

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ  
КАФЕДРА ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

магістра

на тему: **«ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ  
ПРОЦЕСІ СУЧАСНОЇ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ»**

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8.0132-з  
спеціальності 013 «Початкова освіта»  
освітньо-професійної програми «Початкова освіта»  
Д. Д. Першина

Керівник: доцент кафедри дошкільної та  
початкової освіти, к. філ. н., доцент \_\_\_\_\_  
М. А. Томченко

Рецензент: доцент кафедри дошкільної та  
початкової освіти, к. пед. н., доцент \_\_\_\_\_  
О. О. Самсонова

Запоріжжя

2023

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

**Факультет** соціальної педагогіки та психології  
**Кафедра** дошкільної та початкової освіти  
**Рівень вищої освіти** магістерський  
**Спеціальність** 013 «Початкова освіта»  
**Освітня програма** «Початкова освіта»

**ЗАТВЕРДЖУЮ**  
**Завідувач кафедри** \_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 року

**ЗАВДАННЯ**  
**НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

**Першиній Дар'ї Дмитрівні**

- 1. Тема роботи:** «Використання ігрових технологій в освітньому процесі сучасної початкової школи»  
керівник роботи Томченко Марина Анатоліївна, к. філ. н., доцент кафедри дошкільної та початкової освіти затверджені наказом ЗНУ від «26» вересня 2023 року № 1504-с
- 2. Строк подання студентом роботи:** 21 листопада 2023р.
- 3. Вихідні дані до роботи:** аналіз психолого-педагогічної літератури.
- 4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки:** здійснити теоретичний аналіз стосовно використання ігрових технологій в освітньому процесі сучасної початкової школи, виявити переваги використання ігрових технологій у навчанні та взаємозв'язок ігор з навчанням; вивчити досвід використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи; провести експериментальне дослідження ефективності використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи; виявити ефективні ігрові педагогічні технології у початковій школі; висвітлити сутність ігрових технологій у навчанні
- 5. Перелік графічного матеріалу:** 4 рисунків.

## 6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Консультант	Дата, підпис	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Томченко М.А.	15.04.23р.	15.04.23р.
Розділ 1	Томченко М.А.	20.05.23р.	20.05.23р.
Розділ 2	Томченко М.А.	29.09.23р.	29.09.23р.
Висновки	Томченко М.А.	20.10.23р.	20.10.23р.

## 7. Дата видачі завдання

### КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ п/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Збір та систематизація матеріалу	квітень	Виконано
2	Написання вступу	квітень	Виконано
3	Написання першого розділу	травень	Виконано
4	Написання другого розділу	вересень	Виконано
5	Написання висновків	жовтень	Виконано
6	Оформлення додатків	листопад	Виконано
7	Оформлення роботи, рецензування	грудень	Виконано
8	Захист	грудень	Виконано

Студент \_\_\_\_\_ Д. Д. Першина  
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи \_\_\_\_\_ М. А. Томченко  
(підпис) (прізвище та ініціали)

**Нормоконтроль пройдено**

Нормоконтролер \_\_\_\_\_ Ю. Є. Зубцова  
(підпис) (прізвище та ініціали)

## РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 52 с., 47 джерел, 4 рисунків, 2 додатки.

Мета дослідження – довести ефективність використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи.

Об'єкт дослідження – використання ігрових технологій в освітньому процесі сучасної початкової школи.

Предмет дослідження – сутність ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи у процесі вивчення математики.

Методи дослідження: аналіз наукової та навчально-методичної літератури; опитування вчителів початкових класів; експериментальне дослідження; обґрунтування вибору об'єкта і предмета дослідження: використання ігрових технологій в освітньому процесі є актуальним питанням сучасної педагогіки.

Теоретичне значення: науково обґрунтовані основи ігрових технологій в освітньому процесі.

Практичне значення: одержані результати можуть бути використаними вчителями НУШ (початкової ланки), а також при побудові роботи по підвищенню кваліфікації персоналу.

ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ, ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС, ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ, МЕХАНІЗМ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ, ДИДАКТИЧНІ ІГРИ.

## SUMMARY

### **Pershina D. D. The Use of Game Technologies in the Educational Process of Modern Elementary School.**

This qualification work examines the issue of the relevance of the implementation of game pedagogical technologies in the modern educational process.

The relevance of the diploma work is due to the conceptual provisions and state requirements for the reform of education in Ukraine, which are aimed at the development of the personality of the pupils, the development of his abilities and talents. The constantly growing requirements for the content and organization of education and upbringing require the implementation of effective pedagogical approaches.

The purpose of the qualification graduate work is to prove the effectiveness of the use of game technologies in the educational process of primary school. To reveal the essence of game technologies in the educational process of primary school in the process of studying mathematics.

The object of research is the use of game technologies in the educational process of modern primary school.

The subject of research is whether the use of game technologies in the educational process of primary school is actually effective.

In this qualification work, the following research methods were used: analysis of scientific and methodological literature; survey of primary school teachers;

experimental research; justification of the choice of the object and subject of research: the use of game technologies in the educational process is an actual issue of modern teachers.

The information base of the qualification master's work is the State Standard of NUSH, literary sources (textbooks, scientific articles, monographs), electronic resources.

The main scientific result of the work is as follows:

to analyze the theoretical foundations of the use of game technologies in the educational process;

to study the experience of using game technologies in the educational process of primary school;

to conduct experimental research on the effectiveness of the use of game technologies in the educational process of primary school;

The results obtained can be used by teachers of NUSH (primary level), as well as in the construction of work to improve the qualifications of teachers.

Keywords: pedagogical technologies, educational process, game technologies, game activity mechanism, didactic games.

## ЗМІСТ

Вступ.....	8
Розділ 1. Ігрові технології в освітньому процесі.....	12
1.1. Застосування ігрових та педагогічних технологій у навчанні.....	12
1.2. Класифікація ігрових технологій у навчанні.....	26
1.3. Переваги використання ігрових технологій у навчанні.....	29
Розділ 2. Використання ігрових технологій на уроках в початковій школі....	32
2.1. Використання ігрових технологій на уроках математики для адаптації першокласників до навчально-пізнавальної діяльності.....	32
2.2. використання дидактичних ігор з математики для активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів.....	40
2.3. Використання ігор в навчально-виховному процесі (з власного досвіду роботи вчителя).....	45
Висновки.....	58
Список використаних джерел.....	61
Додатки.....	65

## ВСТУП

Актуальність теми реалізації ігрових педагогічних технологій зумовлюється концептуальними положеннями та державними вимогами реформування освіти в Україні, спрямованими на становлення особистості учня, розвиток його здібностей і обдарувань. Постійно зростаючі вимоги до змісту й організації навчання та виховання потребують упровадження ефективних педагогічних підходів. Гра – це природна для дитини і гуманна форма навчання. Навчаючи за допомогою гри, ми вчимо дітей не так, як нам, дорослим, зручно дати навчальний матеріал, а як дітям зручно і природно його взяти.

Мета дослідження – довести ефективність використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи. Розкрити сутність ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи у процесі вивчення математики.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати теоретичні основи використання ігрових технологій в освітньому процесі;
2. Вивчити досвід використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи;
3. Провести експериментальне дослідження ефективності використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи;
4. Висвітлити сутність ігрових технологій у навчанні;
5. Виявити ефективні ігрові педагогічні технології у початковій школі;
6. Обґрунтувати використання ігрових технологій на уроках математики для адаптації першокласників до навчально-пізнавальної діяльності;
7. Дослідити специфіку використання дидактичних ігор з метою активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів з



математики.

Об'єкт дослідження – використання ігрових технологій в освітньому процесі сучасної початкової школи.

Предмет дослідження – ефективність використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи.

Методи дослідження: аналіз наукової та навчально-методичної літератури; опитування вчителів початкових класів; експериментальне дослідження; обґрунтування вибору об'єкта і предмета дослідження.

Теоретичне значення: науково обґрунтовані основи ігрових технологій в освітньому процесі.

Практичне значення: одержані результати можуть бути використаними вчителями НУШ (початкової ланки), а також при побудові роботи по підвищенню кваліфікації персоналу.

Використання ігрових технологій в освітньому процесі є актуальним питанням сучасної педагогіки. Гра є природним видом діяльності для дитини, вона дозволяє дитині відчувати себе щасливою, успішною, творчою. Гра допомагає дитині пізнавати світ, розвиватися і рости.

У початковій школі використання ігрових технологій є особливо актуальним, оскільки діти цього віку мають високий рівень активності та рухливості. Вони люблять грати, і гра для них є основним способом пізнання світу.

Використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи має такі переваги: збільшує інтерес учнів до навчання; покращує засвоєння знань і умінь; розвиває пізнавальні здібності учнів; формує особистісні якості учнів.

Враховуючи ці переваги, використання ігрових технологій в освітньому процесі початкової школи є ефективним способом підвищення ефективності навчання та розвитку учнів.

У даний час заклади освіти потребують такої організації своєї діяльності, яка забезпечила б розвиток індивідуальних здібностей і творчого ставлення до

життя учня, впровадження різних навчальних програм, реалізацію принципу гуманного підходу до дітей. Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, які дозволяють зробити цікавими і захоплюючими не тільки роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, але й буденні кроки з вивчення предметів. Цікавість умовного світу гри робить позитивною, емоційно забарвленою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси і функції дитини. Іншою позитивною стороною гри є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, таким чином, вивчений учнями матеріал проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність і інтерес у навчальний процес. Актуальність гри в даний час підвищується і через перенасиченість сучасного школяра інформацією. У всьому світі, і в Україні в тому числі, незмірно розширюється предметно-інформаційне середовище. Телебачення, відео, радіо, комп'ютер, мережа Інтернет останнім часом виливають на учнів величезний обсяг інформації. Актуальним завданням школи стає розвиток самостійної оцінки та відбору одержуваної інформації. Однією з форм навчання, що розвиває подібні вміння, є дидактична гра, що сприяє практичному використанню знань, отриманих на уроці і в позаурочний час.

У новому Державному стандарті початкової освіти метою першого рівня повної загальної середньої освіти (1-4 класи) визначено всебічний розвиток дитини, її талантів, здібностей, компетентностей і наскрізних умінь відповідно до вікових та індивідуальних психофізіологічних особливостей і потреб, формування цінностей, розвиток самостійності, творчості та допитливості [8].

Формування математичної компетентності учнів молодшого шкільного віку передбачає застосування нових педагогічних технологій, у тому числі й ігрових, що сприятиме підвищенню мотивації навчання, кращому усвідомленню та засвоєнню навчального матеріалу, всебічному розвитку дитини як особистості.

Наукову теоретичну базу проблеми використання ігор у навчально-

виховному процесі, їхнє педагогічне значення досить досконало було розглянуто плеядою вчених: В. Андроновим, І. Бехом, Л. Виготським, Н. Ветлугіною, Д. Ельконіним, А. Ібрагімовою, В. Коваленком, Г. Костюком, Р. Жуковською, П. Підкасистим, І. Якіманською та ін. У своїх працях вони відзначали, що використання ігор у роботі з дітьми обумовлено віковими та індивідуальними особливостями вихованців, тенденціями їхнього розвитку, взаєминами дітей, бажанням бути самостійними, формувати уміння.

Різноманітні аспекти використання ігор та ігрових технологій у навчально-виховному процесі розглядали Н. Бібік, Б. Друзь, Б. Нікітін, О. Савченко, Г. Селевко та інші. Також значний вклад у теорію та методику математичних дидактичних ігор зробили наступні педагоги: Л. В. Коваль, С. Скворцова, М. Богданович.

Багато українських педагогів-математиків також виступали з прогресивними думками відносно активізації методів навчання, розвитку логічного мислення учнів.

Але, незважаючи на доведеність дослідниками очевидних переваг ігрових технологій, вони ще недостатньо вивчені щодо компетентісно-орієнтованого навчання учнів 1-4 класів.

Результати дослідження використання ігрових процесів у сучасній школі

Використання ігрових процесів у сучасній школі є актуальним питанням, оскільки гра є природним видом діяльності для дитини, вона дозволяє дитині відчувати себе щасливою, успішною, творчою. Гра допомагає дитині пізнавати світ, розвиватися і рости.

Отже, використання ігрових процесів у сучасній школі сприяють підвищенню інтересу учнів до навчання, покращують засвоєння знань і умінь, розвивають пізнавальні здібності та особистісні якості учнів.

