності, самоконтролю, аналізу, синтезу, узагальнення тощо. Гра є лише формою і не може компенсувати змістової кризи пізнавального процесу – не навчання пристосовується до гри, а гра – до змісту навчального завдання, в структурі якого потрібно передбачити і проблемність, і рівень самостійності, і елементи самоконтролю тощо. Навчальна гра несе в собі значний потенціал активізації навчально-пізнавальної діяльності, необхідно лише як в теорії, так і на практиці глибше розкрити саме механізм взаємодії навчального та ігрового компонентів пізнавального процесу.

У статті «Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності» **О. Жорник** [24, 63-64] мова іде про зміну технологій навчання внаслідок включення у навчально-виховний процес дидактичних ігор. Дослідження, пов’язані з розробкою і впровадженням нових технологій навчання, в основу яких покладено застосування ігор, свідчать про наявність у них значних можливостей щодо підвищення ефективності підготовки вчителів.

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

Систематизувавши досвід роботи багатьох сучасних шкіл, автор запевняє, що дидактична гра дає змогу яскраво реалізувати всі провідні функції навчання: освітню, виховну та розвивальну. Вони діють в органічній єдності. Гра стимулює пізнавальний інтерес. Використання ігор допомагає сформувати пізнавальну самостійність – якість особистості, що проявляється у готовності власними силами здійснити цілеспрямовану пізнавальну діяльність. Ігри створюють певний емоційний фон в учнівському колективі, але й потребують певного емоційного настрою.

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

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

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

Стаття **Т. Рудакової** «Дидактична гра – дієвий засіб активізації пізнавальної активності учнів» [63, 39-45] розкриває нам такі важливі питання як:

1. Чому важлива і необхідна гра в початковій школі?
2. Теоретичні положення про гру.
3. Дидактична гра – дієвий засіб активізації розумової діяльності учнів.
4. Гра – великий простір у подальшій праці для педагогічних спостережень і роздумів.

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

А ось приклад використання рухливої дидактичної гри. Гра «Математичний струмок» допомагає вчителеві закріпити склад числа. Двоє учнів беруться за руки, утворюючи ворота, і тримають цифрову картку, наприклад, 8. Решта дітей ( їх теж вісім ) розходяться по класу. Потім кожний повинен знайти свою пару 7–1, 6–2, 5–3, 4–4. Вчитель подає сигнал: «Струмок до воріт!», – і діти парами проходять через ворота. «Ворота» пропускають тільки ті пари, котрі правильно склали задане число із двох менших, тобто склад числа.

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

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

У статті «Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников» [36, 24-28] О. Козлова (вчитель початкових класів) запевняє, що вчителі повинні звертати увагу на особистість дитини, розвивати її кращі якості. Але реалізація цього завдання потребує нового підходу до навчання і виховання дітей. Навчання повинно бути розвиваючим, направлене на формування пізнавальних інтересів і можливостей учнів. У зв’язку з цим особливе значення мають ігрові форми навчання, в тому числі, дидактичні ігри. Вони дають можливість розвивати в учнів увагу, пам’ять тощо. Ігрові завдання позитивно впливають на розвиток усвідомлення, винахідливості учнів. Деякі ігри потребують не тільки розумових, але і вольових зусиль: організованості, витримки, вміння дотримуватись правил гри. Вчителька наводить приклади дидактичних ігор на уроках математики, розроблені нею. При складанні дидактичних ігор вона керувалась не тільки необхідністю підвищити пізнавальну активність та інтерес учнів, але й бажання сформувати адекватні взаємовідносини в колективі.

У статті «Формирование вычислительных навыков в процессе игры» [36, 38-46] мова йде про те, як за допомогою гри можна сформувати у школярів обчислювальні навички. Як зазначається у даній статті, основне завдання початкового курсу математики – формування в учнів особливих, доведених до автоматизму навичок додавання і віднімання в межах 20 і табличних навичок множення і ділення. Автоматизм навичок досягається в процесі вправ. Але виконання однотипних вправ стомлює дітей. Тому в урок математики вчителі включають ігри та ігрові вправи. Серед них «Мовчанка», «Вгадай приклад», «Кругові приклади», «Математична естафета» та інші.

У статті «Дидактичні ігри» [19, 48-52] **С. Денис** – вчителька початкових класів ділиться з нами своїм досвідом роботи у школі. Вона запевняє, щоб розкрити всі «секрети» шкільного життя та навчання, дати шестиліткам знання, уміння і навички, передбачені програмою, потрібно застосовувати не лише заняття, а й дидактичні ігри. Це один із засобів розвитку пізнавальної діяльності найменших школярів. У даній статті вчителька наводить приклади кількох ігор. Наприклад, гру «Мандрівка до лісу» вчителька застосовує на уроці математики. Для проведення цієї гри вона заготовляє роздаткові картки, силуетні малюнки (мухомор, боровик, ялинка). Учні одержують по 1–2 картки з варіантами завдання під назвою «Склади приклади». Дитина сигналізує «ялинкою», що приклади складені. В нагороду одержує «боровичок», неправильна відповідь – «мухомор».

Вчитель-методист **Н. Скопич** у своїй статті «Творчі вправи та ігри як невід’ємна частина логічного мислення молодших школярів» [69, 75-78] повідомляє нас про те, що в учнів шестирічного віку переважають ігрові інтереси, довільна поведінка, наочно-образне мислення. Це стосується, зокрема, й уроків математики. Неля Скопич запевняє, що захопившись грою, дитина не помічає, що вчиться, запам’ятовує нове, орієнтується у незвичайних ситуаціях; що поповнюється запас її понять, уявлень, розвивається фантазія. Тому ігрові елементи дають змогу вчителеві зацікавити учнів і протягом досить тривалого часу підтримувати їхній інтерес до складних питань, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу дітей не завжди вдається.

