**Зміст**

Вступ

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

1.1 Трактування поняття «дидактична гра» в психолого-педагогічній літературі

1.2 Особливості використання дидактичної гри на уроках української мови

1.3 Дидактичні умови використання гри в навчальному процесі

РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА З ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

2.1 Стан проблеми у практиці сучасної школи

2.2 Експериментальна програма використання дидактичної гри на уроках української мови

2.3 Результат дослідно-експериментальної роботи

Висновки

Список використаних джерел

ДОДАТОК А

ДОДАТОК Б

ДОДАТОК В

ДОДАТОК Г

**Вступ**

Оволодіння учнями середніх загальноосвітніх шкіл ґрунтовними знаннями, необхідними уміннями й навичками виступає однією з найважливіших проблем у сучасній освіті. Розв’язання цієї проблеми неможливе без удосконалення технологій навчання, а, отже, й методів навчання.Сьогодні у педагогіці активізувався пошук адекватних цьому форм і методів роботи в навчальній діяльності. Серед них вирізняється ігрова діяльність, яка для дитини є нагальною потребою, а для педагога – способом реалізації різноманітних завдань навчально-виховного процесу.

Практика доводить, що у роботі деяких викладачів вищої й середньої школи домінують репродуктивні методи навчання, які вимагають заучування матеріалу і його наступного точного відтворення. Наслідком цього є безпорадність перед необхідністю встановлення причинно-наслідкових зв’язків, творчого перенесення знань у змінені умови, прикутість до шаблону, догми, традиції, нерозвиненість критичного мислення тощо.

Отже, актуальним стає впровадження активних методів навчання в практику роботи загальноосвітніх шкіл. Соціальне замовлення на це підтверджується концептуальними положеннями ряду державних документів (Національна програма «Освіта ХХІ століття», Закони України «Про освіту», «Про дошкільну освіту» тощо), які задають стратегічний курс формування педагога нового типу – думаючого, ініціативного, самокритичного.

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

Проблемі гри приділяли значну увагу мислителі і педагоги як минулого, так і сучасного: Платон, Арістотель, Рабле, Я.А. Коменський, Д. Локк, Ж-Ж. Руссо, І. Кант, К.Ушинський, А.Макаренко, Л. Виготський, О. Запорожець та інші.

У багатьох працях дослідників відображено різні підходи до визначення сутності дидактичної гри. Так, науковці визначають сутність гри як форму спілкування (М. Гончаров, Т. Ладивір, М. Лісіна, В. Семенов, В. Сушко, Н. Філатова), форму діяльності (Л. Виготський, Д. Ельконін), умову розумового розвитку (П. Каптерєв, Є. Покровський, С. Рубінштейн, І. Сікорський, А. Смирнов) [4, с.47]. Але кожен з дослідників вважає дидактичну гру ефективним методом реалізації навчально-виховного процесу.

Доведено, що дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми підвищують ефективність сприймання учнями навчального матеріалу, урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять у неї елемент цікавості і як наслідок підвищують рівень успішності учнів. В той же час, практика сучасної школи вказує на наявність невикористаного потенціалу дидактичної гри у навчально-виховному процесі.

Таким чином, вищезазначене зумовлює необхідність розгляду даної проблеми.

**Мета дослідження** – теоретично дослідити проблему використання дидактичних ігор на уроці української мови та виявити дидактичні умови, які забезпечують ефективність використання дидактичних ігор в процес вивчення української мови в п’ятих класах.

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

• визначити понятійно-термінологічний апарат проблеми дослідження та основні підходи до її розв'язання;

• виявити сутністний зміст і структурні компоненти дидактичних ігор та доцільність використання їх на уроках української мови;

• дослідити принципи організації ігрової діяльності учнів п’ятих класів на уроках української мови;

• узагальнити та експериментально перевірити дидактичні умови використання дидактичних ігор на уроках української мови.

**Об'єкт дослідження** – процес використання дидактичних ігор на уроках української мови в п’ятих класах.

**Предмет дослідження** – дидактичні умови ефективного використання дидактичних ігор на уроках української мови.

**Гіпотеза дослідження** – використання дидактичних ігор буде успішним за таких умов: якщо цілям навчально-виховного процесу надати особистісний смисл і забезпечити позитивну мотивацію учнів п’ятих класів в процесі підвищення рівня успішності учнів засобами гри на уроках української мови; надати ігровій діяльності особистісно зорієнтованого характеру; застосовувати комплекс різноманітних ігор на уроках української мови.

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

**Експериментальною базою** виступила СЗОШ № 13 міста Кривого Рогу, в експерименті брали участь учні середньої школи (5-х класів).

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного з них, загальних висновків, додатків і списку використаних джерел.

**РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ**

**1.1 Трактування поняття «дидактична гра» в психолого-педагогічній літературі**

Сьогодні єдиного погляду на визначення поняття “дидактична гра” у педагогічній літературі неіснує. Цей термін має різні тлумачення в працях окремих дослідників. Проблемам гри приділяли значну увагу мислителі і педагоги як минулого, так і сучасного: Платон, Арістотель, Рабле, Я.А. Коменський, Д. Локк, Ж-Ж. Руссо, І. Кант, К. Ушинський, А. Макаренко, Л. Виготський, О. Запорожець та інші. Так, наприклад, М.В. Кларін визначав, що дидактична гра - це гра за правилами, підпорядкованими досягненню заздалегідь накресленого ігрового результату [13, с.62]. У багатьох працях дослідників відображено різні підходи до визначення сутності дидактичної гри. Так, науковці визначають сутність гри як форму спілкування (М. Гончаров, Т. Ладивір, М. Лісіна, В. Семенов, В. Сушко, Н.Філатова), форму діяльності (Л. Виготський, Д. Ельконін), умову розумового розвитку (П. Каптерєв, Є. Покровський, С. Рубінштейн, І. Сікорський, А. Смирнов) [4, с.47]. А. Макаренко вважав дитячі рольові ігри такими ж важливими для розвитку дитини, як для дорослого справжню працю. Однак, зазначав він, тільки та гра є педагогічно цінною, в якій учень активно діє, мислить, будує, комбінує, моделює людські взаємини.

Опрацювавши педагогічні джерела, ми наводимо найбільш вдале, на наш погляд, тлумачення цього поняття: дидактична гра - індивідуальна, групова і колективна навчальна діяльність учнів, що включає в себе елемент суперництва та самодіяльність в засвоєнні знань, умінь і навичок, набуття досвіду пізнавльної діяльності і спілкування в процессі ігрового навчання.

Дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми підвищують ефективність сприймання учнями навчального матеріалу, урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять у неї елемент цікавості.