## РОЗДІЛ 1

### ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

#### 1.1. Застосування ігрових та педагогічних технологій у навчанні

Перехід від дошкільного віку до шкільного є важливим етапом у житті дитини, який пов'язаний не лише зі зміною її розвивального середовища, а й із подальшим розвитком психіки, особливо пізнавальної та особистісної сфери. З цього моменту гра, як провідний вид діяльності дошкільника, поступається перед навчальною діяльністю, яка істотно змінює мотиви поведінки учня, відкриває нові джерела розвитку його пізнавальних і моральних сил. Утім, гра в молодшому шкільному віці не лише не втрачає свого психологічного значення як бажана діяльність, а й продовжує розвивати психічні функції дитини, насамперед увагу, пам'ять, мислення, увагу, навички спілкування в іграх із правилами тощо. Крім того, гра як вільна діяльність не лише розвиває інтелект дитини, але й приносить їй задоволення та радість. Дитяча гра – це вид діяльності, який виник історично, й полягає у відтворенні дітьми дій дорослих і стосунків між ними в особливій умовній формі. У дітей молодшого шкільного віку ефект гри ґрунтується на мимовільному запам'ятовуванні. Гра є тією самою діяльністю, яка створює емоційно-стимульовальну зацікавленість і сприяє мимовільному запам'ятовуванню. Утім, нам потрібно визначитися з ключовим концептом нашого дослідження – «ігрові технології», які є складником педагогічної технології. Поряд із терміном «педагогічна технологія» у педагогіці також використовуються такі поняття, як «технологія навчання» й «освітня технологія». При цьому чіткого розмежування між ними поки не встановлено. Педагогічна технологія по-різному трактується, а саме: як сукупність засобів і методів навчання й виховання, проект педагогічної системи, як сукупність психолого-педагогічних установок, інструментарій педагогічного процесу, як послідовна взаємопов'язана система дій педагога, як

педагогічний процес, як модель педагогічної діяльності, тощо.

Нам найбільше імпонує ємне й конкретне визначення В. Монахова, за яким педагогічна технологія – це «продумана в усіх деталях модель спільної педагогічної діяльності з проектування, організації та проведення навчального процесу з безумовним забезпеченням комфортних умов для учнів і вчителя» [21, с. 110].

Отже, ігрову технологію можна розглядати як системний засіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань. Він (засіб) заснований на особистісно орієнтованому та діяльнісному підходах, що забезпечує школяреві позицію суб'єкта власного учіння, інтенсифікацію пізнавальної діяльності, генералізацію знань і вмінь учнів з метою їх використання в нестандартних умовах.

С. Шмаков, який вважає основними в ігровій діяльності правила, узагальнив наукові, методичні та практичні підходи до проблеми гри й виділив низку положень, що відображають сутність її феномена [21]: Гра – багатогранне поняття. Воно означає заняття, відпочинок, розвагу, змагання, вправу, тренінг, дозвілля, у процесі яких вимоги дорослих до дітей стають їх вимогами до самих себе, отже, активним засобом виховання й самовиховання. Гра є самостійним видом діяльності дітей різного віку, принципів і способів їхньої розвивальної життєдіяльності, методом пізнання дитини й методом організації її життя та неігрової діяльності. Ігри дітей – найвільніша, природна форма вияву їхньої діяльності, в якій усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається широкий простір для вияву свого «Я», особистої творчості, активності, самопізнання, самовираження. Гра, маючи синтетичну властивість, вбирає в себе сторони інших видів діяльності, існує в житті дитини як багатогранне явище. Вона – перший ступінь діяльності дитини-дошкільника, початкова школа її поведінки, нормативна й нормальна діяльність молодших школярів, підлітків і юнацтва, змінює свої цілі у процесі дорослішання учнів. Гра є потребою дитини, що змінює: її психіку, інтелект, біологічну фундацію. Вона – специфічний, чисто дитячий світ життя дитини. Гра є практикою

розвитку. Гра – шлях пошуку дитиною себе в колективах друзів, вихід на соціальний досвід, культуру минулого, теперішнього й майбутнього, повторення соціальної практики, доступної розумінню. Гра – свобода саморозкриття, саморозвитку з опорою на підсвідомість, розум і творчість. Її продукт – задоволення від процесу, кінцевий результат – розвиток у ній здібностей, що реалізуються. Гра – основна сфера спілкування дітей. Вона допомагає розв’язувати проблеми міжособистісних стосунків, сумісності, партнерства, дружби, товариства. У грі пізнається й набувається соціальний досвід людських стосунків. Гра є соціальною за своєю природою й безпосереднім наповненням, будучи відображеною моделлю поведінки, вияву й розвитку складних самоорганізувальних систем і практикою творчих рішень, переваг, виборів вільної поведінки дитини, сферою неповторної людської активності.

Психологічні механізми ігрової діяльності спираються на фундаментальні потреби особистості в самовираженні, самоствердженні, самовизначенні, саморегуляції, самореалізації. Гра – форма психогенної поведінки, тобто внутрішньо притаманної, іманентної особистості, це простір «внутрішньої соціалізації» дитини, засіб засвоєння соціальних установок, це свобода особистості в уяві, «ілюзорна реалізація нездійснених інтересів», це школа життя та практика розвитку дітей.

Здатність включатися в гру не пов’язана з віком людини, але в кожному віці гра має свої особливості. Зміст дитячих ігор розвивається від ігор, у яких основним змістом є предметна діяльність, до ігор, що відображають стосунки між людьми, і, нарешті, до ігор, у яких основним змістом є підпорядкування правилам суспільної поведінки та стосунки між людьми. У віковій періодизації дітей особливу роль відведено провідній діяльності, яка має для кожного віку свій зміст. У кожній провідній діяльності виникають і формуються відповідні психічні новоутворення.

Концептуальні основи ігрової технології стисло можна сформулювати так [17]. Ігрова форма спільної діяльності учнів і вчителя створюється за

допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які виступають засобом спонукання та стимулювання дитини до діяльності. Реалізація педагогічної (навчальної) гри здійснюється в такій послідовності: дидактична мета ставиться у формі ігрового завдання, освітня діяльність підпорядковується правилам гри; навчальний матеріал використовується як її засіб; успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом. Ігрова технологія охоплює певну частину освітнього процесу, об'єднану спільним змістом, сюжетом, персонажем. В ігрову технологію послідовно включаються ігри та вправи, що формують певні цільові орієнтири або знання з освітньої галузі. Але при цьому ігровий матеріал повинен активізувати освітній процес і підвищити ефективність засвоєння матеріалу.

Організація ігрової діяльності, як і будь-якої іншої навчальної діяльності, потребує дотримання певних принципів гри. Найбільш значущими й актуальними для навчання учнів молодшого шкільного віку за допомогою ігрових технологій, в тому числі й математики, ми вважаємо наступні принципи [19]: принцип активності – основний принцип ігрової діяльності, який передбачає активний вияв фізичних та інтелектуальних сил кожного гравця, починаючи з підготовки до гри, у процесі гри та в ході обговорення її результатів; принцип відкритості та доступності означає вільну участь охочих, і будь-яка гра має бути простою та зрозумілою; принцип динамічності виражає значення і вплив фактора часу в грі та розглядає гру як рух, розвиток, активну взаємодію в динаміці подій і явищ. Тривалість гри має значення для віку дітей та рівня їхньої підготовленості; принцип наочності гри означає, що всі ігрові дії повинні бути відкритими в реальних та ірреальних (кіно, театр, комп'ютерні ігри) виявах тієї чи іншої дійсності, що значно посилює пізнавальний інтерес; принцип зацікавленості й емоційності гри відображає цікаві вияви ігрової діяльності, значно посилює пізнавальний інтерес і пізнавальну активність, оскільки грі притаманна новизна, несподіваність, неповторність; принцип індивідуальності відображає суто особисте ставлення до гри, де розвиваються особистісні якості, є можливість для самовираження та самоствердження

гравця; принцип колективності відображає спільний характер взаємопов'язаної та взаємозалежної ігрової діяльності, сприяє розвиткові товариських взаєностосунків, навчає мислити й діяти спільно; принцип цілеспрямованості гравця означає єдність мети для гравця та його суперника; особисті цілі повинні збігатися із загальними цілями команди; принцип самодіяльності та самостійності гравця у грі – один з основних принципів, має функцію управління, яка виражає співвідношення між мірою самодіяльності та мірою самостійності; принцип змагання у грі означає, що без змагання немає гри. Дидактична цінність цього принципу полягає в тому, що він заохочує до активної самостійної діяльності, мобілізує фізичні, інтелектуальні та духовні сили; принцип результативності відображає усвідомлення підсумків гри та ігрових дій як продуктивної творчої діяльності гравця й команди; принцип достовірності й повторюваності гри виявляється в тому, що майже всі вони мають у своїй основі реальні моделі та ролі. Тому гра є найпотужнішим засобом прогнозування; принцип проблемності в грі виражає логіко-психологічні закономірності мислення в інтелектуально-емоційній боротьбі. Інформація для гри в найпростішому вигляді відображає сильне душевне хвилювання гравця в очікуванні успіху або поразки [19].

Конструктивною основою ігрової пізнавальної діяльності є ігрова ситуація, а фактором, що організує цю діяльність – проблемна ситуація. Вона характеризується творчим емоційним станом учнів, що виражається в аналізі ситуацій й ухваленні рішень. В ігровій моделі навчального процесу створення проблемної ситуації відбувається через уведення ігрової ситуації: проблемна ситуація проживається учасниками в її ігровому втіленні; основу діяльності складає ігрове моделювання, частина діяльності учнів відбувається в умовно-ігровому плані. Утім, варто зазначити, що в навчально-виховному процесі початкової школи найбільш поширеними є дидактичні (навчальні) ігри, які є засобом формування в учнів нових знань, умінь і навичок. У дитячі роки гра є основним видом діяльності людини. За її допомогою діти пізнають світ. Без гри дітям жити нудно, нецікаво. Буденність життя може викликати у них



захворювання. В грі діти перевіряють свою силу і спритність, у них виникають бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути до чогось прекрасного.

Гра дарує щохвилинну радість, задовольняє актуальні невідкладні потреби, а ще – спрямована в майбутнє, бо під час гри у дітей формуються чи закріплюються властивості, вміння, здібності, необхідні їм для виконання соціальних, професійних, творчих функцій у майбутньому. І скрізь, де є гра, панує здоров'я, радість дитячого життя. Потрапляючи до школи після дитячого садка, дитина зустрічається з іншим видом діяльності – навчанням. Але гра залишається важливим засобом не лише відпочинку, а й творчого пізнання життя. Ігрова позиція – могутній засіб виховного впливу на дітей.

Про гру сказано багато гарних слів. Її називають джерелом радості, королевою дитинства і восьмим чудом світу. Гра є неминучим супутником дитини. Гра – це самостійна діяльність, в якій діти вперше вступають у спілкування з ровесниками, їх об'єднує єдина мета, спільні зусилля її досягнення, спільні інтереси і переживання.

Видатний педагог В. Сухомлинський промовив фразу, яка стала основою всього того, що містить у собі гра. Він ніби закликав: «Навчайте граючись, а граючись навчайте».

Ось такий простий вираз, а містить у собі неабияку таємницю, яку Сухомлинський пропонує розкрити перед дітьми.

К. Ушинський вважав гру найважливішим видом діяльності дитини. К. Ушинський казав: «Гра – це величезний засіб виховання. Через гру дитина пізнає світ, пізнає себе, пізнає інших людей. Гра — це джерело радості, творчості, пізнання».

Отож, досвідчені педагоги вважали гру важливим методом навчання. За їх думками гра виховує, навчає, розвиває. Всі визначення гри, так чи інакше, розкривають зміст і суть цього поняття, бо гра для дитини – саме життя, з усіма його прикрасами, хвилюваннями, вдачею і розчаруваннями. Гра є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для молодших школярів. Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом

класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, бажання вчитися. Задовольняючи свою природну невсипущу потребу в діяльності, в процесі гри дитина «добудовує» в уяві все, що недоступне їй в навколишній дійсності, у захопленні не помічає, що вчиться – пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює раніше набутий досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію. У грі найповніше проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей. Гра – це творчість, гра – праця. Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання, дошкільників, молодших школярів і підлітків. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функція діють у тісному взаємозв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість.

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

Гра є самостійною діяльністю учнів, яка поступово перетворюється у засіб виховання і дає змогу використати її для розв'язання відповідних завдань. Ігрові педагогічні технології у початковій школі є ефективним засобом підвищення ефективності навчання. Вони допомагають зробити навчання більш захоплюючим, цікавим та ефективним. Ігрові технології навчання – це особливий метод навчання, який передбачає засвоєння навчального матеріалу та змісту освіти, формує взаємодію педагога і здобувача освіти за допомогою гри, а також допомагає знайти та отримати бажану ціль, тобто досягти певного результату.

Використання ігрових технологій навчання на уроках в початкових класах створюють умови кращого засвоєння нового матеріалу та активізації пізнавальної діяльності учнів, де саме учень сам відкриватиме знання та власну компетентність у різних галузях життя (рис. 1.1.).