У монографії **М. Микитинської**, **Н. Мацько** «Математичні ігри в 1–3 класах» розглядаються питання організації та управління ігровою діяльністю молодших школярів в процесі засвоєння важливих математичних понять. Особлива увага звертається проблемам розвитку творчих можливостей учнів, їх пам’яті, уваги, уявлення. У даній монографії описується дидактична і виховна мета ігор, даються методичні рекомендації щодо проведення ігор на різних етапах уроку [51].

**М. Богданович** у своїй монографії «Методика викладання математики в початкових класах» теж згадує про дидактичні ігри. Він вважає, що на уроці гра організовується не для того, щоб діти погрались, а щоб чогось навчились. Автор даної монографії запевняє, що гра не передує виконанню навчальних завдань і не чергується з ними, а є однією з форм організації колективної роботи учнів у класі [**7**].

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

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

Заступник директора Рівненської державної спеціалізованої школи І-ІІІ ступенів № 15 з поглибленим вивченням іноземних мов **О. Сорокіна** зазначає, що життя змушує вчителів віднаходити способи передачі знання учням легко і радісно, захоплююче, оптимістично, без тиску на вихованців, без примусу [71, 64-69].

Грою, її елементами та ігровими ситуаціями активізується виховна функція навчально-пізнавальної діяльності. Так, створюючи ігрову ситуацію, вчитель Копачівської ЗОШ Київської обл. **Л. Романенко** привертає увагу дітей до традицій рідного краю:

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

*Зайчик:* Я приніс зелену травинку.

*Лисичка:* Я вплела білу ромашку.

*Їжачок:* Я додав блакитну волошку.

*Ведмежатко:* Я приніс червоний мак.

*Вовчик:* Вийшло гарно як!

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

*Учні:* Різнокольоровими стрічками.

*Вчитель:* Так. Щоб це зробити, треба виконати завдання, які підготували для вас учні «Лісової школи». Вони тут (показує на закриту частину дошки) чекають зустрічі з вами. Далі, уявно спілкуючись із звірятами, діти продовжують роботу [61, 36-40].

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

Криптограма.

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

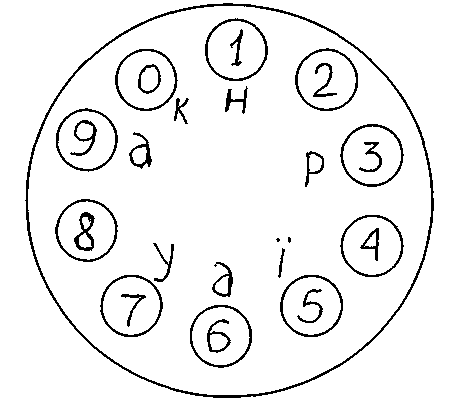


Рис.1. Криптограма «Україна»

Н. Миколенко, аналізуючи свій досвід, зазначає, що за змістом гра повинна відповідати дидактичній меті уроку, саме за цієї умови підвищується результативність використання ігрової діяльності у навчанні молодших школярів [52, 46-49].

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

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

*Книжка, дошка, кабінет,*

*Печиво, повидло, мед,*

*Чоботи, штани, кашкет,*

*Знайте, діти, наперед*

*Кожен з них – це є предмет.*

*Що це? – Вареник.*

*Хто це? – Письменник.*

*Поверне предметам їх назви іменник.*

Казкове оформлення навчально-пізнавальної діяльності сприяє усвідомленню учнями взаємозв’язків між окремими частинами мови, забезпечує можливість первинного синтетичного та подальшого аналітичного ставлення до пізнавального змісту. П. Копосов на підставі власного педагогічного досвіду робить висновок: ігрова діяльність посідає важливе місце в розвитку молодшого школяра протягом його навчання в школі. Включення в структуру уроків різноманітних ігор або їх елементів, сприяє активному, перетворюючому засвоєнню знань і способів їх здобуття, допомагає досягти значних результаті у навчанні дітей зазначеної вікової категорії [39].

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

Про це зазначає вчителька Горлівської ЗОШ І-ІІІ ст. **В. Сердюк**. Під час гри у дитини найповніше виявляються і розвиваються індивідуальні особливості, можливості, здібності, пам’ять, мислення, загострюється увага.

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

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

На уроках навчання грамоти, наприклад, за допомогою гри-вправи «Чарівний мішечок» можна закріплювати різноманітні вміння й навички. Набір предметів у мішечку, звичайно, не випадковий. Він щоразу змінюється залежно від мети навчання: це можуть бути іграшки, в назвах яких є літери, склади, які зараз вивчаються, дрібні речі, які треба описати, тощо [68, 28-30].

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

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

«Продавець» і «покупець» швидко лічать, а діти стежать за правильністю розрахунків. Так у грі малюки тренуються в додаванні й відніманні [38, 38-44].

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

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

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

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

Підсумовуючи результати проведеного аналізу педагогічного досвіду використання ігрової діяльності в процесі розвитку особистості дитини, з усією впевненістю стверджуємо, що дидактична гра визначається важливим фактором в озброєні учнів певними компетенціями. Поряд з цим, констатуємо те явище, що використання ігрової форми на заняттях має обмежений характер, відсутня певна система у використанні дидактичних ігор. Отже, проведений аналіз засвідчує необхідність розробки рекомендацій для вчителів, проведення тренінгів-семінарів з метою засвоєння ними теоретико-практичних питань ефективного використання системи ігор у процесі навчання в школі.

**2.2 Пошук шляхів вдосконалення дидактичної гри як методу навчання молодших школярів: актуальні проблеми і знахідки**

Аналіз практики, вивчення досвіду роботи вчителів дозволяє нам виділяти найбільш суттєві та оптимальні прийоми організації дидактичної гри. Коротко охарактеризуємо їх.