Існують також і різні погляди на класифікацію дидактичних ігор. На думку О. Сорокіної доцільно виокремити такі види дидактичних ігор:

1) ігри-подорожі. Відображають реальні факти і події через незвичайне: просте - через загадкове, складне - через переборне, необхідне - через цікаве. Вони покликані посилити враження, надати пізнавального змісту, казкової незвичайності, звернути увагу учнів на те, що існує поряд, але вони цього не помічають. Це може бути подорож у намічене місце, подолання простору і часу, подорож думки, уяви тощо;

2) ігри-доручення. Ігрове завдання та ігрові дії в них ґрунтуються на пропозиції що-небудь зробити;

3) ігри-припущення. Їх ігрове завдання виражене в назвах: «Що було б?», «Що б я зробив, якби .?» та ін. Вони спонукають учнів до осмислення наступної дії, що потребує вміння зіставляти знання з обставинами або запропонованими умовами, встановлювати причинні зв'язки, активної роботи уяви;

4) ігри-загадки. Розвивають здатність до аналізу, узагальнення, формують уміння розмірковувати, робити висновки;

5) ігри-бесіди. Основою їх є спілкування вчителя з учнями, учнів між собою, яке постає як ігрове навчання та ігрова діяльність. Цінність таких ігор полягає в активізації емоційно-розумових процесів (єдності слова, дії, думки, уяви учнів), у вихованні вміння слухати і чути питання вчителя, питання і відповіді учнів, уміння зосереджувати увагу на змісті розмови, висловлювати судження [13, с.61].

Як зазначає В. Аванесова, відповідно до характеру ігрових дій, дидактичні ігри поділяються на:

- ігри-доручення. Ґрунтуються на інтересі дітей до дій з іграшками і предметами: підбирати, складати, роз'єднувати, з'єднувати, нанизувати тощо;

- ігри з відшукуванням предметів, їх особливістю є несподівана поява і зникнення предметів;

- ігри з відгадуванням загадок. Вибудовуються вони на з'ясуванні невідомого: «Впізнай», «Відгадай», «Що змінилось?»;

- сюжетно-рольові дидактичні ігри. Ігрові дії, передбачені у них, полягають у відображенні різних життєвих ситуацій, у виконанні ролей (покупця, продавця, вовка, гусей та ін.);

- ігри у фанти або в заборонений «штрафний» предмет (картинку). Вони пов'язані з цікавими для дітей ігровими моментами: скинути картку, утриматися, не сказати забороненого слова тощо [13, с.61].

Функціонально всі види дидактичних ігор зорієнтовані на те, щоб навчати і розвивати учнів через ігровий задум. Ця їх властивість зумовлює особливості роботи педагога щодо використання ігрових методів у розвитку школярів.

Провівши дослідження літературних джерел, ми виокремили найважливіші завдання навчальних ігор.

1.Дидактична гра збагачує чуттєвий досвід учня, забезпечує розвиток сприймання. Розвиток сенсорних здібностей у дидактичній грі відбувається разом із розвитком логічного мислення і вміння виражати думки словами, адже для розв'язання ігрового завдання учневі доводиться знаходити характерні ознаки предметів і явищ, порівнювати, групувати, класифікувати їх, робити висновки, узагальнення. Виконання цікавих ігрових дій і правил сприяє розвитку спостережливості, довільної уваги, швидкого і тривкого запам'ятовування.

2. Розв'язання дидактичного завдання формує також і волю. Добросовісне виконання правил вимагає витримки, дисциплінованості, привчає до чесності, справедливості, впливає на розвиток довільної поведінки, організованості. Зміст і правила дидактичних ігор допомагають формуванню в учнів моральних уявлень і понять (про бережне ставлення до предметів як продуктів праці , про норми поведінки, стосунки з однолітками і дорослими тощо).

3. Ігри з дидактичними іграшками, природним матеріалом, картинками сприяють естетичному розвитку. Цікава дидактична гра викликає позитивні емоції, поліпшує самопочуття.

Дидактична гра, як метод навчання має свою структуру. Так, Г. Пятакова і Н. Заячківська визначають 4 етапи в структурі навчального процесу, який передбачає дидактичну гру:

1. Орієнтація. Вчитель характеризує тему, яка вивчається, основні правила гри та її загальний хід.

2. Підготовка до проведення. Розподіл ролей, вивчення ігрових завдань, процедурні питання.

3. Проведення гри. Вчитель стежить за грою, фіксує наслідки (підрахунки балів, прийняття рішень), роз'яснює те, що незрозуміле.

4. Обговорення гри. Вчитель керує дискусійним обговоренням гри. Увага приділяється зіставленню імітації з реальним світом, установленню зв'язку гри зі змістом навчальної теми [14, с.2].

З'ясувавши значення дидактичної гри та існуючі види цього методу навчання, ми підкреслюємо ефективність та необхідність використання дидактичних ігор на уроках української мови. Найефективнішими є ті уроки української мови, на яких використовують різноманітні форми роботи, збагачують їх знахідками своїх творчих пошуків. У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, учні не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні. Використаня дидактичної гри, на наш погляд, буде доцільним і на уроках української мови.

**1.2 Особливості використання дидактичної гри на уроках української мови**

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

Традиційні уроки дають учневі змогу активно діяти всього кілька хвилин протягом навчального дня, коли, наприклад, він відповідає біля дошки. Левову частку іншого часу учень, у кращому разі, слухає вчителя, а частіше - просто очікує перерви. Пасивність неминуче призводить до втрати інтересу до предмета і до навчання загалом, енергія знаходить вихід у порушеннях дисципліни тощо.

Тож виникає необхідність знайти засіб, що залучає учня до навчальної праці, що дозволяє йому відчути радість пізнання. Таким засобом, на нашу думку, може стати гра. Породжена дитинством людства, гра супроводжує всю його історію, по-своєму поєднуючи й дисциплінуючи людей, і тому зрозуміло, чому вона посідає таке почесне місце в народній педагогіці, входячи у психічний і фізичний світ дитини з перших днів її існування.

І.М. Чорноморець стверджує, що основними вимогами до організації та проведення дидактичних ігор на уроках української мови є: 1) наявність навчального завдання (формування, систематизація, розвиток, закріплення певних знань, умінь, навичок тощо); 2) виділення чітко сформульованої проблеми з аргументацією мети і завдань діяльності; 3) наявність учасників гри та чіткий розподіл ролей серед учнів і визначення функцій кожного з них; 4) наявність системи об’єктивних стимулів (або мотивів), які спонукають учасників гри активно працювати на кінцевий результат; 5) створення особливих навчальних умов, так званої ігрової ситуації; 6) доступність завдань дидактичної гри; 7) емоційність дидактичної гри; 8) наявність елементів змагання між командами чи окремими учасниками [17, с.187].

Дидактичні ігри на уроках української мови мають включати об’єкт моделювання, введення у дидактичну гру, опис основних способів взаємодії учасників гри, чіткі правила гри, визначена кількість команд чи учасників, розподіл ролей і функцій учасників дидактичної гри, інструкцію кожному учаснику або команді стосовно участі у грі, етапи проведення гри, умови і критерії підбиття підсумків гри.

Під час організації дидактичних ігор, на уроках української мови, необхідно дотримуватися певних положень. І.М. Чорноморець пропонує такі положення: 1) правила гри мають бути простими, чітко сформульованими, а зміст матеріалу – доступний розумінню учнів; 2) завдання гри повинні містити достатню кількість інформації для активної мисленевої діяльності учнів на уроці, це забезпечить досягнення розвиваючої та навчальної цілей уроку; 3) дидактичний матеріал, який використовують у процесі гри, має бути цікавим, педагогічно доцільним і зручним у користуванні; 4) якщо дидактична гра має ознаки змагання, то слід забезпечити справедливий і об’єктивний контроль її результатів; 5) під час дидактичної гри від учнів слід вимагати чіткого і грамотного вираження своїх думок, проведення послідовних логічних міркувань, обґрунтовування висновків; 6) дидактична гра буде результативнішою, якщо вона закінчиться на тому самому уроці, якому і почалася [17, с.189].