**Рисунок 1.1. Функції гри**

Види ігрових технологій, які можна використовувати у початковій школі: дидактичні ігри спрямовані на засвоєння нових знань та умінь, вони можуть бути фронтальними, груповими або індивідуальними; рольові ігри дозволяють учням стати учасниками певної ситуації, що допомагає їм краще зрозуміти та запам'ятати навчальний матеріал. Спортивні ігри сприяють розвитку рухової активності, фізичної підготовки та здоров'я учнів. Ігри-головоломки розвивають логічне мислення, творчий підхід та критичне мислення. Ігри-фантазії сприяють розвитку творчої уяви та креативності. Ігри-пригоди допомагають учням краще пізнати навколишній світ та розширити свій кругозір. Ігри-драматизації розвивають акторські здібності, комунікативні навички та уяву.

Ігри у школі – перш за все дидактичні, повинні приковувати нестійку увагу дітей до матеріалу уроку, давати нові знання, заставити їх напружено мислити. Гра вимагає від дітей уяви, вміння швидко знаходити правильне рішення. Дидактичні ігри особливо групові по стандартам НУШ зараз дуже широко використовуються, як засіб навчання, виховання і розвитку школярів. У будь-якій грі розвивається увага, спостережливість, кмітливість. Сучасна

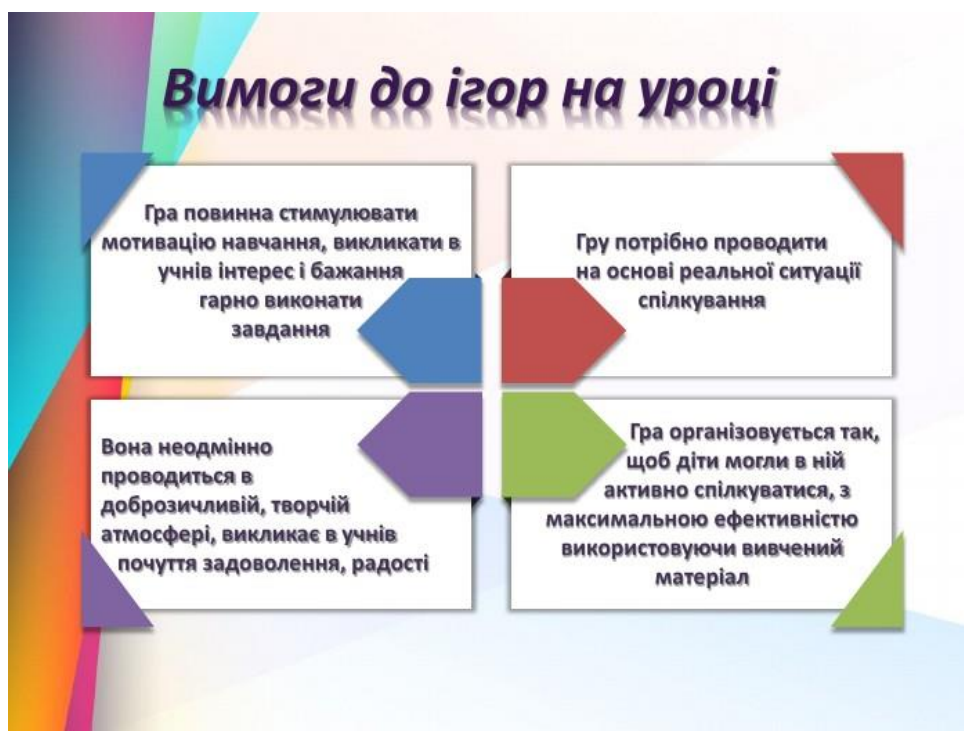
дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на уроках, вбачає в них можливість ефективної взаємодії педагога і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, непідробної цікавості [2].

Успіх проведення гри залежить від дотримання вимог: ігри мають відповідати навчальній програмі; ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними; відповідність гри віковим особливостям учнів; різноманітність ігор; залучення до ігор групи дітей а можливо і усього класу. Складання ігрових технологій з окремих ігор і елементів – турбота кожного вчителя НУШ. Гра у сучасному навчальному процесі повинна виступати засобом отримання чогось, хоча джерелом її активності є завдання, добровільно взяті на себе особистістю, ігрова творчість і дух змагання. В іграх дитиною здійснюються цілі декількох рівнів, взаємозалежних між собою. Це по перше навчання і звісно ж отримання задоволення від самих процесів гри [4].

Головне завдання у пропозиції гри полягає в порушенні інтересу до неї, у такій постановці питання, коли збігаються цілі навчання, виховання й бажання дитини. У пропозицію гри входить пояснення її правил і техніки дій. Пояснення гри є моментом дуже відповідальним. Гру варто пояснювати коротко й точно, безпосередньо перед її початком. У пояснення входять назва гри, розповідь про її зміст і пояснення основних і другорядних правил, у тому числі розрізнення граючих, пояснення значення ігрових аксесуарів. Розподіл на команди, групи, розділ ролей у грі. Діти можуть ділитися за власним бажанням. І звісно ж ігрова практика дітей нагромадила чимало демократичних прикладів поділу на мікроколективи граючих, зокрема жеребкування, лічилки [3].

Один з відповідальних моментів у дитячих іграх-розподіл ролей. Вони можуть бути активними та пасивними, головними та другорядними. Розподіл не повинен залежати від статі дитини, віку, фізичних особливостей. З огляду на те, яка роль особливо корисна для дитини, учитель використовує такі прийоми: добровільне прийняття ролі дитиною за її бажанням; черговість виконання ролей у грі; призначення на роль через старшого (капітана, ведучого); призначення на роль безпосередньо дорослим. При розподілі ролей у групі варто робити так, щоби

роль допомагала неавторитетним зміцнити авторитет, неактивним-виявити активність, недисциплінованим-стати організованими, дітям, які чимось себе скомпрометували, повернути загублений авторитет, дітям, які цураються дитячого колективу, важку йдуть на контакт в своїй або іншій групі, виявити себе, здружитися з усіма. Цікавість умовного світу гри робить позитивно емоційно забарвленої монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєнню інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси і функції дитини. Іншою позитивною стороною гри є те, що вона сприяє використанню знань в новій ситуації, т.б. засвоюваний учнями матеріал проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність і інтерес в навчальний процес [7]. Використання на уроках ігрових методик є важливим засобом виховання і навчання. У багатьох дітей виявляються великі здібності, ініціатива, винахідливість. Вибір ігрових технологій для використання у початковій школі також залежить від конкретних навчальних завдань, що мають бути реалізовані в процесі навчання, а також від вікових особливостей учнів (рис. 1.2. ).



**Рисунок 1.2. «Вимоги до ігор на уроці»**

Особливості використання ігрових технологій у початковій школі: ігри повинні бути цікавими та захоплюючими для учнів; бути добре продуманими; адаптовані до вікових особливостей учнів; спрямовані на досягнення конкретних навчальних завдань. Використовуючи ігрові технології у початковій школі, вчитель може зробити навчання більш ефективним та цікавим для учнів. Згідно класифікації педагогічних технологій за типом організації та управління пізнавальною діяльністю дослідниками чітко виокремлено ігрові технології. Ігрові технології визначаються як «ігрова форма взаємодії педагога і дітей, що сприяє формуванню вмінь розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету» [1, с. 42].

У сучасній школі ігрова діяльність використовується як: самостійна технологія з метою засвоєння понять, теми або розділу навчального предмета; елемент системної педагогічної технології; окремий урок або його структурна частина; технологія позакласної виховної роботи [6].

Педагогічні ігри – досить велика група методів і прийомів організації педагогічного процесу. Основна відмінність педагогічної гри від гри взагалі полягає в тому, що вона володіє суттєвою ознакою – чітко поставленою метою навчання і відповідним їй педагогічним результатом, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Види уроків з використанням ігрових технологій  
рольові ігри на уроці: ігрова організація навчального процесу з використанням ігрових завдань (урок – змагання, урок – конкурс, урок – подорож).

Ігрова організація навчального процесу з використанням завдань, які зазвичай пропонуються на традиційному уроці; використання гри на певному етапі уроку (початок, середина, кінець; знайомство з новим матеріалом, закріплення знань, умінь, навичок, повторення та систематизація вивченого).  
Різні види позакласної роботи (КВК, екскурсії, вечори, олімпіади тощо), які можуть проводитися між учнями різних класів однієї паралелі. Ігрові технології навчання відрізняються від інших технологій: гра добре відома, звична й

улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку; ефективний засіб активізації, тому що саме у грі легше долаються труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри; мотиваційна за своєю природою (по відношенню до пізнавальної діяльності вона вимагає від учнів ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості); дозволяє вирішувати питання передачі знань, умінь, навичок; багатofункціональна, її вплив на учня неможливо обмежити одним аспектом; переважно колективна, групова форма роботи, в основі якої знаходиться змагання. В якості суперника може бути як сам учень (переконання себе, покращення свого результату), так і інший; має кінцевий результат. У грі учасник має отримати приз: матеріальний, моральний (грамота, широке оголошення результату, заохочення) психологічний (самоствердження, самооцінка); має чітко поставлену мету й відповідний педагогічний результат.

Місце і роль ігрової технології у навчально-виховному процесі, поєднання елементів гри і навчання визначаються залежно від розуміння педагогом функцій і класифікації педагогічних ігор. Ігрова діяльність – культурно й історично сформована пізнавальна діяльність дитини, спрямована на формування базових засад дитячої особистості, її соціалізацію, пізнання дитиною світу, розвиток навчально-пізнавальних інтересів, закріплення й удосконалення набутих знань, умінь і навичок. У сучасних дослідженнях гра розглядається як обов'язковий конструкт дитинства та вагома складова соціально-педагогічної системи, що цілеспрямовано використовується суспільством для підготовки дітей до «дорослого» життя. Так, у Базовому компоненті дошкільної освіти в Україні у сфері життєдіяльності дитини «Культура» розкрито зміст і показники компетентності дитини у субсфері «Світ гри», що вказує на доцільність використання ігрової діяльності у формуванні особистості дитини. «Світ гри» складається з таких змістових ліній: гра як форма пізнання світу (результат освітньо-виховної роботи – зацікавлене ставлення дитини до гри, розуміння її відмінностей від інших видів роботи, задоволення в ній своїх пізнавальних, соціальних, моральних, естетичних потреб, надання грі переваги як провідній діяльності). Розвиток гри та

особистості (результат освітньо-виховної роботи – творче відображення реальних та казкових ситуацій, уміння розгортати гру на будь-якій стадії її розвитку, знання різних видів ігор, вправлення в умінні спостерігати, розмірковувати, спілкуватися, виявлення самостійності у виборі гри, іграшки, змістовні самостійні та групові ігри, дотримання рольових способів поведінки, норм спілкування): сюжет як показник змістовності гри, правила рольової поведінки в грі, взаємозв'язок знань та ігрових можливостей, іграшка як засіб формування світосприймання, іграшка як складова предметно-ігрового середовища та передумова розвитку гри [10].

Теоретичні підходи до аналізу ігрової діяльності Л. Виготського, Д. Ельконіна, О. Леонтьєва, С. Рубінштейна спрямували увагу дослідників до створення багатокomпонентної структурної моделі ігрової діяльності. Так, Н. Кудикіна запропонувала модель структури ігрової діяльності, що представляє собою системно упорядковану сукупність взаємопов'язаних і взаємозалежних компонентів: мотиваційно-цільовий, змістовий, процесуально-операційний, контрольнo-оцінний і результативний. Мотиваційно-цільовий компонент передбачає інтерес до подій у навколишньому середовищі, емоційну зацікавленість діяльністю дорослого, бажання наслідувати. Процесуально-операційний компонент уключає задіяння розумових процесів, предметно-практичних ігрових дій з урахуванням матеріальних умов гри, міжособистісну комунікацію. Змістовий компонент є відображенням впливів навколишнього середовища, інформації з літературних та інших джерел. Контрольнo-оцінний компонент передбачає встановлення відповідності між уявною роллю та своїм умінням відтворити власне уявлення, задоволення або незадоволення від перевтілення, бажання внести корективи в подальші ігри. Результативний компонент формує чуттєво-практичний досвід особистості, уточнює уявлення та збагачує знаннями, досвідом колективної взаємодії, передбачає набуття навичок розв'язування конфліктів, умінь перетворювати матеріальне середовище тощо [3]. Усі компоненти ігрової діяльності знаходяться у взаємозв'язку та взаємозалежності. Їх внутрішнє наповнення зумовлює



різновиди ігор. Результатом гри є отримані від її процесу почуття й особистісні зміни – розвиток уяви, мовлення, пам'яті, самосвідомості, моральних якостей тощо. Для структурного аналізу ігрової діяльності учнів молодшого шкільного віку важливим є врахування предметних умов її здійснення. Об'єктивно предметними умовами визначається спосіб досягнення мети ігрової діяльності, її операційний аспект. У педагогічних дослідженнях нами знайдено спроби систематизувати всі або певні різновиди ігор, використовуючи для цього різні критерії. На основі аналізу наповнення мотиваційно-цільового, процесуально-операційного, змістового, контрольного-оцінного та результативного компонентів ігрової діяльності сучасні дослідники С. Новосьолова, Н. Кудикіна, пропонують таку класифікацію ігор: творчі та ігри за правилами. До творчих ігор увійшли конструктивно-будівельні, сюжетно-рольові, ігри-драматизації, ігри з елементами праці, ігри-фантазування, театралізовані ігри (театр виконавців, настільний театр, тіньовий театр, театр маріонеток, театр «рукавички», вертеп, театр пальчикових ляльок). Групу ігор з правилами утворили дидактичні, пізнавальні, рухливі ігри, ігри з елементами спорту, інтелектуальні, комп'ютерні ігри, народні ігри (рухливі, традиційні ігри малих форм, хороводні), ігри-розваги. Ігрова діяльність належить до символіко-моделювального типу діяльності, в якому операційно-технічний аспект є мінімальним і уможливорює орієнтацію дитини в навколишньому світі. «Предметом ігрової діяльності виступають не матеріальні речі, а доросла людина як носій суспільних функцій, який вступає у взаємодію з довкіллям і виходить при цьому з певних правил» [16, с. 176]. В іграх відбувається відтворення й засвоєння суспільного досвіду, оволодіння суспільними функціями, тому «дитині доводиться внутрішньо програвати не тільки свої дії, а й наслідки їх» [16, с. 177]. Поступово відбувається формування внутрішнього плану дій, уміння їх передбачати. За допомогою виконання ігрових ролей дитина засвоює норми поведінки в різних сферах життєдіяльності – спілкуванні, навчальній і трудовій діяльності тощо.