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

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

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

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

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

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

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

Навчання грамоти дітей шестирічного віку на сьогодні є актуальною проблемою шкільної освіти. Її успішне вирішення залежить від кваліфікованого керівництва навчальним процесом, основою якого є знання особливостей механізму читання, вікових та індивідуальних особливостей шестирічних першокласників. Тому дуже важливим є вибір методів навчання, провідним з яких стає дидактична гра як найприродніша і найпривабливіша діяльність для дітей цього віку.

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

Пропонуємо кілька ігор для навчання грамоти, які ми апробовували з учнями 1 класу на формувальному етапі нашого дослідження (див. 2.3.).

**«Уважні долоньки»** [15].

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

*Ігрова дія.* Зараз ми потренуємо ваші долоньки.

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

**«Телеграф»** [9]

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

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

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

**«Ланцюжок»** [11]

*Мета.* Вдосконалювати вміння дітей ділити слово на склади.

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

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

**«Чарівна паличка»** [33]

*Мета.* Формувати в учнів уміння розрізняти окремі звуки у слові.

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

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

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

**«Впіймай звук»** [60]

*Мета.* Розвивати в учнів фонематичний слух, формувати вміння розрізняти м’які та тверді приголосні звуки.

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

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

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

**«Лото в парах»** [66]

*Мета.* Формувати в учнів уміння виконувати звуковий аналіз слова.

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

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

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

В навчанні грамоти можна використовувати також і наступні ігрові ситуації [12]:

**«Скільки речень?»**

Учитель читає речення. Учні на пальцях показують, скільки речень у цьому тексті. Виграє той, хто менше припуститься помилок.

**«Скільки слів у реченні?»**

Учитель читає речення. Учасники гри на пальцях або картками з цифрами показують, скільки в ньому слів. Виграє той, хто менше припуститься помилок.

**«Злови п’ять слів»**

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

Речення можуть бути наступні:

1) Приведи усе до ладу, щоб були готові зрання: олівець, ручка і зошит – все, що треба для навчання.

2) Бути чемним і привітним – пам’ятай це всюди й завше. Як до класу входить вчитель, привітай, із місця вставши.

3) Сяє зірка на копрі. Ми з Олегом – шахтарі.

4) Засиніли проліски у ліску, у ліску.

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

**«Живі слова»**

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

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

Потім діти, які виконують роль слів, називають кожен своє слово по порядку, і всі чують речення, яке склали колективно.

Пропонуємо також систему фонетичних ігор та вправ (за Н. Седж) [30].

**«Хто що почує?»**

*Дидактична задача:* дати уявлення про звуки навколишнього світу.

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

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

**«Упізнай по голосу»**

*Дидактична задача:* розвивати у дітей фонемний слух.

*Обладнання:* пов’язка (косинка).

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

**«Вгадай, що я сказав»**

*Дидактична задача*: показати, що слова розрізняються звуками; вправляти дітей в розрізненні схожих по звучанню слів.

*Обладнання:* жетони для нагородження.

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

**«Потяг»**

*Дидактична задача:* вправляти дітей в правильній артикуляції шиплячих і свистячих приголосних звуків.

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

*Паровоз кричить:*

*«Ду-ду*

*Я іду, іду, іду».*

*А колеса стукають*

*А колеса грюкають:*

*«Так-так-так*

*так-так-так!»*

*Якщо знаєш – подай знак.*

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

**«Підбери слова»**

*Дидактична задача:* закріплювати уміння виділяти в словах окремі звуки і визначати той, що розташовує звуків; поповнювати активний словник дітей.

*Обладнання:* вимпел для нагородження, прапорці.

*Зміст.* На дошці кресляться три драбинки. Вчитель пропонує дітям назвати слова з певним звуком. Викликається дитина з першого ряду. Якщо вона відповідає правильно, ставиться або малюється прапорець на сходинці драбинки. Потім викликається дитина з другого ряду, з третього. Той ряд, драбинка якого буде пройдена доверху швидше, одержує вимпел.

**«Хто уважніший»**

*Дидактична задача:* розвивати фонемний слух дітей; формувати уміння чути в словах певний звук.

*Обладнання:* жетони.

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

Пропонуємо також ігри для ознайомлення з навколишнім світом.

**«Новосілля у Незнайка»** [30]

*Дидактична задача:* закріплювати знання дітей про призначення меблів і предметів домашнього побуту.

*Обладнання:* набори іграшкових меблів (або наочні картинки), лялька Незнайка, запрошувальні листівки.

*Зміст.* Незнайко одержав нову квартиру. Діти розглядають обстановку і допомагають Незнайкові правильно розставити меблі в кухні, спальні, їдальні, називаючи кожний предмет і пояснюючи його призначення.

**«Що у нас є»** [30]

*Дидактична задача:* закріплювати уміння класифікувати предмети за призначенням.

*Обладнання:* набори наочних картинок (взуття, одяг, посуд, інструменти тощо), фішки.

*Зміст.* Вчитель вимовляє узагальнююче слово, наприклад інструменти, діти вибирають з набору відповідні картинки (молоток, стамеску, шило і т. д.). Хто виконав завдання швидше за всіх, ставить картинки на поличку, називаючи інструменти, і одержує фішку. Вчитель пропонує інше узагальнююче слово.

**«Що для чого потрібне?»** [30]

*Дидактична задача:* конкретизувати знання дітей про предмети особистої гігієни і предмети побуту; вправляти в описі предметів за опорними словами.

*Обладнання:* предмети особистої гігієни і побуту (або наочні картинки).

*Зміст.* Діти розглядають і називають речі особистого користування (зубну щітку, гребінець, мило, рушник, носова хустинка і т. д.). Потім про який-небудь предмет вчитель загадує загадку-опис.