Дидактична гра являє собою неперервну послідовність навчальних дій в процесі вирішення поставленого задачі:

* підготовка до заняття;
* постановка головного завдання;
* побудова імітаційної моделі об’єкта;
* перевірка,корекція;
* реалізація прийнятого рішення і оцінка його результатів.

Дидактична гра відображає специфіку пізнавальної діяльності:

* проблемний характер ігрових ситуацій;
* стан емоційно-вольової напруги учасників пізнавально-ігрової діяльності;
* пошук різноманітних рішень поставлених навчально-пізнавальних завдань в ігровій ситуації;
* багатоваріантність рішень, створення умов вибору і надання кожному учаснику гри шансу на успіх, стимулювання учнів до самостійного вибору і прийняття відповідального рішення, забезпечення розвитку самостійного мислення;
* обговорення результатів виконання учнями ігрових ролей;
* чіткість критеріїв оцінки дій в ігровій діяльності.

Названі ознаки характеризують пізнавальну діяльність учнів на уроках української мови як імітаційну діяльність, що передбачає використання імітаційних методів, і як ігрову діяльність, що передбачає використання ігрових методів. Ігрові та імітаційні методи в тісній взаємодії активізують пізнавальну діяльність і повищують самостійність учнів.

В практиці навчання розрізняють чотири групи ігор:

1) ігри, що направлені на засвоєння знань, умінь і навичок, передбачених програмою навчальної дисципліни;

2) ігри, що направлені на формування загальних способів пізнавальної діяльності, культури навчальної праці, досвіду творчої діяльності;

3) ігри, що направлені на формування досвіду науково-дослідної діяльності.

В процесі дидактичних ігор формуються не тільки знаня і вміння, але і якості особистості, такі як самостійність, організованість, дисциплінірованість, творча активність та ін.

Навчальною буде гра, якщо учні, беручи участь в ній, набувають нових знань, умінь і навичок. До того ж результат засвоєння знань буде тим кращим, чим читкіше буде виражений мотив пізнавальнї діяльності не тільки у грі, але й в самому змісті матеріалу.

Дидактичні ігри на уроках української мови вимагають інтеграції знань. Вони сприяють встановленню між предметних зв’язків.

На уроках української мови гру можно ппроводити перед викладом нового матеріалу, після нього або ж організувати оволодіння новим матеріалом в ході самої гри.

Для ефективного використання дидактичних ігор на уроках української мови, необхідним є дотримання дидактичних умов, які ми розглянемо нижче.

**1.3 Дидактичні умови використання гри в навчальному процесі**

Перш ніж розглянути дидактичні умови використання гри в навчальному процесі, з'ясуємо значення таких понять, як “умова” та “дидактична умова”. В педагогіці умови визначаються як – обставини чи особливості реальної дійсності, за яких відбувається або здійснюється щось [3, с. 136].

Відповідно, дидактичні умови – сукупність обставин, які роблять успішним протікання навчального процесу [3, с.136].

Проаналізувавши літературу і дослідивши понятійний апарат, ми виділяємо такі дидактичні умови успішного використання гри в навчальному процесі як:

1. наявність мети навчально-виховного процесу, яка має особистісний смисл і забезпечує позитивну мотивацію учнів в процесі навчання з використанням гри на уроках української мови;
2. особистісно-зорієнтований характер ігрової діяльності;
3. застосування комплексу різноманітних дидактичних ігор на уроках української мови.

Тож розглянемо їх детальніше.

**Перша умова –** мета навчально-виховного процесу повинна мати особистісний смисл і забезпечувати позитивну мотивацію учнів в процесі навчання з використанням гри на уроках української мови.

Мотив – (франц. motif, від лат. moveo – рухаю) спонукальна причина дій та вчинків людини. Виховання й закріплення в досвіді правильних мотивів поведінки – одне з найважливіших завдань педагога [3, с. 79].

Мотивація – система мотивів або стимулів, яка спонукає учня до конкретніх форм діяльності або поведінки. Значення мотивації для поведінки діяльності і формування особистості школяра дуже велике. Завдання педагога – виховання правильної мотивації [3, с. 81].

Показниками, за якими визначаються рівні пізнавальної мотивації є: наявність інтересу до навчання, що зовнішньо виражається у свідомому характері навчально-пізнавальної діяльності, невимушеності дій; цілеспрямованість та наполегливість навчально-пізнавальних дій; тривалість довільної уваги, яку спрямовує учень на навчальну дисципліну; прагнення до систематичного навчання, що зовнішньо реалізується поряд із наполегливістю в охайності, ретельності під час виконання навчальних дій.

Мотиваційний компонент є складовою навчального процесу. Цей компонент формує усвідомлення учнями їх власного стимулу до діяльності. Повноцінний стимул можливий за усвідомлення реальної значущості знань. Тому роз'яснення мети, поглиблення мотивації є передумовою позитивного ставлення учнів до навчального предмета. Учитель зобов'язаний викликати в учнів внутрішню потребу в засвоєнні знань. Це досягається за допомогою чіткого й достатнього формулювання учням пізнавального завдання (найчастіше у формі проблемної ситуації), адже одна й та сама за характером і результатами навчальна діяльність учнів може мати різні мотиви. Тому важливо, щоб учитель свідомо управляв мотиваційною стороною навчальної діяльності учнів, їх інтересами і потребами, формував позитивне ставлення до навчання.

Позитивне ставлення до навчання можливе, якщо: наукові знання викликають зацікавленість, а вчитель створює ситуації, якими учні захоплюються; знання, вміння і навички значимі для учня практично в різних життєвих ситуаціях і тому викликають глибоку зацікавленість; навчальна діяльність стимулює бажання долати труднощі, пробувати власні сили при засвоєнні навчального матеріалу; у системі суспільних пріоритетів наукові знання користуються належним авторитетом, що зміцнює мотиваційну основу навчальної діяльності учнів; сформовано колективний характер навчальної діяльності (створює сприятливу атмосферу і прагнення зайняти достойне місце серед ровесників); підтримується почуття власної гідності; навчальна діяльність є плідною (стимулює подальші старання); утвердилося справедливе оцінювання досягнень, доброзичливе ставлення, повага й розумна вимогливість до учнів.

Позитивна навчально-пізнавальна мотивація, яка реалізується в свідомому визначенні мети власної навчально-пізнавальної діяльності, розумінні та сприйманні вимог вчителя, наявності та розвиненості умінь працювати з книгою, наявності уміння складати план своїх дій, наявності умінь самоконтролю впливає на підбір дидактичних ігор для уроків української мови.

Н. Волкова зазначає, що емоційне благополуччя у співпраці вчителя і учнів забезпечується позитивною оцінкою дій і вчинків останніх з боку вчителя і дорослих. Емоційна налаштованість – це активізація почуттів, обумовлених змістом майбутньої роботи, характером інформації, яку вчителю необхідно передати, а учням засвоїти [3, с.54]. Якщо вчитель не вміє викликати перед майбутньою зустріччю з учнями певних позитивних емоцій, то неможливо створити необхідний психологічний клімат, який забезпечив результативність взаємодії його з учнями.