Отже, ігрові педагогічні технології у початковій школі є ефективним

засобом навчання та виховання. Вони відповідають природній потребі дітей у грі та сприяють розвитку їхніх пізнавальних, творчих, комунікативних та особистісних здібностей. Ігрові технології є важливим компонентом сучасного освітнього процесу. Вони допомагають зробити навчання більш цікавим, ефективним і захоплюючим для дітей молодшого шкільного віку.

## **1.2. Класифікація ігрових технологій у навчанні**

Рівень навчання і виховання в школі значною мірою визначається тим, наскільки педагогічний процес орієнтований на психологію вікового та індивідуального розвитку дитини. Це передбачає психолого-педагогічне вивчення школярів протягом всього періоду навчання з метою виявлення індивідуальних варіантів розвитку, творчих здібностей кожної дитини, зміцнення його власної позитивної активності, розкриття неповторності особистості, своєчасної допомоги при відставанні в навчанні. Особливо важливо це в молодших класах школи, коли тільки починається цілеспрямоване навчання людини, коли навчання стає провідною діяльністю, в лоні якої формуються психічні властивості і якості дитини. Для молодшого шкільного віку характерні яскравість і безпосередність сприйняття, легкість входження в образи. Діти легко втягуються в будь-яку діяльність, особливо в ігрову. Вони самостійно організовуються в групову гру. Результативність дидактичних ігор залежить: від систематичного їх використання; від цілеспрямованості програми ігор у поєднанні із звичайними дидактичними вправами. Ігрова технологія будується як цілісне утворення, яке охоплює певну частину навчального процесу та об'єднане загальним змістом, сюжетом, персонажем. При цьому ігровий сюжет розвивається паралельно основному змісту навчання, допомагає активізувати освітній процес, засвоювати ряд навчальних елементів. Складання ігрових технологій з окремих ігор і елементів – турбота кожного вчителя початкової школи. Вивчений в процесі ігрової діяльності матеріал забувається

учнями у меншій мірі і повільніше, ніж матеріал, при вивченні якого гра не використовувалася. Це пояснюється, перш за все, тим, що в грі органічно поєднується цікавість, що робить процес пізнання доступним і захоплюючим для школярів, і діяльність, завдяки участі якої в процесі навчання, засвоєння знань стає більш якісним і міцним. Щоб учні по-справжньому почали вчитися, а не просто відсиджували урок, їх треба зацікавити – зазначити, що вони не знають того, без чого далі не зможуть. Крім того, діти мають зрозуміти, що на кожному уроці вони навчаються нового, бо урок, на якому лише повторюють матеріал, а не засвоюють нові знання, – згаяний час. Важливо, щоб учні ставили перед собою мету: я прийшов чогось навчитись, а наприкінці уроку знали відповідь на запитання: «Чого я навчився?». Ефективним видом роботи, що сприяє мовленнєвому розвитку школярів, є ситуативні завдання. Вони стимулюють мислення й збільшують інтерес учнів до програмового матеріалу, підвищують їхню активність у формуванні знань, умінь і навичок – тобто пізнавальну активність. У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися. самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні. Проводити ігри, створювати ігрові ситуації, важливо на кожному уроці. Це особливо стосується 1 – 2 класів – перехідного періоду, коли учні ще не звикли до тривалої напруженої діяльності. Вони швидко стомлюються, притуплюється їхня увага, набридає одноманітність. Тому гра є засобом активізації навчання та виховання, один з найефективніших методів організації навчальної діяльності учнів початкових класів. Гру можна пропонувати на початку уроку. Такі ігри мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитися і виділити основне, найважливіше, спрямовувати увагу на самостійну діяльність. Ігри важливо проводити систематично і цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи і урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості тощо.

Класифікацію ігрових технологій у навчанні запровадив український педагог і методист В. Онищук. Він виділив такі основні види ігор: дидактичні ігри – це ігри, які спрямовані на формування знань, умінь та навичок. Вони можуть бути призначені для вивчення нового матеріалу, закріплення та узагальнення знань, розвитку творчих здібностей учнів; сюжетно-рольові ігри – це ігри, в яких учні беруть на себе певні ролі і виконують певні завдання. Вони допомагають розвивати творчість, комунікабельність, уміння працювати в команді. Ігри з елементами змагання – це ігри, в яких учні змагаються між собою. Вони сприяють розвитку змагальності, ініціативності, наполегливості. В. Онищук також виділив такі критерії класифікації ігрових технологій. За характером ігрового процесу: ігри з правилами – мають певні правила, дотримання яких є обов'язковим для всіх учасників. До них належать дидактичні ігри, рольові ігри, спортивні ігри, ігри-головоломки тощо; ігри без правил – не мають чітко сформульованих правил, а їхній розвиток залежить від уяви та творчості учасників. До них належать ігри-фантазії, ігри-пригоди, ігри-драматизації тощо. За кількістю учасників: індивідуальні ігри – у них беруть участь окремі гравці; парні ігри – у них беруть участь дві людини; групові ігри – у них беруть участь кілька людей (від трьох і більше). За характером діяльності учасників: діяльнісні ігри – передбачають активну участь учасників у грі; спостереження ігри – передбачають пасивну участь учасників у грі, які спостерігають за її перебігом. За характером навчальних завдань: ігри на формування знань – спрямовані на засвоєння нових знань та умінь; ігри на розвиток мислення – спрямовані на розвиток логічного, творчого, критичного мислення; ігри на формування навичок – спрямовані на формування вмій і навичок. За характером організації: фронтальні ігри – проводяться з усім класом; групові ігри – проводяться з кількома групами учнів; індивідуальні ігри – проводяться з окремими учнями. За характером предметно-дидактичного забезпечення: ігри з використанням наочного матеріалу – передбачають використання наочного матеріалу (картинок, схем, моделей тощо); ігри без використання наочного матеріалу – не передбачають використання наочного

матеріалу. За характером дидактичних функцій: ігри, що стимулюють інтерес до навчання – спрямовані на підвищення пізнавального інтересу до навчання; ігри, що формують навчальні вміння та навички – спрямовані на формування вмінь і навичок, необхідних для навчання; ігри, що розвивають мислення – спрямовані на розвиток логічного, творчого, критичного мислення; ігри, що формують особистісні якості – спрямовані на формування особистісних якостей учнів. За характером використання в навчальному процесі: ігри, що використовуються в процесі вивчення нового матеріалу – спрямовані на активізацію сприйняття та засвоєння нового матеріалу; ігри, що використовуються в процесі закріплення знань і умінь – спрямовані на закріплення засвоєних знань і умінь; ігри, що використовуються в процесі контролю знань і умінь – спрямовані на контроль засвоєних знань і умінь.

Вибір конкретного виду ігрової технології залежить від конкретних навчальних завдань, що мають бути реалізовані в процесі навчання, а також від вікових особливостей учнів.

### **1.3. Переваги використання ігрових технологій у навчанні**

Ігрові технології мають ряд переваг перед традиційними методами навчання, зокрема: підвищення інтересу до навчання. Гра є природним видом діяльності для дитини, тому вона сприяє підвищенню пізнавального інтересу до навчання. Гра допомагає зробити навчання більш захоплюючим і цікавим для учнів, що сприяє їхній мотивації до навчання; актуалізація знань і умінь. Гра сприяє актуалізації знань і умінь, отриманих учнями раніше. У процесі гри учні повинні використовувати раніше отримані знання та вміння, що допомагає їм краще запам'ятати та закріпити їх; розвиток пізнавальних процесів. Гра сприяє розвитку пізнавальних процесів, зокрема логічного, творчого, критичного мислення. Гра ставить перед учнями завдання, які вимагають від них логічного мислення, творчого підходу, критичного аналізу інформації. Це допомагає

розвивати ці пізнавальні процеси; формування особистісних якостей. Гра сприяє формуванню особистісних якостей, зокрема самостійності, ініціативності, творчості, комунікативності. Гра створює умови для самостійного пошуку знань, розвитку ініціативи, творчості, а також для спілкування та взаємодії з однолітками; створення атмосфери психологічного комфорту. Гра сприяє створенню атмосфери психологічного комфорту в класі. У процесі гри учні відчують себе більш розслабленими та впевненими, що сприяє їхньому успішному навчанню. Ось деякі конкретні приклади переваг використання ігрових технологій у навчанні: ігри допомагають розвивати критичне мислення. Наприклад, гра «Мозкова атака» вимагає від учнів творчого мислення та пошуку нових ідей; ігри допомагають розвивати соціальні навички. Наприклад, гра «Дебати» вимагає від учнів уміння аргументувати свою точку зору та слухати інших. Ігрові технології можна використовувати на всіх етапах навчання, від дошкільного до вищого. Вони можуть застосовуватися для навчання різних предметів та навичок. Важливо правильно вибирати ігри для конкретного навчального завдання та вікової групи учнів.

Отже, ігрові технології є ефективним засобом підвищення ефективності навчання. Вони допомагають зробити навчання більш захоплюючим, цікавим та ефективним.

Вивчення нового матеріалу на уроках диктує доцільність використання ігрових технологій, що сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів і приводять до більш осмисленого засвоєння знань. Застосування ігор підвищує міцність і якість засвоєння знань учнів, якщо ігри відбираються і конструюються у відповідності до змісту виучуваної теми, з цілями і завданнями уроків, використовуються в поєднанні з іншими формами, методами і прийомами, ефективними при вивченні нового матеріалу, чітко організовуються, відповідають інтересам і пізнавальним можливостям учнів. В житті дитини гра виконує такі найважливіші функції: розважальну (основна функція гри – розважити, доставити задоволення, надихнути, розбудити

інтерес); комунікативну: освоєння діалектики спілкування; самореалізації в грі; терапевтичну: подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності; діагностичну: виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри; корекційну: внесення позитивних змін в структуру особистісних показників; міжнаціональної комунікації: засвоєння єдиних для всіх людей соціокультурних цінностей; соціалізації: включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм людського гуртожитку. Формування учня як самостійної, ініціативної, вдумливої особистості буде успішним, якщо вчитель потурбується про це з першого проведеного уроку. Тому одним з найперспективніших шляхів виховання активних учнів, озброєння їх необхідними вміннями і навичками, є впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце займають ігри. Гра є незмінним важелем розумового розвитку дитини. Ігрова форма занять створюється за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які дозволяють активізувати пізнавальну діяльність учнів. Проведення ігор практикую систематично 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. Перед проведенням ігор з дітьми доступно викладаю сюжет, розподіляю ролі, ставлю перед дітьми пізнавальне завдання. Щоб гра не набридла, ускладнюю завдання, змінюю її. Готуючись до заняття, чітко продумую послідовність ігрових дій, організацію учнів, тривалість гри, її контроль, підбиття підсумків та оцінку. Захопившись грою, дитина не помічає, що вчиться, запам'ятовує нове, орієнтується у надзвичайних ситуаціях, поповнюється запас її понять, уявлень, розвивається фантазія.

## РОЗДІЛ 2

### ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

#### 2.1. Використання ігрових технологій на уроках математики для адаптації першокласників до навчально-пізнавальної діяльності

Засвоєння основ математики в школі вимагає великого розумового напруження, високого ступеня абстрагування й узагальнення, активності думки. Гра, як відомо, є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для молодших школярів. Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно. Розвивається увага, пам'ять, потреба отримувати знання. Під час гри дитина не помічає, що вчиться – пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює набутий раніше досвід, порівнює запас уявлень, розвиває фантазію. Розуміння математичних фактів і зацікавленість ними є головною рушійною силою ефективного навчального процесу.