Далі подані ігри для ознайомлення з навколишнім світом, відповідно до тем уроків, на яких їх можна використати.

**Тема. Про твій зовнішній вигляд** [66].

*Мета.* Формувати в учнів уміння стежити за своїм зовнішнім виглядом, викликати бажання бути охайними.

*Обладнання:* лялька, одяг для неї, гребінець, вологі серветки, магнітофон, м’ячик.

*Ігровий задум.* До нас у клас завітала Лялька-Нечепура. Допоможімо їй стати охайною.

*Правила гри.* Під музичний супровід учні передають один одному м’яч, коли музика затихає, той, у кого .залишився м’яч підходить до ляльки і «допомагає» їй стати охайною. Розповідає, що потрібно зробити (розчесатися, переодягтися у чисте, вмитися) і сам виконує ті дії, які називає.

**Тема. Рід, рідня, родина** [34].

*Мета.* Формувати в учнів уміння ласкаво звертатися до членів своєї родини.

*Обладнання:* зображення дитини.

*Ігровий задум.* Петрик (Марійка) дуже любить свою родину, але не вміє звергатися до них так, щоб їм було приємно. Давайте навчимо його (її) говорити ласкаві слова.

*Правила гри.* Клас поділено на три команди перша складає ласкаві слова про маму і тата, друга – про бабусю і сестру, третя – про дідуся та брата. Перемагає команда, яка складе найбільше ласкавих слів

**Тема. Праця батьків їхні професії** [12].

*Мета.* Узагальнити і систематизувати знання учнів про різноманітність професій та важливе значення кожної з них.

*Обладнання:* паперові зірочки, картки із зображенням різних професій.

*Ігровий задум.* До нас сьогодні прилітала фея і в декого на парті залишила чарівні сліди (зірочки). Вона попросила, щоб ці учні нагадали нам про професії, які ми розглядали сьогодні на уроці, а всі інші уважно слухатимуть, чи правильно виконується завдання феї.

*Правила гри.* Учні, які отримали зірочки (їх непомітно підклав учитель), по черзі витягують картку з професією і розповідають усе, що знають про неї, інші учні можуть доповнювати

Отже, ми розробили систему дидактичних ігор, які можна використовувати на уроках в 1 класі. Ми подали змістову характеристику деяких ігор. Відповідна система ігор розроблялася з метою перевірки її ефективності у нашому експериментальному дослідженні, про яке ми описуємо у наступному параграфі.

**2.3 Авторські пропозиції та їх результативність**

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

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

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

Вивчення основних психолого-педагогічних та методичних проблем дидактичної гри на **констатувальному етапі** (2008-2009 рік) дослідження проводилося шляхом використання таких методів, як інтерв’ювання, бесіди, анкетування, спостереження та аналіз уроків.

Анкетуванням було обстежено 2 групи респондентів:

1) учні 1-2 класів середніх загальноосвітніх шкіл (учні Тернопільської спеціалізованої початкової школи з поглибленим вивченням іноземної мови (26) та СЗОШ І-ІІІ ступенів № 14 м. Тернополя (24);

2) друга група – вчителі початкової ланки освіти (15).

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

Потрібно зауважити, що завданнями опитування були: 1) з’ясувати розуміння суті проблеми використання дидактичної гри у школі; 2) з’ясувати ставлення до цього методу з боку учнів та педагогів; 3) визначення недоліків і можливих шляхів вдосконалення ігрової діяльності на уроках у початкових класах.

Отримані результати показали, що у 43 % учнів вже є сформований пізнавальний інтерес, та наступні відповіді на запитання показали, що лише незначна кількість школярів (7 %) визначає для себе пріоритетними сам процес навчання, здобуття знань, розширення кругозору (25 % опитаних учнів). Більшість (75 %) працює на результат, на можливість використання своїх знань в майбутньому дорослому житті (в цьому вбачається певний вплив дорослих).

Абсолютна більшість опитуваних дітей (98 %) продемонструвала цікавість до уроків, що насичені іграми.

Серед уроків, на яких найчастіше граються діти, вони назвали фізичну культуру (80 %), музику (60 %), художню працю (30 %), математику, українську мову та ознайомлення з навколишнім світом разом (15 %). Така відповідь свідчить про низький рівень використання саме дидактичних ігор вчителями в навчально-виховному процесі.

При відповіді на 4 питання анкети учні були одностайними, – гра справді сприяє їх кращому розумінню навчального матеріалу (86 % опитаних). Разом з тим, аналізуючи малюнки дітей (відповідь на 5 питання), можна сказати, що їм цікаві дидактичні ігри, вони воліли б в них грати на уроках української мови, природничо-математичного циклу.

Анкетування вчителів засвідчило низький рівень використання ними дидактичних ігор (лише 10 % респондентів використовують ігри 1-2 рази на урок, а більшість вчителів – 65 % використовують дидактичну гру лише кілька разів на тиждень). На нашу думку, причиною таких відповідей є і те, що багато вчителів не до кінця розуміють саме поняття дидактичної гри.

Як показали відповіді на 3 питання, вчителі найчастіше використовують дидактичну гру на уроках математики (88 % опитаних). Причин цього, на нашу думку, є кілька: відповідність підручників сучасним формам роботи, різноманітність засобів навчання тощо.

Серед джерел пошуку дидактичних ігор педагоги найбільше називають додаткову методичну літературу (81 %). Лише кілька респондентів називали підручники та посібники, або казали, що придумують ігри самотужки.

Для покращення ігрової діяльності на уроках вчителі пропонували:

* забезпечення шкіл необхідним дидактичним та практичним матеріалом;
* зменшення навантаження на учнів програмовим матеріалом;
* узагальнення та систематизація досвіду використання ігор в навчанні.