Отже емоційна налаштованість є складовою частиною позитивної мотивації. Така мотивація передбачає виникнення стійких позитивних гештальтів, які за основу мали б чітке уявлення сприятливої атмосфери на уроці, схвалення дій і вчинків учня вчителем та однолітками і отримання задоволення від процесу і результатів своєї праці.

**Друга умова -** ігрова діяльність повинна мати особистісно-зорієнтований характер.

Особистісно-орієнтована освіта передбачає таку технологію навчально-виховного процесу, яка забезпечувала б створення необхідних умов духовного, морального, емоціонального й інтелектуального становлення особистості, реалізацію не тільки педагогічного впливу, але й педагогічного взаємовпливу співпраці й співтворчості в системі відносин "учитель - учень", активізацію позиції школяра в збагаченні інтелектуального й духовно-морального потенціалу особистості.

Смисл особистісно-орієнтованого навчання полягає у створенні оптимальних умов для становлення індивідуальності, особистісного розвитку, самовизначення ісамоствердження школяра.

Варто зазначити, що до ряду важливих особливостей навчання, орієнтованого на особистість учня, на думку Н. Волкової, відносять: гуманістичну систему стосунків учителя й учнів; активну інтелектуальну працю; визнання вкладу кожного школяра у колективний пошук, навчальний результат, орієнтований на розвиток індивідуальності; особистісно-орієнтована система оцінювання; свободу вибору навчальних ролей, завдань та способів їх виконання; ситуацію успіху у розв'язанні пізнавальних проблем; самооцінку особистісних досягнень у навчальному процесі [3, с.89].

Кожен з учнів має сприйматися як особистість окрема і цілісна. Відповідно до цього має організовуватися гра. Отже гра підбирається з урахуванням ролей адекватних особистостям кожного учня. Дуже тонка процедура - розподіл ігрових завдань. Тут учитель має виявити весь психологічний і педагогічний такт. Учнів, які не можуть похвалитися знаннями, необхідно підтримувати, створювати для них ситуацію успіху, щоб вселити впевненість. Незаперечних відмінників і нестримних лідерів можна й навантажити відповідно − їхня перемога буде важчою, але не менш бажаною.

Таким чином, ми можемо периконатися що елемент особистісної орієнтації є важливим для реалізації цілей намічених педагогом.

**Третя умова -** застосування комплексу різноманітних ігор на уроках української мови.

Гра – це практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку. Під час гри в учня виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взяту на себе роль.

Ігрова діяльність – різновид активної діяльності дітей в процесі якої вони оволодівають суспільними функціями, відносинами та рідною мовою як засобами спілкування між людьми [4, с.48].

Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функції діють у тісному взаємозв’язку.

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються.

Для того, щоб повністю використати можливості, які надає застосуваня гри на уроці, слід застосовувати систему різнопланових ігор. Мова йдеться про ігри різних типів: розвивальні ігри, навчальні, тренувальні і т.д. Саме завдяки сплановаму і розумно побудованому алгоритму введення ігор у навчальний процес вони стануть його органічною частиною. Такий алгоритм дозволить повністю розкрити потенціал гри як форми роботи на уроці.

Ігри мають бути такими, які б якомога ширше розкривали можливості учнів. Тобто слід звертатись до поліфункціональних ігор – тих, які б дали змогу учневі актуалізувати його позапредметні знання.

Таким чином, ми виокремили такі дидактичні умови використання гри в навчальному процесі:

• наявність мети навчально-виховного процесу, яка має особистісний смисл і забезпечує позитивну мотивацію учнів середньої школи в процесі навчання з використанням гри на уроках української мови;

• особистісно-зорієнтований характер ігрової діяльності;

• застосування комплексу різноманітних ігор на уроках української мови.

В першому розділі нами було розглянуто такі питання: трактування поняття «дидактична гра» в психолого - педагогічній літературі, особливості використання дидактичної гри на уроках української мови, дидактичні умови використання гри в навчальному процесі. Ми з'ясували, що над цим питанням вже давно працюють психологи та педагоги минулого і сучасного. Виявили, що існують різні погляди на тлумачення поняття гри, на класифікації дидактичних ігор, на їх структуру. Так, в основу нашого дослідження ми взяли тлумачення поняття дидактичної гри як індивідуальної, групової і колективної навчальної діяльності учнів, що включає в себе елемент суперництва та самодіяльність в засвоєнні знань, умінь і навичок, набуття досвіду пізнавльної діяльності і спілкування в процесі ігрового навчання. В цьому розділі ми теоретично опрацювали основи використання дидактичних ігор: подали види дидактичних ігор за різними авторами, виокремили найважливіші завдання навчальних ігор, розглянули структуру ігор, як методу навчання, проаналізували основні вимоги та положення до ефективної організації та проведення дидактичних ігор на уроках української мови. В практиці навчання розрізняють чотири групи ігор: 1) ігри, що направлені на засвоєння знань, умінь і навичок, передбачених програмою навчальної дисципліни; 2) ігри, що направлені на формування загальних способів пізнавальної діяльності, культури навчальної праці, досвіду творчої діяльності; 3) ігри, що направлені на формування досвіду науково-дослідної діяльності.

Провівши дослідження літературних джерел, ми виокремили найважливіші завдання навчальних ігор: 1.Дидактична гра збагачує чуттєвий досвід учня, забезпечує розвиток сприймання. 2. Розв'язання дидактичного завдання формує також і волю. 3. Ігри з дидактичними іграшками, природним матеріалом, картинками сприяють естетичному розвитку.

Також, проаналізувавши літературу і дослідивши понятійний апарат, ми виділили дидактичні умови успішного використання гри в навчльному процесі: наявність мети навчально-виховного процесу, яка має особистісний смисл і забезпечує позитивну мотивацію учнів в процесі навчання з використанням гри на уроках української мови; особистісно-зорієнтований характер ігрової діяльності; застосування комплексу різноманітних дидактичних ігор на уроках української мови.

Отже, після аналізу і усвідомлення усі теоретичних аспектів дидактичних ігор і використання їх в навчальному процесі, ми можемо впровадити цей метод навчання на практиці, оскільки на теоретичному рівні гра цілком виправдовує себе як нетрадиційний метод навчання, метою якого є підвищення успішності учнів.

**РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА З ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ**

**2.1 Стан проблеми у практиці сучасної школи**

Дослідно-експериментальна робота з визначення стану проблеми у сучасній шкільній практиці розпочиналася з проведення констатувального експерименту, у якому були задіяні 5-ті класи СЗОШ № 13 Центрально-міського району м. Кривого Рогу, а саме 49 учнів. 5-а клас виступив як експериментальний, а 5-б як контрольний.

Констатувальний експеримент мав на **меті** виявити стан проблеми використання дидактичних ігор на уроках української мови в 5-х класах. Ми ставили такі **завдання констатувального експерименту**:

- за допомогою анкети дослідити рівень обізнаності вчителів української мови з ігровими методами і використання їх на уроках української мови в 5-х класах;

- виявити рівень успішності учнів з української мови в 5-х класах.

Констатувальний експеримент проходив у **2** **етапи**.