Психологами встановлено, що розумно організована гра є дієвим засобом для формування таких рис особистості, як дисциплінованість, кмітливість, стриманість, винахідливість, рішучість, організованість. Розвиваючі та пізнавальні ігри розвивають у дітей логічне мислення, просторове уявлення, багату уяву, фантазію, інтуїцію, конструктивні здібності, волю, пам'ять і увагу. Крім того, вони формують здатність дитини до аналізу і синтезу, абстрагування та конкретизації поведінки, узагальнення і протиставлення. У процесі гри підсилюються творчі сили та здібності дитини, вона вчиться напружувати розумові зусилля, керувати собою, дотримуватися правил поведінки. Отже, ігрові технології повинні стати важливим компонентом діяльності молодших школярів [22]. Процес розв'язування ігрової задачі зв'язаний з розумовим



напруженням, з переборенням труднощів в учнів. Використання ігрових технологій на уроках математики в початковій школі є ефективним засобом підвищення ефективності навчання. Вони допомагають зробити навчання більш захоплюючим, цікавим та ефективним. Перевагою використання ігрових технологій на уроках математики в початковій школі є збільшення інтересу до математики. Математика є важливим предметом для початкової школи, але вона може бути складною та нецікавою для деяких учнів. Гра допомагає зробити навчання математики більш захоплюючим і цікавим, що сприяє підвищенню мотивації учнів до навчання; у процесі гри учні повинні використовувати раніше отримані знання та вміння, що допомагає їм краще запам'ятати та закріпити їх; гра сприяє розвитку пізнавальних процесів, зокрема логічного, творчого, критичного мислення. Гра ставить перед учнями завдання, які вимагають від них логічного мислення, творчого підходу, критичного аналізу інформації. Це допомагає розвивати ці пізнавальні процеси; гра сприяє формуванню особистісних якостей, зокрема самостійності, ініціативності, творчості, комунікативності. Гра створює умови для самостійного пошуку знань, розвитку ініціативи, творчості, а також для спілкування та взаємодії з однолітками.

Види ігрових технологій, які можна використовувати на уроках математики в початковій школі: дидактичні ігри спрямовані на засвоєння нових знань та умінь. Вони можуть бути фронтальними, груповими або індивідуальними. Наприклад, гра «Знайди пару» допоможе учням засвоїти порядкові числа, гра «Магічний квадрат» допоможе учням навчитися множити числа в межах 10. Рольові ігри дозволяють учням стати учасниками певної ситуації, що допомагає їм краще зрозуміти та запам'ятати навчальний матеріал. Наприклад, гра «Магазин» допоможе учням навчитися рахувати гроші, гра «Подорож» допоможе учням навчитися розв'язувати задачі на рух. Спортивні ігри сприяють розвитку рухової активності, фізичної підготовки та здоров'я учнів. Наприклад, гра «Біг з рахунком» допоможе учням навчитися рахувати числа в межах 10, гра «Салки з множенням» допоможе учням навчитися

множити числа в межах 10. Ігри-головоломки розвивають логічне мислення, творчий підхід та критичне мислення. Наприклад, гра «Пазл» допоможе учням навчитися складати числа, гра «Логічні задачі» допоможе учням навчитися розв'язувати логічні задачі. Ігри-фантазії сприяють розвитку творчої уяви та креативності. Наприклад, гра «Казка» допоможе учням навчитися розв'язувати задачі на уявні числа, гра «Незвичайний зоопарк» допоможе учням навчитися порівнювати числа. Ігри-пригоди допомагають учням краще пізнати навколишній світ та розширити свій кругозір. Наприклад, гра «Подорож у країну математики» допоможе учням навчитися розв'язувати задачі на різні теми, гра «Місія на Марс» допоможе учням навчитися розв'язувати задачі на рух. Ігри-драматизації розвивають акторські здібності, комунікативні навички та уяву. Наприклад, гра «Театр» допоможе учням навчитися представляти числа, гра «Реклама» допоможе учням навчитися розв'язувати задачі на дії.

Вибір ігрових технологій для використання на уроках математики в початковій школі залежить від конкретних навчальних завдань, що мають бути реалізовані в процесі навчання, а також від вікових особливостей учнів. Особливості використання ігрових технологій на уроках математики в початковій школі: ігри повинні бути цікавими та захоплюючими для учнів; ігри повинні бути добре продуманими; ігри повинні бути адаптовані до вікових особливостей учнів; ігри повинні бути спрямовані на досягнення конкретних навчальних завдань. Пошук нових форм і прийомів вивчення математики в наш час – явище не тільки закономірне, але й необхідне. І це зрозуміло: у вільній школі, до якої ми йдемо, кожний не тільки може, а й повинен працювати так, щоб використовувати всі можливості особистості. В умовах гуманізації освіти реальна теорія і технологія масового навчання націлена на формування сильної особистості, здатної жити й працювати у світі. У школі особливе місце відводиться таким формам занять, що забезпечують участь кожного учня у проведенні уроку, підвищують авторитет знань та індивідуальну відповідальність школярів за результати навчальної діяльності. Ці завдання школярів можна успішно розв'язувати завдяки технології ігрових форм

навчання. Ігрові форми навчання дозволяють використовувати всі рівні засвоєння знань: від відтворювальної діяльності через перетворювальну до головної мети – творчо-пошукову діяльність. Творчо-пошукова діяльність, виявляється більш ефективно, якщо їй передують відтворювальна й перетворювальна, в результаті чого учні опановують прийоми навчання. Гра є самостійним видом розвивальної діяльності дітей різного віку, це найбільш вільна форма їхньої діяльності, в якій усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається простір для особистої творчості, активності самопізнання і самовираження. Гра – перший ступінь діяльності дошкільника, початкова школа його поведінки, нормативна й рівноправна діяльність молодших школярів, підлітків, юнаків, які змінюють свої цілі, залежно від віку. Гра – практика розвитку. Діти грають, оскільки розвиваються, і розвиваються, тому що грають. Гра – вільне саморозкриття, саморозвиток з опорою на підсвідомість, розум і творчість. Гра – головна сфера спілкування дітей, у ній вирішуються проблеми міжособистісних стосунків, набувається досвід спілкування між людьми. Згідно з концептуальними положеннями, мета застосування технології ігрових форм навчання – розвиток стійкого пізнавального інтересу в учнів через різноманітні ігрові форми навчання. Освітні цілі гри: сприяти міцному засвоєнню учнями навчального матеріалу; здатність розширювати кругозір учнів через використання додаткових джерел. Розвивальні: розвивати в учнів творче мислення; сприяти практичному застосуванню вмінь і навичок, набутих на уроці. Виховні цілі гри: виховувати моральні погляди й переконання; сприяти вихованню особистості, здатної саморозвиватися і самореалізовуватися. Працюючи над технологією ігрових форм навчання, використовую різноманітні засоби навчання: робота з підручником; використання апарату підручника; використання схем; навчальних фільмів. Творча робота самих учнів – програми, презентації, реферати, моделі. Вибір гри дитиною, залежить від того, якою є дитина, що їй необхідно, які виховні завдання вимагають вирішення. Якщо гра колективна, необхідно добре знати склад гравців, їхній інтелектуальний розвиток, фізичну

підготовленість, вікові особливості, інтереси, рівень спілкування і сумісності тощо. Вибір гри залежить від часу її проведення, тривалості світового дня і місця її проведення, наявності ігрових аксесуарів. Мета гри знаходиться за межами ігрової ситуації, результат гри може виражатися у вигляді зовнішніх предметів та усіляких виробів (моделі, макети, іграшки, конструктори, ляльки тощо), «продуктів» художньої творчості, нових знань.

Основні принципи організації гри:

- відсутність примусовості в будь-якій формі під час залучення дітей до гри;
- підтримання ігрової атмосфери (підтримання реальних почуттів дітей);
- важливим є перенесення основного сенсу ігрових дій у реальній життєвій досвід дітей);
- перехід від найпростішої гри до складних ігрових форм.

Безумовно, виховна, освітня, цінність інтелектуальних ігор залежить від участі в ній педагогів, вихователів.

Під час проведення уроків варто дотримуватися таких правил: попередня підготовка. Необхідно обговорити коло питань і форму проведення, завчасно розподілити ролі, це стимулює пізнавальну діяльність; обов'язкові атрибути гри: оформлення, відповідна перестановка меблів, що створює новизну, ефект несподіванки – сприятимуть підвищенню емоційного фону уроку; обов'язкова констатація результатів гри; обов'язкові ігрові моменти не навчального характеру з метою переключення уваги й знаття напруженості.

Головне – повага до особистості учня, не згасити інтересу до роботи, а навпаки, прагнути розвивати його, не залишати місця почуття тривоги й невпевненості у своїх силах. Добираючи ігри, продумуючи ігрову ситуацію, необхідно обов'язково поєднувати два елементи – пізнавальний та ігровий.

Мета дидактичної гри на уроках математики – підвищити інтерес учнів до цього предмету, сприяти зміцненню та пізнанню учнями нових знань, умінь та навичок. Граючи, першокласники вчитимуться лічити, обчислювати,

розв'язувати задачі, порівнювати, узагальнювати, класифікувати, робити самостійні висновки, обґрунтовувати їх. Гра дає змогу легко привернути увагу й тривалий час підтримувати в учнів інтерес до тих важливих і складних предметів, властивостей чи явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається. Наприклад, одноманітні розв'язування прикладів стомлюють 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 уміє, знає. В іграх математичного змісту ставляться конкретні завдання. Так, якщо на уроці учні повинні ознайомитися з принципом утворення будь-якого числа, то й дидактична гра підпорядковується цій меті, сприяючи розв'язанню поставленого завдання. Розглянемо деякі з ігор. Гра «Збільшити і зменшити на 1». Матеріал гри: картки з числами. Учитель підносить угору картку з будь-яким числом, а учні піднімають у лівій руці картку з таким числом, яке вийде в результаті збільшення даного числа на 1, а в правій руці – картку з числом, яке утвориться при зменшенні даного числа на 1. Скажімо, учитель піднімає картку з числом 7. Учні повинні в лівій руці піднести картку з числом 8, а в правій – картку з числом 6. У грі перемагає ряд учнів, які жодного разу не помилялися або помилялись найменше.

Гра «Утвори числовий ряд» Грають дві команди. У кожного учня – картки з цифрами. За сигналом вчителя команди повинні утворити числовий ряд зліва направо (потім справа наліво). Виграє команда, яка швидко і правильно виконає завдання.

Гра «Відновлення числового ряду». 1 \* 3 \* \* 6 \* \* 9 10 (Коллективна робота. Учні називають числа по-порядку, коли називають те число, яке пропущене, то плескають у долоні.)

Ігри, що використовуються на уроці математики, повинні задовольняти таким вимогам: відповідати меті і темі уроку; забезпечувати поглиблення, розширення і закріплення знань учнів, розвивати розумові здібності і бути, в

достатній мірі, цікавими, повчальними; відповідати віковим особливостям дітей, бути доступними, забезпечуючи поступове ускладнення операцій аналізу, синтезу, абстрагування, узагальнення, конкретизації і т.д; сприяти вихованню цілеспрямованості, наполегливості в досягненні мети, колективізму, взаємовиручки і т.д.

Гру не можна назвати універсальним методом навчання математики дітей 6-9 років, вона використовується в поєднанні з іншими методами. Разом з тим у першому класі цей метод є одним із основних. Існують різні види дитячих ігор: дидактичні, предметні (маніпуляційні), рухливі, сюжетно-рольові, творчі. Класифікація ігор носить загальний характер, тому що кожний тип об'єднує різноманітні і складні види ігрової діяльності. До дидактичних ігор звичайно відносять: ігри з правилами, ігри з вправами, ігри з дидактичними «іграшками» та матеріалами, деякі ігри- заняття. При організації дидактичних ігор необхідно дотримуватися таких положень: правила гри повинні бути простими, точно сформульованими, доступними для розуміння першокласників; гра не буде сприяти виконанню педагогічної мети, якщо вона викликає бурхливу реакцію дітей, але несе невелике математичне навантаження; гра не дасть належного ефекту, якщо дидактичний матеріал для неї дітям виготовляти складно, або його використання не зовсім зручне; при проведенні гри, зв'язаної із змаганням команд, повинен бути забезпечений контроль за його результатами з боку всього колективу учнів або авторитетних осіб; для дітей ігри будуть цікавими тоді, коли кожний стане її активним учасником; якщо проводиться кілька ігор, то легкі і трудні за математичним змістом повинні чергуватися; рухомі ігри повинні чергуватися із спокійними; гру не слід припиняти і залишати незавершеною.

Проводити ігри, створювати ігрові ситуації бажано на кожному уроці. Це особливо стосується першого класу – перехідного періоду, коли учні ще не звикли до тривалої напруженої діяльності. Вони швидко стомлюються, притуплюється їхня увага, набридає одноманітність. У цьому випадку доречно буде використовувати ігрові ситуації.