Відвідування та аналіз уроків, а також опитування вчителів стосовно проблеми використання дидактичних ігор у навчально-виховному процесі з метою формування пізнавального інтересу (аналіз масового педагогічного досвіду) виявило наступні аспекти проблеми:

* неналежний рівень використання дидактичних ігор;
* недостатня обізнаність у проблемі;
* формалізм у проведенні дидактичних ігор на уроках.

На **формувальному етапі** дослідження (2008-2009 навчальний рік) нами була розроблена і експериментально перевірялася система дидактичних ігор, яка сприяє активізації пізнавальної діяльності молодших школярів, розвитку їх особистості і вивчалася їх ефективність. Основні елементи розробленої експериментальної системи дидактичних ігор представлені у параграфі 2.2. нашої дипломної роботи.

Особливої уваги з точки зору пізнавальної діяльності викликають етапи уроку, на яких могла б використовуватись дидактична гра: повідомлення теми, мети та завдань уроку (мотивація навчання); вивчення нового матеріалу (первинне сприймання, усвідомлення та осмислення); закріплення вивченого матеріалу; узагальнення та систематизація знань, умінь та навичок.

В результаті відвідування і аналізу уроків нами були сформульовані закономірності використання дидактичних ігор на різних етапах уроку, які узагальнено у таблиці 1.

Таблиця 1.

Узагальнені закономірності використання дидактичних ігор на різних етапах уроку

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Етапи уроку | МЕТОДИ НАВЧАННЯ | |
| Дидактичні ігри | |
| Репродуктивні | Продуктивного характеру |
| 1. Організація класу до уроку |  |  |
| 2. Перевірка домашнього завдання | + |  |
| 3. Повідомлення теми і мети уроку |  |  |
| 4. Вивчення нового матеріалу |  |  |
| 5. Закріплення нового матеріалу | + |  |
| 6. Узагальнення і систематизація | + |  |
| 7. Контроль знань, умінь і навичок |  |  |
| 8. Підсумок уроку |  | + |
| 9. Пояснення домашнього завдання |  |  |

«+» – використання дидактичної гри.

Пропонуємо своє бачення використання дидактичних ігор відповідно вищенаведеної таблиці. Звертаємо особливу увагу на продуктивний характер ігор.

Зокрема, під час організації класу до уроку пропонуємо використання таких ігор: «Уважні долоньки», «Потяг», «Упізнай по голосу».

На етапі мотивації (повідомлення теми, мети та завдань уроку) дидактичні ігри використовуються не просто так, а з огляду на те, що на цьому етапі виховуються потреби та особистісно-значущі мотиви. З огляду на це рекомендуємо використовувати наступні ігри: «Хто що почує?», «Хто уважніший».

На етапі вивчення нового матеріалу (первинне сприймання, усвідомлення та осмислення) доцільними будуть ігри: «Телеграф», «Лото в парах», «Чарівна паличка», «Ланцюжок».

На етапі закріплення вивченого матеріалу й узагальнення та систематизації знань, умінь та навичок варто було б використати такі ігри, як: «Живі слова», «Вгадай, що я сказав», «Підбери слова».

Контроль знань, умінь і навичок та підсумок уроку можна провести за допомогою дидактичних ігор «Новосілля у Незнайка», «Що у нас є», а пояснення домашнього завдання – «Злови п’ять слів».

На **підсумковому етапі** дослідження проводилися узагальнення та математична обробка і аналіз одержаних на формуючому етапі експерименту даних.

Основним критерієм ефективності проведеного дослідження були показники сформованості пізнавальних інтересів учнів, на основі яких ми виділили таких 4 рівні (за Г.І. Щукіною):

1) низький – пізнавальний інтерес має ситуативний характер і зникає відразу, як тільки перестає діяти подразник (проявляється у міміці і пантоміміці учня);

2) середній – пізнавальний інтерес пов’язаний із зовнішніми ознаками об’єкту пізнання (учні задають питання типу «Що це?»);

3) високий – пізнавальний інтерес пов’язаний із з’ясуванням причинно-наслідкових зв’язків, які пояснюють суть об’єкту пізнання (учні задають питання типу «Чому?», «Як?»);

4) дуже високий – пізнавальний інтерес пов’язаний із прагненням учня поділитися одержаними знаннями із своїми товаришами (самостійно шукає додаткову інформацію і у спілкуванні прагне познайомити з нею своїх товаришів).

Узагальнення одержаних експериментальних даних представлено нами у систематизуючій таблиці 2.

Таблиця 2.

Порівняльний аналіз динаміки рівня пізнавальної активності молодших школярів в процесі експериментальної роботи.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Рівні сформованості пізнавального інтересу | На початку експерименту | | Наприкінці експерименту | |
|  | контрольний | експериментал. | контрольний | експериментал. |
| дуже високий | 23 % | 21 % | 31 % | 44 % |
| високий | 48 % | 40 % | 41 % | 51 % |
| середній | 23 % | 32 % | 22 % | 5 % |
| низький | 6 % | 7 % | 6 % | 0 % |

Порівняльний аналіз результатів на початку та наприкінці дослідження, представлених в таблиці, дозволяє зробити попередній висновок, що підтверджує сформульовану гіпотезу: пізнавальна діяльність учнів буде більш раціональною і продуктивною за умови оптимального застосування системи дидактичних ігор на уроках у початкових класах.

Позитивна динаміка змін у співвідношенні рівнів сформованості пізнавальних інтересів молодших школярів у експериментальних класах на початку та наприкінці експерименту підтверджують, що умовами оптимальної організації ігрової діяльності є: доцільний вибір системи дидактичних ігор у початковій школі на кожному уроці; оптимальне використання системи дидактичних ігор на тих чи інших етапах уроку.