На **першому етапі** ми дослідили рівень обізнаності вчителів української мови з ігровими методами навчання і використання їх на уроках української мови в 5-х класах . Для цього нами була запропонована анкета, яка складалася з 4-х питань відкритого типу (додаток А).

Результати анкетування показали, що 54% вчителів не змогли дати повну відповідь на питання щодо мети застосування дидактичної гри або її елементів на уроці. 32% вчителів не змогли назвати широке коло ігрових методів. На питання стосовно частоти використання ігрових методів на уроках 56% вчителів відповіли, що взагалі їх не використовують, 33% - іноді використовують і 11% - використовують часто. Із 100% вчителів ігровий метод навчання вважають дійсно ефективним лише 26%, 17% - вважають методи ігрового навчання тільки засобом урізноманітнення навчального процесу, а інші 57% - стверджують, що найефективнішим є традиційне навчання.

Отже, результати анкетування показали, що у шкільній практиці переважає традиційне навчання, а дидактичні ігри використовуються не активно.

На **другому етапі** ми виявили рівень успішності учнів з української мови в 5-х класах. Для цього нами був використаний письмовий переказ (додаток Б). Рівні успішності учнів ми виявляли на основі критеріїв, поданих у таблиці 2.1.

Таблиця 2.1 - Критерії оцінювання учнів

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Рівень** | **Бали** | **Характеристика змісту виконаної роботи** |
| **Початковий**  **(**Бали цього рівня одержують учні, які не досягають значного успіху за жодним із визначених критеріїв.) | 1 | Учень будує лише окремі, не пов’язані між собою речення; лексика висловлювання дуже бідна. |
| 2 | Учень будує лише окремі фрагменти висловлювання; лексика і граматична будова мовлення бідна і одноманітна. |
| 3 | За обсягом робота складає менше половини від норми; висловлювання не є завершеним текстом, хибує на непослідовність викладу, пропуск фрагментів, важливих для розуміння думки; лексика і граматична будова збіднені. |
| **Середній**  (Балів цього рівня заслуговують учні, які будують текст, що за критерієм обсягу, повноти відтворення інформації і зв’язності значною мірою задовольняє норму, але за іншими критеріями результати істотно нижчі.) | 4 | Усне чи письмове висловлювання за обсягом складає дещо більше половини від норми і характеризується уже певною завершеністю, зв’язністю; проте є недоліки за рядом показників (до семи), наприклад: характеризується неповнотою і поверховістю в розкритті теми; порушенням в послідовності викладу; не розрізняється основна та другорядна інформація; добір слів не завжди вдалий (у разі переказу – не використано авторську лексику) |
| 5 | За обсягом робота наближається до норми, у цілому є завершеною, тема значною мірою розкрита, але трапляються недоліки за низкою показників (до шести): роботі властива поверховість висвітлення теми, основна думка не проглядається, бракує єдності стилю та ін. |
| 6 | За обсягом висловлювання сягає норми, його тема розкривається. Виклад загалом зв’язний, але робота характеризується недоліками за кількома показниками (до п’яти ): помітний її репродуктивний характер, відсутня самостійність суджень, їх аргументованість, добір слів не завжди вдалий тощо. |
| **Достатній**  (Балів цього рівня заслуговують учні, які досить вправно будують текст за більшістю критеріїв, але за деякими з них ще припускаються недоліків) | 7 | Учень самостійно створює достатньо повний, зв’язний, з елементами самостійних суджень текст, використовує авторські засоби виразності, образності мовлення, але в роботі є недоліки (до чотирьох), наприклад: відхилення від теми, порушення послідовності її викладу; основна думка не аргументується тощо. |
| 8 | Учень самостійно будує достатньо повне, осмислене, самостійно і в цілому вдало написане висловлювання, проте трапляються ще недоліки за певними показниками (до трьох). |
|  | 9 | Учень самостійно будує послідовний , повний, логічно викладений текст; розкриває тему, висловлює авторську позицію; використовує авторські засоби виразності; однак припускається окремих недоліків: здебільшого це відсутність виразної позиції чи належної її аргументації тощо. |
| **Високий**  **(**Балів цього рівня заслуговують учні, які вправно за змістом і формою будують текст; висловлюють і аргументують свою думку; вміють зіставляти різні погляди на той самий предмет, оцінювати аргументи на їх доказ, обирати один із них; окрім того, пристосовують висловлювання до особливостей певної мовленнєвої ситуації, комунікативного завдання.**)** | 10 | Учень самостійно будує послідовний, повний текст, ураховує комунікативне завдання, висловлює власну думку, зіставляє свою позицію з авторською, робота відзначається багатством словника, граматичною правильністю, додержанням стильової єдності та виразності тексту; але за одним із критеріїв допущено недолік. |
| 11 | Учень самостійно будує послідовний, повний текст, ураховує комунікативне завдання, висловлює власну думку, ураховує авторську позицію, добирає переконливі докази для обґрунтування тієї чи іншої позиції; робота в цілому відзначається багатством словника, точністю слововживання, стилістичною єдністю, граматичною різноманітністю. |
| 12 | Учень самостійно створює яскраве, оригінальне за думкою висловлювання відповідно до мовленнєвої ситуації; аналізує різні погляди на той самий предмет, добирає переконливі аргументи на користь тієї чи іншої позиції, усвідомлює можливості використання тієї чи іншої інформації для розв’язання певних життєвих проблем; робота відзначається багатством слововживання, граматичною правильністю. |

Виходячи з поданих критеріїв оцінювання, ми виявили рівні успішності учнів, які занесли у таблицю 2.2.

Таблиця 2.2 - Рівні успішності учнів на етапі констатувального експерименту (у %)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Рівні успішності** | **5-а клас (експериментальний)** | | **5-б клас**  **(контрольний)** |
| Початковий | 9,0 | | 10,0 |
| Середній | 69,0 | | 70,0 |
| Достатній | 17,0 | | 14,0 |
| Високий | 5,0 | 6,0 | |

З таблиці видно, що констатувальний етап експерименту виявив перевагу початкового та середнього рівнів успішності учнів з української мови 5-х класів СЗОШ № 13.

Для покращення стану проблеми нами була впроваджена експериментальна програма з підвищення рівня успішності учнів, під час якої реалізувалися дидактичні умови використання гри в навчальному процесі експериментального класу. Ця програма розглядається у наступному параграфі нашого дослідження.

**2.2 Експериментальна програма використання дидактичної гри на уроках української мови**

Ми провели констатувальний експеримент, який виявив перевагу початкового та середнього рівнів успішності учнів. Отже є необхідність проведення формувального експерименту, **мета** якого – підвищення рівня навчальних досягнень учнів 5-х класів на уроках української мови під час реалізації дидактичних умов використання навчальних ігор. У ході цього експерименту ми ставили такі **завдання**:

1) дібрати і запропонувати комплекс різноманітних навчальних ігор;

2) розробити систему уроків, яка б дозволяла нетрадиційно подати матеріал з фонетики, морфології, лексики;

3) розробити і подати готові моделі уроків-ігор з української мови;

4) практично перевірити можливість впровадження елементів гри на уроках української мови.

Нами був складений комплекс різноманітних ігор, який мав на меті змінити ставленя учнів до процесу засвоєння знань – створити позитивну налаштованість учнів до вивчення української мови, позитивну мотивацію до навчання, а також урізноманітнити навчальний процес.