При використанні на уроках математики ігрового методу навчання – потрібно дотримуватися таких вимог: ігрове завдання повинно за змістом збігатися з навчальним (ігровою є тільки форма його постановки); математичний зміст гри має відповідати дидактичній меті уроку; математичний зміст гри має бути посилюючим для кожної дитини; дидактичний матеріал за способом виготовлення і використання повинен бути простим; правила гри – прості та чітко сформульовані; гра буде цікавою, якщо в ній беруть участь усі діти; підсумок – лаконічний і справедливий.

Гру можна пропонувати на початку уроку (усна лічба, повторення матеріалу, який буде основою уроку; збагачення уявлень про геометричні фігури). Застосовується гра і під час вивчення нового матеріалу, його закріплення в кінці уроку. Особливо доречно використовувати гру в кінці уроку на закріплення. Діти стомлюються від сприйнятого матеріалу і затрудняються його повторити. Гра дасть можливість учням відпочити і повторити вивчене, краще запам'ятати новий матеріал. Коли учні стомлені, їм доцільно запропонувати рухливу гру. Наприклад, встати в кожному ряді учням, що займають парні місця, а потім навпаки – тим, що займають непарні. Предметні ігри – це маніпуляції з іграшками, предметами. Через іграшки-предмети діти пізнають форму, колір, об'єм, матеріал, світ тварин, світ людей тощо. Ігровий сюжет для першокласників можна ввести, вклавши завдання, запитання в уста казкових персонажів (Буратіно, Незнайки, Карлсона, Чебурашки та ін.). В такий спосіб можна провести бесіду з дітьми, організувати практичну діяльність, сформулювати певні математичні поняття. Інший вид ігрової ситуації – сюжетно-рольова гра. Її важливість у тому, що вона імітує діяльність дорослої людини. Засвоюючи різні математичні поняття, учні уявляють себе учасниками різних подій, спеціалістами різних професій. Вона доцільна тоді, коли треба практично показати дітям застосування набутих знань, як, наприклад, сюжетно-рольова гра «Знайди своє місце» в вивченні теми «Кількісна і порядкова лічба». Наступний вид гри – творчі. В творчих іграх сюжетом є форма інтелектуальної діяльності. Інтелектуальні ігри: «Щасливий випадок», «Що? Де? Коли?» тощо.

Вони є важливою складовою частиною, але, найперше, поза навчальною роботою пізнавального характеру. Велике значення має форма, в якій учитель оцінює результати змагання. В усіх випадках підведення підсумку гри перша й основна форма оцінювання – похвала.

## **2.2. Використання дидактичних ігор з математики для активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів**

Дидактична гра є одним із найефективніших засобів активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів. Гра сприяє підвищенню інтересу до навчання, активізації пізнавальних процесів, розвитку творчих здібностей, формуванню особистісних якостей. Гра для школяра початкової школи виступає необхідним засобом активізації його навчально-пізнавальної діяльності, без чого неможливо отримати успішних і позитивних результатів навчання. Як вважає Б. Єсіпов, активність – це свідоме, вольове, цілеспрямоване виконання розумової чи фізичної роботи, необхідної для оволодіння знаннями, вміннями, навичками, включаючи користування ними в подальшій навчальній і практичній роботі [1, с. 47]. На погляд С. Лисенка, активізація навчально-пізнавальної діяльності учня – це підвищення рівня позитивної динаміки всіх психічних процесів дитини, що сприяє успішній результативності в навчанні.

В ході вивчення теоретичного матеріалу, ми дійшли до висновку, що перевагами використання дидактичних ігор у початковій школі є: підвищення інтересу до навчання. Гра є природним видом діяльності для дитини, тому вона сприяє підвищенню пізнавального інтересу до навчання. Гра допомагає зробити навчання більш захоплюючим і цікавим для учнів, що сприяє їхній мотивації до навчання; у процесі гри учні повинні використовувати раніше отримані знання та вміння, що допомагає їм краще запам'ятати та закріпити їх; розвиток пізнавальних процесів. Гра сприяє розвитку пізнавальних процесів, зокрема



логічного, творчого, критичного мислення. Гра ставить перед учнями завдання, які вимагають від них логічного мислення, творчого підходу, критичного аналізу інформації. Це допомагає розвивати ці пізнавальні процеси; формування особистісних якостей. Гра сприяє формуванню особистісних якостей, зокрема самостійності, ініціативності, творчості, комунікативності. Гра створює умови для самостійного пошуку знань, розвитку ініціативи, творчості, а також для спілкування та взаємодії з однолітками.

Види дидактичних ігор, які можна використовувати у початковій школі: Дидактичні ігри з предметами – це ігри, в яких учні використовують різні предмети, наприклад, іграшки, навчальні посібники, природний матеріал. Наприклад, гра «Чарівний мішечок» допоможе учням засвоїти назви кольорів, гра «Лото» допоможе учням навчитися рахувати числа в межах 10. Дидактичні ігри на папері – це ігри, в яких учні працюють з папером, наприклад, малюють, вирізають, склеюють. Наприклад, гра «Розфарбуй малюнок» допоможе учням засвоїти назви геометричних фігур, гра «Склади букву» допоможе учням навчитися читати. Дидактичні ігри на дошці – це ігри, в яких учні працюють з дошкою, наприклад, пишуть, малюють, розв'язують задачі. Наприклад, гра «Знайди помилку» допоможе учням навчитися виконувати арифметичні дії, гра «Розв'яжи задачу» допоможе учням навчитися розв'язувати задачі. Дидактичні ігри на слова – це ігри, в яких учні вимовляють, складають, записують слова. Наприклад, гра «Скажи навпаки» допоможе учням навчитися вживати в мовленні протилежні за значенням слова, гра «Склади речення» допоможе учням навчитися будувати речення. Дидактичні ігри на рух – це ігри, в яких учні виконують певні рухи. Наприклад, гра «Ловишка з числами» допоможе учням навчитися рахувати числа в межах 10, гра «Салки з назвами кольорів» допоможе учням навчитися називати кольори. Вибір дидактичних ігор для використання у початковій школі залежить від конкретних навчальних завдань, що мають бути реалізовані в процесі навчання, а також від вікових особливостей учнів. Використовуючи дидактичні ігри у початковій школі, вчитель може зробити навчання більш ефективним та цікавим для учнів.

Особливо велику роль відіграє гармонійне поєднання дидактичної гри з навчальною діяльністю в початкових класах, коли діти переживають період адаптації та зміну провідних видів діяльності – ігрової на навчальну. Для якісного використання дидактичних ігор вчителю слід дотримуватись чіткої структури ігрової діяльності, яка, на думку О. Савченко, включає наступні компоненти: спонукальний – потреби, мотиви, інтереси, прагнення, що визначають бажання дитини брати участь у грі; орієнтувальний – вибір засобів і способів ігрової діяльності; виконавський – операції, що уможливають реалізації ігрової мети; контрольо-оцінний – корекція і стимулювання активності ігрової діяльності [11].

У структурі навчального процесу на основі гри вчені виділяють такі етапи: Орієнтація. Учитель ознайомлює дітей з основними уявленнями, які використовуються у грі. Далі він дає характеристику імітації та ігрових правил. Підготовка до проведення. Вчитель розкриває сценарій, зупиняючись на ігрових завданнях, правилах, ролях, ігрових діях, правилах підрахунку балів, приблизному типі рішень під час гри. Проведення гри як такої. Вчитель організовує проведення самої гри, під час чого фіксує наслідки ігрових дій (слідкує за підрахунком балів, характером рішень, які приймаються), пояснює неясності і т. ін.. Обговорення гри. Вчитель проводить обговорення, в ході якого дається описаний огляд-характеристика «подій» гри та їх сприйняття учасниками, спрямовує дітей до аналізу проведеної гри. Особлива увага при цьому нерідко приділяється встановленню зв'язку змісту гри зі змістом навчального предмета [4]. Дидактичні ігри бажано широко використовувати як засіб навчання, виховання і розвитку школярів та для активізації їх навчально-пізнавальної діяльності.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій на уроках проходить за такими основними напрямками: дидактична мета ставиться перед учнями у вигляді ігрового завдання; навчальна діяльність учнів підпорядковується правилам гри; навчальний матеріал використовується як засіб гри; в навчальну діяльність вводиться елемент змагання, котрий переводить дидактичне завдання в ігрове;

успішність виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом. Основні структурні компоненти дидактичної гри – ігровий задум, правила, ігрові дії, пізнавальний зміст або дидактичне завдання, обладнання, результат гри. Суттєва ознака дидактичної гри – наявність чітко поставленої мети навчання і відповідного їй педагогічного результату, котрі можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді і характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. При підготовці до уроку, який містить дидактичну гру, необхідно: скласти коротку характеристику ходу гри, вказати часові межі гри, врахувати рівень знань і вікові особливості учнів, реалізувати міжпредметні зв'язки. Доцільність використання дидактичних ігор на різних етапах уроку різна. У процесі проведення уроків математики з використанням дидактичних ігор реалізуються ідеї співдружності, змагання, самоуправління, виховання через колектив, відповідальності кожного за результати своєї праці, а основне – формується мотивація навчальної діяльності й інтерес дітей до математики, активізується їх навчально-пізнавальна діяльність. Дидактичні ігри дають змогу індивідуалізувати роботу на уроці, давати завдання, посилюючи кожному учню, максимально розвиваючи їхні здібності, виховуючи почуття відповідальності, колективізму. Дидактичні ігри розрізняють за навчальним змістом, пізнавальною діяльністю дітей, ігровими діями і правилами, організацією і взаєминами дітей, за роллю вчителя. Умовно виділяють кілька типів дидактичних ігор за видом діяльності учнів: ігри-подорожі, ігри-доручення, ігри-припущення, ігри-загадки, ігри-бесіди. Проводити гру можна на різних етапах навчального процесу: при поясненні нового навчального матеріалу; при засвоєнні і закріпленні навчального матеріалу; при повторенні пройденого матеріалу (цей етап є одним з актуальніших для використання дидактичних ігор). Під час проведення уроків математики з елементами гри доцільно дотримуватися таких вимог: адекватність форм проведення занять їх змісту (ігровою є тільки форма заняття); математичний зміст має бути посилюючим для кожної дитини (містити елементи диференціації навчання); відповідність гри віковим особливостям учнів; різноманітність ігор;

математичний зміст має відповідати дидактичній меті уроку; правила гри – прості і чітко сформульовані; підсумок уроку – чіткий і справедливий. У дидактичних іграх немає тих, хто програв або виграв, тут виграють усі. Їх можна проводити на будь-якому етапі уроку. Це дасть змогу виявити знання учня і вміння користуватися ними.

Готуючись до проведення таких уроків, учитель має продумати: який матеріал краще використовувати для уроку; які математичні вміння і навички формувати; які виховні завдання слід реалізувати і як; як, за мінімально короткий час, підготувати школярів до уроку, ознайомити їх з правилами гри; час проведення уроку; організацію ігрової діяльності відповідно до дидактичної мети; зміну правил гри і видів діяльності відповідно до ситуації; дидактичний матеріал за способом виготовлення і використання; складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти; дії учнів потрібно контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати; доцільно розсадити учнів (звичайно непомітно для них) так, щоб за кожною партою сидів учень сильніший, а поряд – слабший. У такому разі ігри між сусідами по парті проходять ефективніше і постійно контролюються сильнішими. Розсадити учнів по рядах парт треба так, щоб рівень їх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб шанс виграти мав кожен ряд учнів; підбиття підсумків гри. На сьогоднішній день існує безліч дидактичних ігор та їх варіацій. Крім того, можливості математики як навчального предмета створюють додаткові ресурси для використання ігрової діяльності. До системи ігор, які можна використовувати в навчанні математиці, можна віднести такі: математичні кросворди, шаради, парадокси, фокуси; ігри-інсценування історико-математичних і розважальних задач з наступним їх рішенням; часткове «заміщення» вчителя на уроці, що включає підготовку учнем певної інформації для пояснення нового матеріалу; математичні конкурси, турніри, КВК, вікторини, різні змагання; елементи кейс-методу, робота в групах. Дидактичні 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 осмисленого засвоєння, формування обчислювальних, графічних умінь та навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору. У дидактичних іграх діти спостерігають, порівнюють, класифікують предмети за певними ознаками, виконують аналіз і синтез, абстрагуються від несуттєвих ознак, роблять узагальнення. Багато ігор вимагають уміння висловлювати свою думку в зв'язній і зрозумілій формі, використовуючи математичну термінологію. Систематичне використання гри та ігрових ситуацій у процесі вивчення математики дає змогу позитивно впливати на активізацію навчальної діяльності молодших школярів, викликати та закріплювати вищі емоції та почуття, розвивати духовні, інтелектуальні й інші цінності, відчувати радість і захоплення від гри, робити черговий значний крок у формуванні особистості дитини.