**Висновки**

Проведене теоретичне і експериментальне дослідження, присвячене проблемі розвивального потенціалу дидактичних ігор у початковій школі, дозволило розв’язати поставлені задачі і сформулювати основні результати дослідження.

Вивчаючи стан досліджуваної проблеми в педагогічній теорії і практиці, ми дійшли до таких висновків:

Потреба сучасного суспільства вимагає від школи найбільш результативних методів навчання та виховання і ця потреба стоїть перед початковою ланкою освіти.

Проведений аналіз наукових розробок, навчальної та методичної літератури, роботи вчителів-класоводів засвідчує, що і в теорії, і в практиці школи проблема використань дидактичних ігор має певне відображення. Проте на сьогодні немає цілісного підходу до вирішення цієї проблеми: відсутня науково обґрунтована система дидактичних ігор та методика їх використання у початковій школі.

Пошуки ефективної системи використання дидактичних ігор спонукали нас до вивчення психолого-педагогічних умов їх використання. На основі аналізу психолого-педагогічних умов використання дидактичних ігор були сформульовані вимоги до методики їх проведення:

— методика повинна керуватися принципом повної реалізації вікових пізнавальних можливостей дітей;

— вона повинна забезпечувати варіативність умов, у яких протікає робота вчителя і учня;

— методика повинна сприяти оптимальному розвитку кожного школяра;

— навчання за даною методичною системою повинно забезпечувати кожному учневі фізичне і психологічне здоров’я.

Для досягнення поставлених задач розроблена система дидактичних ігор (див. параграф 2.2.), узагальнено зміст понять «дидактична гра» і «система дидактичних ігор», сформульовано вимоги до проведення дидактичних ігор; з’ясовані питання відбору ігор на конкретний урок тощо.

Дотримання вказаних вимог до системи дидактичних ігор забезпечує різнобічність умов для всебічного розвитку молодших школярів.

Було вирішено загальні питання методики використання дидактичних ігор. Випробувано різні форми організації роботи з дидактичними іграми: фронтальну, індивідуальну та групову.

Розроблено методику використання дидактичних ігор експериментальної системи. У контексті конкретних умов класу були створені чіткі і докладні розробки використання ігор.

Результати експерименту показали, що практична реалізація запропонованої системи дозволяє:

* підвищити рівень пізнавальної активності учнів на уроках;
* підвищити загальний рівень навчальних досягнень учнів;
* розвивати інтерес учнів до предметів.

Підсумовуючи загалом, відзначимо: поставлені завдання вирішені, мета дослідження досягнута.