До цього комплексу було включено 7 ігор. З-поміж них 2 гри мовленнєвого спрямування, 3 – інтелектуального, 1 – загальнорозвивально і 1 – рухова гра дидактичного характеру.

Серед мовленнєвих ігор ми подаємо дві. Перша гра під назвою «Кола на воді» (додаток В). Ціль цієї гри полягає у розвитку комунікативних навичок учнів, їх здатності будувати, яскраві оповідання про навколишній світ, Завдання гри - вчити фантазувати, розвивати уяву, формувати навички будови тексту. Друга гра «Мікрофон» (додаток В) має на меті розвиток мовленнєвої компетенції учнів, їх здатність і вміння добирати мовний матеріал відповідно до запропонованого стилю мовлення. Завдання гри – сформувати на гідному рівні культуру усного мовлення школярів, позбавити учня відчуття ніяковості в умовах «репортажу». Інтелектуальні ігри представлені такими прикладами як гра «Пізнай мене», «Що? Де? Коли?» та «Рецензисти кросворду». « Пізнай мене» (додаток В) передбачає перевірку і закріплення понятійного матеріалу з теми. Мета цієї гри полягає в необхідності учня оперувати термінами, поняттями з теми, що дозволяє активізувати мненмічні і мислиннєві процеси. Завдання полягає у тому, що ця гра повинна навчити учнів активно використовувати такий пласт лексики, як термінологія. «Що? Де? Коли?» має на меті шляхом впровадження конкуренції підвищити особистісну мотивацію учня, актуалізувати усі наявні знання з даного предмету чи теми. Завдання гри – продемонструвати важливість ерудованості, навчити працювати в команді. «Рецензити кросворду» (додаток В) має за мету поглибити, систематизувати і узагальнити знання. Завданнями цієї гри є сформувати у учнів моделі нестандартного мислення, зорієнтувати їх на адекватні дії в екстремальних ситуаціях.

Загальнорозвивальна гра «Пелюстки ромашки» **(**додаток В) схожа на вікторину. ЇЇ ціль у тому, щоб задіяти усі можливі психічні процеси: мислення, пам'ять, увагу, уяву і т.д.

Гра-естафета(додаток В) репрезентує рухові ігри дидактичного характеру. Окрім підвищення інтересу ця гра має на меті, ще й задіяти наочно-образне, асоціативне мислення, що реалізуватиметься шляхом прив’язання конкретного питання до конкретного окремого місця чи людини. Задачею тут виступає формування в учнів певного алгоритму опанування матеріалу.

На нашу думку, така система ігор допоможе ефективно забезпечити позитивну мотивацію учнів 5-х класів на уроках української мови.

Такожми розробили систему уроків, яка б дозволяла нетрадиційно подати матеріал з фонетики, морфології, лексики. Загалом нами було розроблено і запропоновано 5 уроків з української мови нестандартного типу (уроки-ігри). Так 1 і 4 уроки реалізують мету впровадження нетрадиційної форми уроку при вивченні фонетики, 2 і 3 – морфології, а 5 – лексикології.

Така система уроків допоможе, на наш погляд, реалізувати принцип системності у викладанні, дозволить використати можливості гри при реалізації цілей уроку.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | **Тема уроку** | **Зміст уроку** | **Ігри, що використовувалися** |
| *1.* | Звуки мови і звуки мовлення. | Поглибити поняття про звук, ознайомити з його функціями літератури і місці у системі мови. | У країні звуків |
| *2.* | Морфемна будова слова. Суфікс. | Засвоєння змісту поняття про суфікс, визначення його ролі, особливостей і значень, ознайомлення з класифікацією. | В Будинку має бути дах |
| *3.* | Морфемна будова слова. Префікс. | Ознайомлення і засвоєння префіксів пре-, при-, прі-, аналіз змісту слова, який надають ці префікси, поглиблення про парадигму значень слова вцілому і слотворчих часток загалом. | Поле чудес |
| *4.* | Склад. Наголос. | Ознайомлення з поняттям «законом висхідної звучності», засвоєння різновидів складів (закриті і відкриті), вивчення правил переносу. | Поділились навпіл… |
| *5.* | Синоніми. | Розвиток уміння визначати синонімічні ряди, формування творчої думки, розвиток вміння послуговуватись словниками. | Що? Де? Коли? |

Як приклад наводимо розробку одного уроку української мови з теми «Звуки мови і звуки мовлення» (дивись додаток Г).

**2.3 Результат дослідно-експериментальної роботи**

Після впровадження експериментальної програми з підвищення рівня успішності учнів за допомогою дидактичних ігор, ми знову провели переказ із метою виявлення результативності впровадженої програми. За результатами переказу ми бачимо, що показники рівнів успішності учнів якісно змінилися. Результати наводимо у таблиці 2.3.

Таблиця 2.3 - Рівні успішності учнів на етапі формувального експерименту (у %)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Рівні успішності учнів** | **5-а клас (експериментальний)** | | **5-б клас**  **(контрольний)** |
| Початковий | 7,0 | | 8,0 |
| Середній | 53,0 | | 72,0 |
| Достатній | 29,0 | | 14,0 |
| Високий | 11,0 | 6,0 | |

Порівнявши результати успішності учнів 5-х класів до експерименту і після нього, ми бачимо як змінився відсотковий показник. Порівняльні результати наводимо у таблиці 2.4.

Таблиця 2.4 - Рівні успішності учнів до та після експериментальної роботи(у %)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Рівні успішності учнів** | **5-а клас (експериментальний)** | | **5-б клас (контрольний)** | | |
| До експерименту | Після експерименту | До експерименту | Після експерименту | |
| Початковий | 9,0 | 7,0 | 10,0 | 8,0 | |
| Середній | 69,0 | 53,0 | 70,0 | 72,0 | |
| Достатній | 17,0 | 29,0 | 14,0 | 14,0 | |
| Високий | 5,0 | 11,0 | 6,0 | | 6,0 |

З таблиці 2.4 видно, що підвищилися показники середнього та високого рівнів успішності учнів експериментального класу.

Отже, проаналізувавши результати дослідно-експериментальної роботи, можна зробити висновок, що розроблена нами програма з підвищення рівня успішності учнів 5-х класів за допомогою використання дидактичних ігор, сприяла позитивним зрушенням у якості знань учнів.

Таким чином, зазначимо, що експериментальна програма, розроблена з урахуванням дидактичних умов використання дидактичних ігор в навчальному процесі, дійсно підвищила рівень успішності учнів, а тому є доцільною при використанні у масовій шкільній практиці.

На етапі констатувального експерименту нами були окреслені основні проблеми стосовно предмету нашого дослідження: по-перше, в учнів відсутня позитивна мотивація до навчання і, як результат, невисокий рівень успішності, по-друге, вчителі не достатньо обізнані з ігровими методами навчання. Визначивши рівень досягнень учнів 5-х класів з української мови, ми з’ясували, що більшість з них має середній рівень. Це і зумовило впровадження експериментальної програми залучення ігрових методів навчання, яка включала в себе систему різних дидактичних ігор, розробку п’яти уроків з української мовидля учнів 5-го класу.

Після впровадження експериментальної програми ми знову провели зріз і виявили, що показники успішності учнів експериментального класу мають зрушення у позитивний бік. Це простежується при порівнянні кількісних та якісних показників за допомогою таблиць.