### **2.3 Використання ігор в навчально - виховному процесі (з власного досвіду роботи вчителя)**

Формування учня як самостійної, ініціативної, вдумливої особистості буде успішним, якщо вчитель потурбується про це з першого проведеного уроку. Тому одним з найперспективніших шляхів виховання активних учнів, озброєння їх необхідними вміннями і навичками, є впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце займають ігри. Гра є незмінним важелем розумового розвитку дитини. Ігрова форма занять створюється за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які дозволяють активізувати пізнавальну діяльність учнів. Проведення ігор на уроках у початковій школі повинні мати систематичний характер 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. Перед проведенням ігор з дітьми доступно викладаю сюжет, розподіляю ролі, ставлю перед дітьми пізнавальне завдання. Щоб гра не набридла, ускладнюю завдання, змінюю її. Готуючись до заняття, чітко продумую послідовність ігрових дій, організацію учнів, тривалість гри, її контроль, підбиття підсумків та оцінку. Захопившись грою, дитина не помічає, що вчиться, запам'ятовує нове, орієнтується у надзвичайних ситуаціях, поповнюється запас її понять, уявлень, розвивається фантазія. Підбираючи для молодших школярів ігри, сприяю вводу учнів, під час навчальної діяльності, у ситуації пізнавальної активності, яка проявляється ситуативно і підтримується завдяки зовнішній стимуляції. Діти постійно спонукають до пошуку нових ігор та використання їх у навчально-виховному процесі. Плануючи організацію ігрової діяльності на уроці, визначаю навчальну, розвивальну і виховну мету, кожна з яких спрямована на розв'язання завдань, визначених програмовими вимогами для учнів початкової школи. Розвиток творчої особистості потребує відповідних умов, від яких залежить його ефективність, продуктивність виявів особистості як суб'єкта діяльності. Цьому найбільшою мірою сприяє навчально-виховний процес з єдиними підходами та вимогами до кожної дитини, наданням їй максимальних можливостей для виявлення і розкриття творчих здібностей учнів.

З дітьми молодшого шкільного віку я працюю лише третій рік, але з упевненістю можу стверджувати, що грі належить особливе місце у вихованні та навчанні дітей цього віку. Гра розглядається як творча діяльність дитини в молодшому шкільному віці, і вона є постійною її супутницею, це – «чарівна паличка», за допомогою якої можна навчити дитину читати, писати, розв'язувати.

Гра – найбільш доступний для дітей вид діяльності. Цікава гра підвищує розумову активність учня і він розв'яже більш важке завдання, ніж на уроці. Гра для дітей – перша можливість проявити себе, самовиразитись і самоствердитись, тому в своїй роботі використовую розвиваючі ігри як засіб навчання і виховання.

Застосовувати розвиваючі ігри потрібно на всіх предметах і це можна робити на різних етапах уроку.

На уроках української мови учні з великим задоволенням грають у мовні розвиваючі ігри. Наприклад, при вивченні теми «Іменник» варто запропонувати учням такі ігри: «Допоможи рибалці спіймати потрібну рибку», «Допоможи Сонечку вгадати: істота чи не істота» (додатки).

При ігровій діяльності дитина спостерігає, порівнює, зіставляє, класифікує предмети, проводить доступний їй аналіз і синтез, узагальнює, а всі ці здібності розвивають креативну особистість. Креативна особистість – це творчо розвинена дитина, яка потім використовує ці знання на практиці, здатна за власною ініціативою реалізувати свій потенціал. Це потребує іншого підходу вчителя до своїх учнів, створення креативного середовища.

Розвиваючі ігри та нестандартні уроки (урок-гра, урок-подорож, урок-мандрівка, урок з використанням ІКТ, та ін.) роблять навчання легким, доступним, простим, цікавим. Нестандартні уроки доцільно почати з цікавого фрагменту. Наприклад, це може бути карта подорожі, план, макет квітучої галявини, острів скарбів (додатки).

Такі уроки та ігри сприяють всебічному гармонійному розвитку дітей, розвивають творчу особистість, сприяють розвитку пізнавальних інтересів, розумових процесів і позитивної мотивації до навчання дітей. Звідси випливає, що використання розвиваючих ігор та вправ на уроках є невід'ємною частиною навчального процесу.

Ігри спрямовані на розвиток логічного мислення, творчої уяви, на формування в учнів інтересу до навчання, допомагають створювати світогляд дитини, а також урізноманітнюють зв'язне мовлення учнів, формують критичне мислення дітей.

Починаючи з 1 класу, гра на уроках стає важливою складовою навчального процесу. На уроках з української мови використовую такі розвиваючі ігри:

### **«ЗБИРАННЯ ГРИБОЧКІВ»**

**Мета:** повторити вивчені літери, вчитись з них складати склади, слова. Розвивати навички читання, мислення, усне мовлення, уяву. Виховувати комунікабельність, почуття дружби, взаємодопомоги.

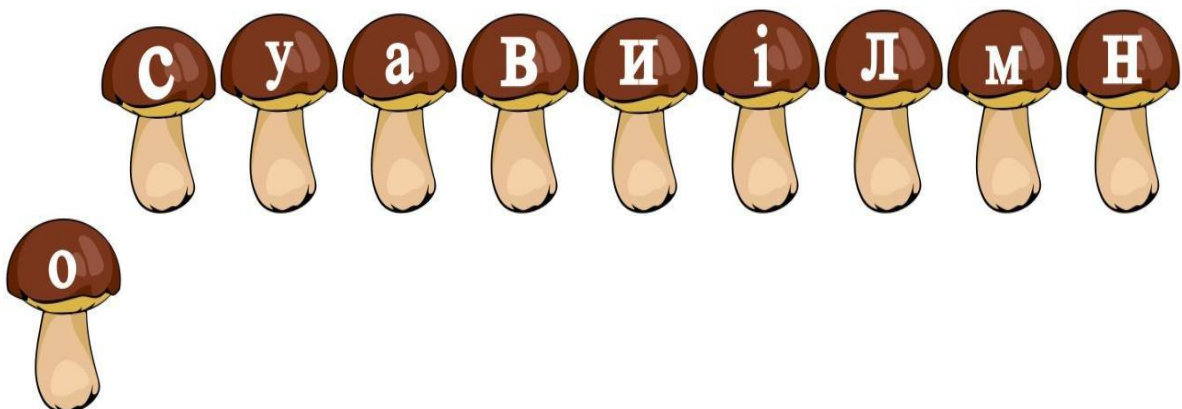
**Обладнання:** кошики червоного і синього кольору, грибочки з буквами.

**Хід гри:** на дошці малюнки кошики червоного та синього кольорів: (рис. 2.1.)



**Рисунок 2.1. «Кошики»**

На килимку в класі розкидані грибочки з літерами, які вивчались протягом певного часу. (рис. 2.2.)



**Рисунок 2.2. «Грибочки»**

Учні поділені на дві групи-команди. Перша група учнів має синій кошик, а друга група – червоний. Вчитель починає гру. Цю роботу ми будемо виконувати так: ті діти, в яких червоні кружечки – це команда – Голосні. Ви



берете червоний кошик і збираєте грибочки, на яких написані букви, які позначають голосні звуки. Діти, в яких сині кружечки – це команда – Приголосні. Ви берете синій кошик і збираєте грибочки-букви, які позначають приголосні звуки. (Діти збирають грибочки з літерами. Перемагає та команда, яка швидше виконала своє завдання).

### «ЛАНЦЮЖОК»

**Мета:** вдосконалювати вміння дітей ділити слово на склади.

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

**Мета:** закріпити знання учнів про голосні та приголосні, тверді та м'які звуки; повторити правопис слів, які означають імена людей. Виховувати інтерес до рідної мови, доброзичливість, чуйність.

**Обладнання:** набірне полотно, розрізна азбука, магнітна дошка, макет хмаринки з краплинками, макет хмаринки з посмішкою.

### Хід гри:

Вчитель веде таку бесіду:

- Діти, сьогодні до нас на урок потрапила казкова хмаринка. Вона своїми дощовими краплинками змила літеру у слові, яке я виклала на дошці. Тож нам треба відновити це, щоб хмаринка неплакала дощем, а посміхнулась. (Вчитель виклав на набірному полотні слово —Ніна з пропущеними буквами —ен)

- Які є тут букви? Які звуки вони позначають?

- Якої букви не вистачає, щоб вийшло слово —Ніна? (—ен)

- Хто її знайде в азбуці і утворить слово?

(учень знаходить потрібну літеру, потім впевнюється, що їх має бути дві).

Яку літеру —ен (велику чи маленьку), ти поставиш на початку слова?

Чому? (Імена людей пишуться великої букви)

- Який звук позначає ця буква у першому складі, а який звук позначає у другому? ( [н'] , [н] )

- Хмаринка вдячна вам за хороші відповіді. Тепер вона завжди буде усміхненою. (Вчитель прикріплює макет з усміхненою хмаринкою.)

«Допоможи сонечку»;

«Яке дерево загубило листочок» та багато інших (додатки)

### «ЯКИЙ СКЛАД З'ЇВ БУКВОЇД»

**Мета:** розвивати навички читання, мислення, усне мовлення.

**Хід гри:** на дошці записані слова з пропущеними складами, які «з'їв Буквоїд».

Діти повинні відновити слова.

...яєць;

моло...;

...оса;

маши...;

...сяць;

каз...;

газе.. ;

мали...

На уроках математики учням подобаються такі ігри: «Допоможи чаклуну зварити чарівне зілля»; «Хто швидше спіймає рибку?»; «Катання на хмаринках»; «Шифрувальники»; «Футболісти»; «Долети до аеропорту» та інші.

На уроках з Я досліджую світ діти грають в такі ігри: «Космічний політ»; «Знайди серед тварин звірів»; «Чиє дитинча?»; «Жива та нежива природа»; «Лікарські рослини»; «Обери правильну дорогу».

Також я із великим задоволенням використовую на уроках кросворди, вікторини, гру «Поле чудес», «Щасливий випадок», використовую ІКТ. Мені подобається складати малюнкові кросворди та працювати з ними. На уроках читання я вважаю, є доцільним використовувати такі методики, як інсценування казок, ляльковий театр, пантоміма, драматична розповідь. Також на цих уроках мої учні люблять ігри для розвитку швидкості техніки читання. Так, зокрема, я використовую гру «Кішка та мишка». Перший учень – мишка. Він розпочинає гру, а кішка повинна почати гру після того, як учень прочитає перше речення і наздогнати мишку. Дуже подобається дітям гра «Розвідники». Я її використовую для розвитку уваги при читанні тексту. Уроки

з навчання грамоти (1 клас) починаються з мовних ігор: «Поїзд голосних», «Проколотий м'яч», «Пеньочки», «Впіймай звук», «Бджілка».

### «РОЗВІДНИКИ»

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

**Обладнання:** текст Букваря.

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

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

### «ДОПОМОЖИ ВІННІ ПУХУ»

**Мета:** збагачення усного мовлення учнів та розвиток логічного мислення.

#### Хід гри:

У кожної дитини на парті картки із завданням або на екрані:

Прочитай слова (дії предметів), подумки вставляючи пропущені букви.

вми...ається

доз...іває

ма...ює

бо...ить

розу...нішає

вм...є

чи...ає

гот...є

стук...є

тур...ується

чис...ить

забу...ає

Також ефективно використовувати усну народну творчість – найцінніше невичерпне джерело, завдяки якому активізується пізнавальна діяльність дітей, збагачується словниковий запас, формується самостійне мислення, розвиваються творчі здібності, спостережливість інтерес до рідного слова. Загадка – це досить поширений жанр дитячого фольклору, метод народної педагогіки. Загадка розвиває мислення і мову дитини, її спостережливість. Кожна загадка містить нестандартне завдання, яке викликає жвавий інтерес. За

допомогою загадок можна створювати проблемні ситуації на уроках української та інших мов, математики, предметів природничого циклу, а також проводити інтегровані уроки. Крім народних загадок, можна використати немало авторських загадок, що відображають явища природи, предмети побуту, техніки та ін. За допомогою загадок можна проводити нестандартні уроки у формі КВК, заочних мандрівок у світ цікавого. На уроці кмітливості робота над текстом загадок поєднується з певною інформацією про природні явища, життя рослинного чи тваринного світу, що взагалі цікавить дітей. Діти одержують домашні завдання: виготовити відгадки в малюнках, аплікації або вироби з пластиліну.

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

Кожна дитина по-своєму талановита, має схильність до творчості. Але це бажання творити треба постійно стимулювати, відшуковуючи методи, прийоми та форми роботи, які б сприяли розвитку пізнавальної активності дітей цього віку.

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

На уроках української мови я використовую словникові ігрові диктанти. за допомогою гри-вправи «Чарівний мішечок» закріплюю різноманітні вміння й навички. Набір предметів у мішечку не випадковий. Він щоразу змінюється залежно від мети навчання: це можуть бути іграшки, в назвах яких є орфограми, на які треба звернути особливу увагу або дрібні речі, які треба описати. Вивчаючи спільнокореневі слова, пропоную дітям гру «Лото». Кожен учень має картку, розкреслену на шість клітинок. У кожній клітинці різні слова. Вчитель – ведучий має набір коренів слів, які оголошуються послідовно всім гравцям. Діти аналізують оголошений корінь слова, виділяють в кожному слові на власній картці корені слів і, якщо співпадають корені, слово закривається.