**Список використаної літератури**

1. Активизация познавательной деятельности младших школьников: Книга для учителя / Под ред. М. П.Осиповой, Н. И. Качановского. – Минск: Нар.освета, 1987.
2. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1987.
3. Артемова Л. В. Вчися граючись. – К.: Томіріс, 1983.
4. Артемова Л. В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников. – М., 1992.
5. Артемова Л. В. Театр і гра. – К., 2002.
6. Артемова Л. В. Формирование общественной направленности ребенка-дошкольника в игре. – К., 1988.
7. Богданович М. В. Методика викладання математики в початкових класах. – К., 1994. – 486 с.
8. Болотина Н. И. Дидактическая игра – одно из средств активизации познавательной деятельности детей шестилетнего возраста // Начальная школа. – 1987. – № 12. – С. 42-44.
9. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду. – М., 1991.
10. Валлон А. Психическое развитие ребенка. – М, 1967. – 195 с.
11. Варзацька Л. О. Гра як засіб пізнання // Початкова школа. – 1988. – № 12. – С. 34-35.
12. Веремійчик І. Дидактична гра «Поле чудес» // Початкова школа. – 1997. – № 6. – С. 46-47.
13. Воспитание детей в игре / Сост. А. К. Бондаренко, А. И. Матусик. – М., 1983.
14. Гаспарова Е. М. Режиссерские игры // Игра дошкольника. – М., 1989.
15. Грабська І. А., Киричук О. І. Ігрові форми психологічної корекції: Використання ігрових вправ у розвитку уваги школярів // Радянська школа. – 1990. – № 12. – С. 59-64.
16. Гриб Д. М. Гра у навчанні шестиліток // Початкова школа. – 1985. – № 2. – С. 54-56.
17. Гримакова Г. Н., Юсубова И. Б. Развитие познавательной самостоятельности школьника в игровой деятельности // Начальная школа. – 2004. – № 11. – С. 41-45.
18. Давидчук А. Н. Конструктивное творчество дошкольников. – М., 1973.
19. Денис С. А. Дидактичні ігри // Початкова школа. – 2004. – № 8. – С. 48-52.
20. Дидактические игры и упражнения по сенсорному воспитанию дошкольников / Под ред. Л. А. Венгера. – М., 1978.
21. Дошкільна педагогічна психологія / За ред. Д. Ф. Ніколенка. – К., 1987.
22. Дошкольная педагогика: В 2 ч. / Под ред. В. И. Логиновой, П. Г. Саморуковой. – Ч. 2. – М., 1988.
23. Енциклопедія освіти / Академія педагогічних наук України; головний редактор В.Г. Кремень. – К.: Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
24. Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні // Рідна школа. – 2000. – № 4. – С. 63-64.
25. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності // Рідна школа. – 2000. – № 3. – С. 31-33.
26. Жуковская Р. И. Игра и ее педагогическое значение. – М., 1975.
27. Зворыгина Е. В. Первые сюжетные игры малышей. – М., 1988.
28. Зязюн Г. А. Філософські проекції освіти та освітніх технологій // Шлях освіти. – 1996. – № 1. – С. 1-9.
29. Игра дошкольника / Под ред. С. Л. Новоселовой. – М., 1989.
30. Игры и упражнения в обучении шестилеток: Пособие для учителя. [Сборник / Под ред. Н.В. Седж]. – Минск.: Нар. асвета, 1985. – 136 с.
31. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста / Сост. Л. А. Венгер, О. М. Дьяченко. – М., 1989.
32. Карпова С. Н., Лысюк Л. Г. Игра и нравственное развитие дошкольников. – М., 1986.
33. Квак О. Вивчення сучасного досвіду використання дидактичної гри у процесі навчальної діяльності дітей 5-6 років // Наукові записки Ніжинського державного педагогічного університету ім. М.Гоголя. – Ніжин, 2003. – Вип. 3. – С. 97-99.
34. Кларин М. В. Игра в уебном процессе // Сов.педагогика. – 1985. – № 6.–С. 57-61.
35. Козлова О. А., Куликова Т. А. Дошкольная педагогика. – М., 2002.
36. Козлова О. А. Роль современных дидактических игр в розвитии познавательных интересов и способностей младшых школьников // Начальная школа. – 2004. – № 4. – С. 24-28.
37. Козлова О. Формирование вычислительных навыков в процессе игры // Начальная школа. – 2001. – № 2. – С. 38-46.
38. Колондій В. Ігри на уроках математики // Рідна школа. – 1999. – № 3. – С. 38-44.
39. Копосов П. Місце начальної гри у методичній системі сучасної дидактики // Рідна школа. – 2000. – № 11. – С. 65-66.
40. Косаковская Е. А. Игрушка в жизни ребенка. – М., 1980.
41. Кравець В. Історія класичної та зарубіжної педагогіки та шкільництва. Навчальний посібник для студентів педагогічних навчальних закладів. – Тернопіль, 1996. – 436 с.
42. Кравцова Е. Е. Методологическое значение взглядов Д.Б. Эльконина на детскую игру // Мир психологии. – № 1. – С. 68-76.
43. Кудикіна Н. В. Внесок вітчизняних психологів у формування педагогічної теорії ігрової діяльності дітей // Практична психологія та соціальна робота. – 2005. – № 1. – С. 7-9.
44. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі. – К., 2003.
45. Кудикіна Н. В. Навчання і виховання шестирічних першокласників. – К.: Рядянська школа. – 1990. – 255 с.
46. Лиштван З. В. Игры и занятия со строительным материалом в детском саду. – М., 1971.
47. Люшер Макс. Сигналы личности: ролевые игры и их мотивы. – Воронеж: НПО «Модэк», 1993. – 160 с.
48. Макаренко А. С. Гра // Твори: в 7 т. – К., 1954 – Т.4. – С. 367-368.
49. Малятко: Програма виховання дітей дошкільного віку. – К., 1991. (Розділ «Гра»).
50. Менджерицкая Д. В. Воспитателю о детской игре. – М., 1982.
51. Микитинська М. І., Мацько Н. Д. Математичні ігри в 1-3 класах. – К.: Радянська школа, 1980. – 264 с.
52. Миколенко Н. Змістовий компонент дитячих ігор // Рідна школа. – 2004. – № 9. – С. 46-49.
53. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Как играть с ребенком. – М., 1990.
54. Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М., 1990.
55. Монтессори М. Самовоспитание и самообучение в начальной школе. – К., 1995. – 108 с.
56. Найден О. С. Українська народна іграшка: Історія. Семантика. Образна своєрідність. Функціональні особливості. – К., 1999.
57. Непомнящая Н. И. Игра и творчество как формы жизни личности // Развитие личности, 2001 – № 7 – С. 19-24.
58. Програми для середньої загальноосвітньої школи. 1-4 класи. – К.: Початкова школа, 2006. – 184 с.
59. Психология. Словарь / Под ред. А.В. Петровского. – М., 1990. – 94 с.
60. Рижук В. І. Гра як метод навчання й виховання // Початкове навчання та виховання. – 2005. – № 16-18. – С. 20-25.
61. Романенко Л. Активізація виховної функції навчально-пізнавальної діяльності // Початкова школа. – 2006. – № 3. – С. 36-40.
62. Рудакова Т. І. Дидактична гра – дієвий засіб активізації пізнавальної активності учнів // Початкове навчання та виховання. – 2005. – № 16-18. – С. 7-13.
63. Рудакова Т. І. Роль гри у навчанні і вихованні молодших школярів // Початкова школа. – 1997. – № 6. – С. 39-45.
64. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи. – К.: Генза, 2002. – 368 с.
65. Савченко О. Я. Навчити учнів учитися: психолого-дидактичний аспект // Директор школи, ліцею, гімназії. – 2005. – № 1. – С. 29-32.
66. Саюк В. Ігрові методи та їх дидактичне значення // Рідна школа. – 2001. – № 4. – С. 18-20.
67. Семенов В. Г.Дидактична гра як форма навчання // Радянська школа. – 1989. – № 3. – С. 61-65.
68. Сердюк В. Дидактичні ігри з молодшими школярами // Початкова школа. – 1998. – № 8. – С. 28-30.
69. Скопич Н. Творчі вправи та ігри як невід’ємна частина логічного мислення молодших школярів // Рідна школа. – 2001. – № 10. – С. 75-78.
70. Смык С. М. Формирование вычислительных навыков в процессе игры // Начальная школа. – 1987. – № 2. – С. 28-31.
71. Сорокіна О. Навчання граючись // Рідна школа. – 2000. – № 7. – С. 64-69.
72. Стольникова С. Дитяча гра під кутом зору психолога // Початкова освіта. – 2003. – № 38. – С. 7.
73. Сухомлинський В.О. Інтерес до учіння – важливий стимул навчальної діяльності учнів / Сухомлинський В.О. Вибрані твори: В 5 тт. – Т.1. – С. 12.
74. Удальцова Е. И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников. – М., 1976. – С. 4.
75. Ушинський К. Д. Вибрані педагогічні твори. – К.: Радянська школа. – 1949. – С. 213.
76. Федусенко Ю. Особливості впливу навчально-ігрової діяльності на розвиток основних психічних процесів у молодшому шкільному віці // Рідна школа. – 2005. – № 4. – С. 25.
77. Фок А. В. Смолень Р. І. Роль гри у формуванні моральних якостей і взаємин // Початкова школа. – 1989. – № 2. – С. 48-50.
78. Шафранська О. Дидактичні ігри на уроках української мови в 2 класі // Початкова школа. – 2003. – № 6. – С. 6-8.
79. Щербань П. Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі // Початкова школа. – 1997. – № 9. – С. 18-20.
80. Эльконин Д. Б. Психологическое развитие в детских возрастах: Избранные психологические труды. – М., Воронеж: МОДЗК., 1995. – 414 с.
81. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: Просвещение, 1978.
82. Ярмаченко М. Довідник з історії педагогіки. – К.: Освіта, 2000. – 236 с.