Таким чином, ми наголошуємо, що гіпотеза дослідження підтверджена, а саме: ефективному використанню дидактичних ігор сприяло використання таких дидактичних умов як, наявність мети навчально-виховного процесу, яка має особистісний смисл і забезпечує позитивну мотивацію учнів в процесі навчання з використанням гри на уроках української мови; особистісно-зорієнтований характер ігрової діяльності; застосування комплексу різноманітних дидактичних ігор на уроках української мови.

**Висновки**

Проаналізувавши теоретичні основи використання дидактичної гри в навчальному процесі, ми з'ясували поняття дидактичної гри, розглянули її структуру, різновиди, вимоги та положення щодо впровадження гри в навчальний процес, виявили особливості використання на уроках української мови і виділили дидактичні умови використання цього методу.

Ми з'ясували, що дидактична гра - індивідуальна, групова і колективна навчальна діяльність учнів, що включає в себе елемент суперництва та самодіяльність в засвоєнні знань, умінь і навичок, набуття досвіду пізнавльної діяльності і спілкування в процессі ігрового навчання.

Розглянули види дидактичних ігор: 1) ігри-подорожі; 2) ігри-доручення; 3) ігри-припущення; 4) ігри-загадки; 5) ігри-бесіди. За іншою класифікацією: 1) ігри, що направлені на засвоєння знань, умінь і навичок, передбачених програмою навчальної дисципліни; 2) ігри, що направлені на формування загальних способів пізнавальної діяльності, культури навчальної праці, досвіду творчої діяльності; 3) ігри, що направлені на формування досвіду науково-дослідної діяльності. Дидактичні ігри мають і свою структуру, які проявляються в етапах її проведення: підготовка до заняття; постановка головного завдання; побудова імітаційної моделі об’єкта; перевірка,корекція; реалізація прийнятого рішення і оцінка його результатів. Для успішного використання ігор у навчанні слід дотримуватись дидактичних умов: наявність мети навчально-виховного процесу, яка має особистісний смисл і забезпечує позитивну мотивацію учнів в процесі навчання з використанням гри на уроках української мови; особистісно-зорієнтований характер ігрової діяльності; застосування комплексу різноманітних дидактичних ігор на уроках української мови.

Така детальна робота дала нам змогу переконатися в тому, що дидактична гра дає гарну можливість підвищення рівня успішності та покращення якості знань учнів.

Для підтвердження своєї позиції ми провели дослідно-експериментальну роботу з використання дидактичної гри на уроках української мови у 5-их класах. В першу чергу ми визначили стан проблеми у сучасній шкільній практиці, для цього був проведений констатувальний експеримент , який проходив у два етапи. З цього експерименту було видно, що обізнаність вчителів з ігровими методами навчання велика, а у шкільній практиці переважає традиційне навчання. Також ми виявили перевагу початкового та середнього рівнів успішності учнів п’ятих класів. Для покращення стану проблеми нами була впроваджена експериментальна програма з підвищення рівня успішності учнів. Ми розробили комплекс дидактичних ігор, який мав на меті змінити ставлення учнів до процесу засвоєння знань і покращення їх успішності. Провівши дослідну роботу, ми подали результати експерименту, які демонструють, що показники успішності значно підвищилися.

Отже, гіпотеза дослідження підтверджена, завдання виконані, мета досягнута.

**Список використаних джерел**

1. Баюк А.Ф. Педагогічний словник / А.Ф. Баюк, М.І. Голдованський, Г.В. Поташнікова – Хмельницький: Вид-во Хмельницького Центру ДМСУ, 2006. – 93 с. – Режим доступу до словника: http://www.center.km.ua/old\_version/metod\_mat/6/6.html.
2. Брижатенко О. Можливості імітаційно-дидактичної гри у формуванні пізнавальної активності старшокласників / О.Брижатенко // Шлях освіти. – 2006. – №4. – С. 34-37.
3. Волкова Н.П. Педагогіка: [навчальний посібник] / Наталія Павлівна Волкова. – К.: Академія, 2001. – 212 с.
4. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання / С. Воробйова // Рідна школа. – 2002. – №10. – С.46-48.
5. Гамалій А.Т. Ігри та цікаві вправи з української мови / А.Т. Гамалій. – К.: Рад. школа, 1980. – 112 с.
6. Долбенко Т. Активізація пізнавальної діяльності підлітків: ігрові технології / Т. Долбенко // Рідна школа. – 2004. – № 10. – С 36-39.
7. Дон О. Дидактичні ігри / О. Дон // Шкільний світ. – 2001. – №35 – вересень. – С.5-7.
8. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності / О. Жорник // Рідна школа. – 2000. – №2. – С.26-28.
9. Кенеман А.В. Игра как ведущая деятельность ребенка/ под ред. Т. И. Осокиной. – М.: Просвещение, 1988. – 240 с.
10. Коротков И.М. Развивающие игри в школе: [в помощь учителям-предметникам] / И.М. Коротков. – К.: Просвещение, 1979. – 325 с.
11. Коротяєв Б.І. Методи навчально-пізнавальної діяльності учнів / Б.І.Коротяєв. – К.: Рад. школа, 1971. – 285 с.
12. Корчак Я. Культура игры и детская литература / Я. Корчак // Дошкольное воспитание. – 1985. – № 5-6. – С. 46-48.
13. Кудикіна Н. Ігрова діяльність у початковій освіті / Н. Кудикіна // Відкритий урок. – 2006. – №5-6. – С.27-32.
14. Кудикіна Н. Психологія та педагогіка гри / Н. Кудикіна // Відкритий урок. – 2006. – №5-6. – С.32-36.
15. Кукушин В. Ігрові технології на уроках / В.Кукушин // Відкритий урок. – 2006. – №11-12. – С.3-10.
16. Мамчур І. Теорія гри та її пізнавальні можливості (історичний аналіз) / І.Мамчур // Рідна школа. – 2003. – №6. – С. 61-63.
17. П’ятакова Г.П. Сучасні педагогічні технології та методика їх застосування у вищій школі: [навчально-методичний посібник для студентів та магістрантів вищої школи] / Г.П. П’ятакова, Н.М. Заячківська. – Львів: Видав.центр ЛНУ ім. І.Франка, 2003. – 55 с. – Режим доступу до посібника: http: //tourlib.net/books\_others/pedtehno11.htm.
18. Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі / В. Саюк // Рідна школа. – 2005. – №7. – С. 50-52.
19. Ставаймо в коло: [збірник дитячих ігор / упоряд. В.Г. Войта, Н.А. Лобода]. – К.: Молодь, 1989. – 150 с.
20. Сценарії уроків з неусталеною структурою: українська мова і література [упоряд. І. Мойсеїв]. – К.: Ред. загльнопед. газ., 2004. – 70 с.
21. Чорноморець І.М. Сучасний підручник як засіб реалізації ігрових технологій навчання в основній школі / І.М. Чорноморець // Проблеми сучасного підручника: зб. наук. праць. – К.: Педагогічна думка, 2006. – Вип.6. – С.185-193.
22. Швайко Г.С. Игри и игровые упражнения для развития культуры речи / под ред. В.В. Гербовой. – [2-е изд.]. – М.: Просвещение, 1988. – 140 с.
23. Щербина Д. Дидактична гра в системі особистісно-зорієнтованого навчання. // Педагогіка вищої та середньої школи. – Кривий Ріг, 2006. – вип.14. – С.254-256.
24. Щербина Д. Ігрове навчання як засіб активізації комунікативної позиції учнів. // Педагогіка вищої та середньої коли. – Кривий Ріг, 2007. вип.17. – С.353-358.
25. Яновская М.Г. Творческая игра в воспитании школьника: [методическое пособие для учителей] / М.Г. Яновская. – М.: Просвещение, 1987. – 230 с.