**Додаток Б**

**Класична структура дидактичних ігор**

**Навчальне завдання** визначає зміст, правила гри і направляє ігрові дії. Об’єм і зміст навчальних завдань відповідають програмі навчання дітей цього віку в дитячому саду або в школі.

Реалізація навчальних завдань відбувається через ігрові дії. Чим цікавіші ігрові дії, тим природніше і ефективніше дитина виконує ігрове завдання. Наявність ігрової дії або ігрового елемента – головна відмінність дидактичної гри від дидактичної вправи. Включення ігрового елемента у вправу може зробити вправу грою, і навпаки, – якщо виключити ігровий елемент з гри, гра перетвориться на вправу.

**Ігрові дії або ігрові елементи** здійснюються у формі ігрових маніпуляцій іграшками, предметами або картинками (підбір, складання, розкладання і т. п.), у формі пошуку предмету і його знаходження; загадування і відгадування; виконання ролей; змагання; особливих ігрових рухів (виляски в долоні і ін.); як ігровий елемент можуть бути використані слово або фраза – зачин. В одній грі іноді зустрічається декілька ігрових елементів.

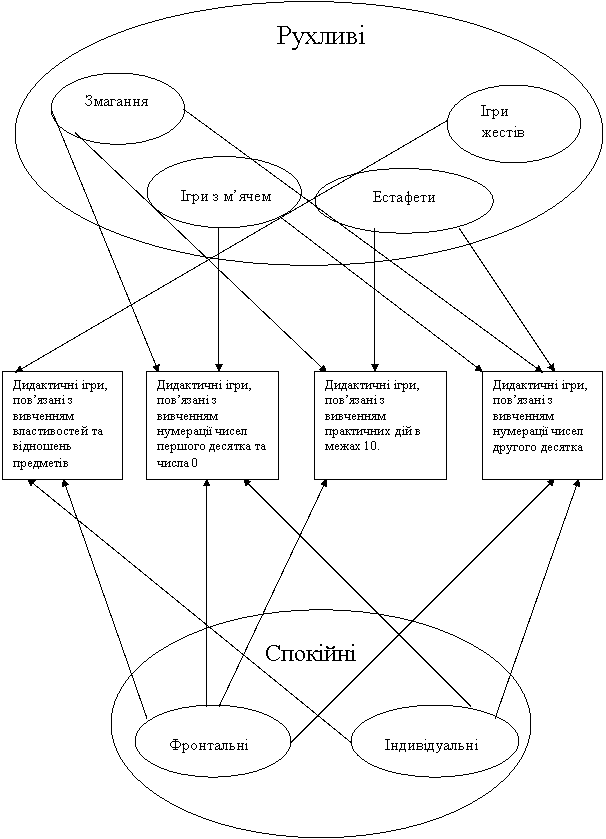
Діти прагнуть в будь-яку гру внести елемент змагання. Це привчає їх до більш високого темпу розумової діяльності, але ігри слід використовувати у виховних цілях, направляючи інтереси гравців на досягнення колективного результату, щоб не допустити суперництва між гравцями.

Регулюють дидактичну гру **правила**, виконання яких сприяє розгортанню змісту гри, здійсненню дидактичних завдань. Правила вказують шлях вирішення завдання, визначають прийоми майбутньої розумової діяльності, регулюють взаємостосунки гравців.

**Додаток А**

**Система дидактичних ігор, для вивчення математики в 1 класі**

*(автор Копосов П.Г.)*



**Додаток Б**

**Анкета для учнів**

1. Чи подобається тобі навчання у школі?
2. Які уроки тобі більше подобаються: з грою чи без гри?

з грою;

без гри;

не знаю.

1. На яких уроках ви найчастіше граєтесь?

на математиці

на українській мові та читанні

на ознайомленні з навколишнім світом

на музиці

на художній праці

на фізкультурі.

1. Чи допомагає тобі гра краще зрозуміти навчальний матеріал?
2. Намалюй малюнок до твоєї найулюбленішої гри на уроці.

**Анкета для вчителів**

1. Яке місці, для вас, займає дидактична гра серед інших видів навчання?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Як часто використовуєте ви на уроках дидактичні ігри?

більше двох разів на урок;

один-два рази на урок;

кілька разів на день;

кілька разів на тиждень;

дуже рідко.

1. На яких уроках ви найчастіше використовуєте дидактичну гру?

на математиці

на українській мові та читанні

на ознайомленні з навколишнім світом

1. Які джерела ви використовуєте найчастіше для пошуку дидактичних ігор?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Що нового ви б могли запропонувати, аби покращити ігрову діяльність на уроках?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_