**Додаток А**

**Анкета**

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

**Додаток Б**

**Переказ на тему: Українські національні символи**

Ми часто кажемо: сильний як ведмідь, хитрий як лис, стрункий як тополя. Тут ведмідь виступає символом сили, лис - хитрості, тополя - стрункості. А чи замислюємося ми над тим, яку роль у нашому житті відіграють символи? Озирнімося довкола - і ми побачимо безліч символічних позначень. Вони про щось повідомляють, до чогось закликають, про щось застерігають.

Найстародавніша символіка пов'язана з могутніми силами природи. У стародавні часи наші пращури вважали себе за язичників та називалися сонцепоклонниками. Тому не дивно, що мали вони свої тотеми-обереги, тотеми-амулети. Найчастіше тотемами були лелеки. Вони були символом вірності та краси, але наші пращури називали цих птахів не лелеками: вони дали їм прекрасну поетичну назву - Мати Сва.

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

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

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

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

**Додаток В**

**Дидактична гра «Кола на воді»**

дидактичний гра навчальний процес

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

Наприклад:

С - сніжок - настав ранок, прокинулась сніжинка;

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

Н - небо - небо посилало сонячне проміння;

А - акація - сніжинка сіла на акацію перепочити.

Гра «Мікрофон».

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

Гра «Пізнай мене».

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

Гра «Рецензисти кроссворду».

Вона полягає в наступному: класс ділиться на три групи (команди). Команди розміщуються напівколом обличчям до дошки. Кожна з команд по черзі пропонує тему, питання (слід поставити в якомога нестандартнішій формі) і відповідь – 1-ша команда пропонує тему, 2-га ставить питання і вказує межі і місце відповіді, 3-тя дає відповідь, потім 2-га пропонує тему, 3-тя – ставить питання, 1- ша – дає відповідь., і т.д.. Кожна відповідь записується.

Гра «Пелюстки ромашки».

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

Гра-естафета.

Учні класу діляться на команди по 3-4 чоловіки. На території виставлені пункти. На кожному пункті по проходженню іспиту вони отримують паперову зірку (медаль, яблуко …) на якій написана літера. Завдання гри – скласти слово-пароль. Пункти: пункт 1 – теоретичний (потребує відповіді на теоретичне питання), пункт 2 – експериментальний ( вирішення практичних завдань), пункт 3 – тестовий («великий світ усього» - відповіді на питання, що реалізують між предметні зв’язки), пункт 4 – народна мудрість ( завдання на матеріалах народної творчості, на кшталт продовжіть прислів’я…, відгадайте загадку…, іт.п.), пункт 5 – натхнення ( перевірка уміння творити – складіть три-, чотиривірш, зобразіть графічно і т.п.),пункт 6 – практичне застосування ( продемонструвати практичне застосування запропонованій темі, фразі, явищц мови…), пункт 7 – острів загадок (дається остання літера слова і учні мать скласти слово-пароль). Виграє та команда, яка найшвидше знайде зашифрований пароль.

**Додаток Г**

**Урок-гра «У країні звуків»**

Тема: Звуки мови і звуки мовлення.

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

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

Тип уроку: урок повторення й узагальнення знань.

Вид уроку: урок – гра.

Хід уроку

I. Організаційний момент

II. Повідомлення теми й мети уроку

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

Створення ігрової ситуації

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

Доброго дня, шановні учні!

Підступні ромашки викрали у моїх сонячних зайчиків літери та не вітдадуть,

поки заййчаткк не виконають всі їх завдання. Діти, допоможіть, будь ласка, зайчикам, адже вони не навчалися у школі.

Ясне Сонечко

P.S. Почніть з Першої Ромашки.

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

- Діти, подивіться, я й не помітила, що у класі з’явилися Ромашки. Допоможемо сонячним зайченятам. Де Перша Ромашка? (Діти вказують на ромашку з цифрою 1 за якою конверт із завданням)

III. Актуалізація опорних знань учнів.

Ромашка 1

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

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

IV. Робота за темою

1. Знайомство з графікою, орфографією, орфоепією.

Ромашка 2

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

Вчитель демонструє ребуси, діти відгадують. Учитель доповнює:

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

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

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

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

2. Побудова слів

Ромашка 3

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

- Побудуйте у кожної пропонованої купки цеглинок фонем два (або й три) слова.

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

1) село, осел;

2) салат, атлас;

3) Сама, маса;

4) писати, сипати;

5) їда, ДАЇ.

Взятии у Ромашки літеру та прикріпити її до плакату.

3. Робота з підручником.

Ромашка 4

Виконати вправу 214 у підручнику. 3 учня працюють на дошці, інші у зошитах. Відповіді:

1) білка, котик, кіт, кабан, кінь , лама;

2) липка, кльон, в’яз;

3) чайка, сорока, орел, ворона, крук, кулик.

Взяти у Ромашки літеру та прикріпити її до зайчика.

4. Робота з таблицями у підручнику.

Ромашка 5

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

- Скільки звуків в алфавіті?

- Які бувають звуки? Скільки їх? Яка між ними різниця?

- Назвіть голосні звуки?

- Які бувають приголосні звуки? Назвіть тверді дзвінки приголосні. М’які дзвінкі, глухі.

Взяти у Ромашки літеру та прикріпити її до плакату

5. Фізхвилинка

Раз, два – всі пірнають.

Три, чотири – виринають.

П’ять, шість – на воді

кріпнуть руки молоді.

Сім, вісім – що є сили

всі до берега поплили.

Дев’ять, десять – розгорнулись,

обсушились, потягнулись.

6. Розподільний диктант.

Ромашка 6

Слова з Г та Г’ записати в дві колонки.

Горох, ґедзь, ґатунок, груша, гусінь, густий, ґрунтівка, гусеня, гнотик, гуркіт, гумка, губа, ґратований.

Взятии у Ромашки літеру та прикріпити її до плакату

7. Робота з підручником.

Ромашка 7

Виконати вправу 221 у підручнику.

(Прикріплюю останню літеру до плакату)

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

Додатково

**\***Запитання-жарти:

1) Чого нема в дельфіна, але є в кита, акули, краба?

2) Чого нема в яблуні, але є у вишні, черешні, груші?

3) Чим закінчується літо і починається осінь?

4) Що стоїть посеред городу? А посеред лісу?

5) Чого немає в дині, але є в кавуні. гарбузі?

6) Чим відрізняється шиття від життя? А лиман від лимона?

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

V.Підсумок уроку

-Діти. яка була тема нашого уроку?

- Що ми повторили на уроці?

-А щось нове ви узнали? Що саме?

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

VI.Домашнє завдання: Впр. 205 (11). Коментування виконання вправи.

«Дякую, урок закінчено».