Виграє той, хто найперший закриє слова. Під час опрацювання правил на уроках української мови впроваджую гру «Знайди ознаку». На уроках читання під час розчитування, застосовую ігри «Піраміда», «Падають шишки». Дуже корисними є спеціальні ігри на розвиток пам'яті, вироблення стійкої уваги: «Засічка – кидок» (при слові «кидок» всі починають читати на максимальній швидкості, «засічка» - читання зупиняється), «Відгадай» (вибіркове читання), «Хвиля» ( починають читати у довільному темпі вголос, поступово збільшують силу голосу, доходять до вершини і починають зменшувати). Є ігри, що вчитель використовує для читання в парах: «Луна або Папуги», «Вовчик і Зайчик». Одне речення читає один учень, а друге – інший. Потім читання повторюється знову. Під час читання одним учнем, другий уважно стежить за правильністю.

В процесі ознайомлення дітей з ліричним жанром—можна використовувати різні ігрові прийоми, які сприяють розвиткові умінь слухати, говорити і читати, дозволяють формувати уявлення учнів про віршовану форму, риму, систематизувати читацький кругозір, характеризувати авторів творів, що вивчаються, набувати досвід широкого розучування віршів. Так, при знайомстві з римою використовую гру «Схожі хвости» (мишка - кішка, Гришка, книжка, доріжка ...). Користуючись прийомом «Віднови вірші на основі рим», практично знайомлю дітей з римою. При виконанні ігрової вправи «Відгадай риму» формую в учнів почуття ритму і рими. В процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватись, самостійно думати, розвивати увагу, спостережливість, кмітливість. Під час гри всі діти займають активну позицію. Розвиваючі ігри дарують радість і захоплення, пробуджують у душі кожного добрі почуття, роздмухують вогник дитячої думки і творчості. Відомо, що будь-які знання через гру засвоюються у 4-5 разів швидше, ніж у звичайному навчанні. Вона дає змогу привернути увагу й тривалий час підтримувати інтерес до тих важливих і складних завдань, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається. Урок-гру можна проводити і під час вивчення нового матеріалу і для підсумкової перевірки знань, узагальнення та

повторення. На уроці природознавства при ознайомленні з темою «Жива та нежива природа» проводжу таку гру: «Допоможи Колючці знайти живу природу». На математиці під час усної лічби пропоную учням ігри – «Шифрувальники», «Естафета». «Забий гол», різні варіанти графічних схем (додатки).

Ігри на уроках математики я використовую 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. Пропоную пограти «в магазин». «Продавець» і «покупець» швидко лічать, а діти стежать за правильністю розрахунків. Так у грі учні тренуються в додаванні й відніманні. В процесі проведення уроків математики з елементами гри реалізуються ідеї співдружності, змагання, самоуправління, виховання відповідальності кожного за результати своєї праці, формується мотивація навчальної діяльності й інтерес до предмету. Під час проведення ігор «ЕОМ», «Математичний струмок», «Зроби рівними», «Закінчи логічний ряд», «Художня математика» в учнів розвиваються обчислювальні навички, вчать доводити своє міркування. Навчаючи учнів логічно мислити, аналізувати, виділяти головне, робити висновки, враховую і те, що не всі школярі однакові за рівнем розвитку мислення, уваги, вмінням слухати і виконувати завдання. Вдало підібрані ігри допомагають зацікавити учнів щодо виконання будь-якого завдання.

На уроках математики використовую і спортивні ігри. Заздалегідь маю на урок картки з прикладами і відповідями. На одних картках відповіді правильні, а на інших неправильні. По черзі показую картки, а учні у відповідь роблять певні рухи (при правильній відповіді – руки вгору, при неправильній – руки вперед). Гімнастичні вправи використовую різні. Використовуючи інтелектуальні ігри («Що? Де? Коли?», «Брейн-ринг», «Розумники і розумниці», «LG- Еврика») розвиваю у дітей кмітливість, швидкість реагування, пам'ять, уміння узагальнювати. Не слід забувати і про інші

предмети. На уроках «Основи здоров'я», «Трудове навчання», «Образотворче мистецтво» також використовуються ігри. На уроці з основ здоров'я при вивченні теми «Корисні та шкідливі звички і їх вплив на здоров'я» у 2 класі дуже цікавою грою на закріплення матеріалу є – гра «Корисно – шкідливо».

Виконуючи вимоги програми з основ здоров'я застосовую практичну, ігрову індивідуальну та групову діяльність учнів. З метою закріплення вивченого матеріалу на уроках можна брати наприклад гру «Фантазери» (Про що може мріяти здорова людина), гру-пантоміму «Без слів» (Розказати, чим найбільше ви любите займатися у своєму куточку відпочинку), «Вгадай страву за описом», яку учні виконують в парах. Не менш цікавою є гра-подорож по річці Охайність. Використовуючи ігри екологічного спрямування («Якби я був...», «Склади розповідь», «Допитлива ворона») діти мають розуміння, що нерозумне втручання в природу може викликати істотні зміни як усередині самої екосистеми, так і за її межами. Переконана, що під час таких ігор у дітей розвивається також готовність до правильної взаємодії з довкіллям. В позаурочний час використання рухливих ігор екологічного спрямування сприяє формуванню в учнів таких позитивних моральних рис, як співчуття, співпереживання, доброта, милосердя.

Крім ігрових технологій навчання можна використовувати на уроках – колективно-групове навчання, елементи проектної технології, інформаційні технології. У процесі гри в дітей виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань. Задовольняючи свою природну невсипущу потребу в діяльності, в процесі гри дитина «добудовує» в уяві все, що недоступне їй у навколишній дійсності, у захопленні не помічає, що вчиться – пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює раніше набутий досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію. Завдяки іграм розширився кругозір і удосконалилося орієнтування учнів у навколишній дійсності, сформувалися первинні суспільно-політичні уявлення, елементи громадських і патріотичних почуттів, шанобливе ставлення до людини праці, етична поведінка у побуті та

громадських місцях.

Завдяки успішному проведенню ігор розвивається пізнавальна самостійність учнів. Така організація здобуття знань дає змогу максимально активізувати навчально-пізнавальну діяльність учнів на уроках і водночас сприяє не тільки підвищенню якості навчання, а й забезпеченню емоційного благополуччя та психологічного комфорту кожній дитині вже з перших днів навчання у школі. В процесі проведення уроків з елементами гри, реалізується ідея співдружності, змагання, самоуправління, виховання відповідальності кожного за результати своєї праці, а основне – інтерес дітей до навчання.

Завдяки ігровим формам занять вдалося залучити пасивних учнів до систематичної розумової праці, дати змогу дитині відчувати успіх, повірити в свої сили. Учні, які були не дуже охочі до серйозного і систематичного тренування і які протестували проти вимоги «прочитай сторінку», змогли подолати труднощі читання саме через гру.

Також під час планування кожного уроку можна використовувати різні дидактичні платформи : Canva, Kahoot, Padlet.

Ось деякі приклади моїх роботи :

<https://uk.padlet.com/pershinadara/padlet-wdi0yc1b6v3a7a5r>

<https://uk.padlet.com/pershinadara/5-m9fm20gt9zwlfsyy>

<https://uk.padlet.com/pershinadara/4-bvmwim6btpeuh2gn>

<https://uk.padlet.com/pershinadara/padlet-zlyprvd9ylcbvag5>

<https://uk.padlet.com/pershinadara/padlet-974edkxb9m46i386>

<https://create.kahoot.it/share/13-11-23/5ee8910f-bcdd-48bc-9dc0-bf761c2ce00f>

<https://create.kahoot.it/details/21c2b06c-e816-4601-8e8a-e9c3afca8737>

<https://create.kahoot.it/share/duplicate-of/19852453-e97b-43de-a31e-2f78c8753b3c>

Рекомендації як планувати урок з використанням ігрових технологій у початковій школі

1. Визначте мету і завдання уроку.



Перед тим, як планувати урок з використанням ігрових технологій, необхідно визначити мету і завдання уроку. Це допоможе вам вибрати правильні ігри та вправи, які будуть сприяти досягненню цих цілей.

## 2. Враховуйте вікові особливості учнів.

Ігри та вправи, які ви будете використовувати на уроці, повинні відповідати віковим особливостям учнів. Для молодших школярів краще використовувати прості ігри, які не вимагають від них великого розумового напруження.

## 3. Продумайте організацію уроку.

Під час планування уроку необхідно продумати організацію уроку. Важливо, щоб учні були зацікавлені в грі та щоб гра сприяла досягненню навчальних цілей.

## 4. Підготуйте необхідні матеріали та обладнання.

Для проведення ігор та вправ необхідно підготувати необхідні матеріали та обладнання. Це допоможе вам провести урок без затримок і забезпечити максимальний ефект від використання ігрових технологій.

## 5. Продумайте оцінювання результатів уроку.

Під час планування уроку необхідно продумати, як ви будете оцінювати результати уроку. Це допоможе вам визначити, чи досягли ви поставлених цілей.

Ось кілька конкретних рекомендацій щодо використання ігрових технологій на уроках у початковій школі: використовуйте ігри на початку уроку для створення позитивного емоційного настрою та мотивації учнів до навчання; використовуйте ігри в середині уроку для активізації пізнавальної діяльності учнів та закріплення вивченого матеріалу; використовуйте ігри наприкінці уроку для підбиття підсумків уроку та повторення вивченого матеріалу; під час гри необхідно стежити за тим, щоб всі учні були задіяні в навчальному процесі; після гри необхідно обговорити її з учнями та зробити висновки.

Використання ігрових технологій на уроках у початковій школі – це ефективний спосіб активізації пізнавальної діяльності учнів та формування

їхніх особистісних якостей.

## ВИСНОВКИ

Аналіз теоретичних підходів до сутності ігрової діяльності надає змогу визначити її не лише як провідну діяльність першокласника, самостійний та самооцінний вид діяльності, а й як форму організації навчально-виховного процесу, засіб формування особистості молодшого школяра.

Застосування ігрових педагогічних технологій потребує спеціальних психолого-педагогічних знань з боку педагога щодо специфіки гри як діяльності (її структурно-операційних компонентів, класифікації, особливостей організації та керівництва). Цей вид діяльності спрямований на формування особистості дитини, її соціалізацію, розвиток пізнавальних інтересів, закріплення й удосконалення набутих знань, умінь і навичок. Використання різних видів ігор створює сприятливі умови для реалізації актуальних потреб молодших школярів, адаптації першокласників до нового соціального середовища.

Слід підкреслити, що у дітей молодшого шкільного віку одним із ведучих видів діяльності є гра, ігрові ситуації та цікаві справи. Вони приносять дітям і розуміння, і зацікавленість, і радість, і захоплення. А учіння (пізнавальна діяльність учнів) дітей повинно бути привабливим, радісним і захоплюючим. Тому, природно навчати їх особливо на перших порах, за допомогою гри. Учитель повинен уміти вчити дітей, граючись і думаючи.

Гру не можна назвати універсальним методом навчання математики дітей 6-9 років. Вона використовується в поєднанні з іншими методами. Разом з тим у першому класі цей метод є одним із основних.

Суть дидактичної гри полягає у розв'язанні пізнавальних задач, сформульованих у цікавій (забавній) формі.

Проте одну і ту ж саму гру не можна використовувати надто часто, оскільки виникає небезпека втрати інтересу дітей до неї, бо зникає новизна. У цьому разі, лишаючи незмінними ігрові дії, в зміст треба вносити щось нове:

ускладнювати правила, змінювати предмети, включати елементи змагання, починати гру з несподіваної лічилки або ігрового зачину. Використання дидактичних ігор у навчанні молодших школярів математики вимагає ґрунтовної методичної підготовки вчителя. Гра прищеплює позитивні риси характеру: дисциплінованість, розумові здібності, ініціативу, кмітливість, стриманість, винахідливість, рішучість, організованість. Вона розвиває фантазію, інтуїцію, волю, пам'ять, вчить напружувати зусилля, керувати собою, дотримуватися правил поведінки.

З огляду на висловлені позиції узагальнюємо, що використання дидактичних ігор у навчанні молодших школярів математики має займати суттєве місце. За умов максимального поєднання дидактичної гри з іншими методами і прийомами навчання вона, безперечно, забезпечить активізацію навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів у навчанні математики.

Ми дійшли таких висновків, що ігрові технології потрібно застосовувати в освітній процес з наступних причин: Ігри допомагають підвищити інтерес до навчання. Гра є природним видом діяльності для дитини, тому вона сприяє підвищенню пізнавального інтересу до навчання. Гра допомагає зробити навчання більш захоплюючим і цікавим для учнів, що сприяє їхній мотивації до навчання. Ігри допомагають активізувати пізнавальні процеси. У процесі гри учні повинні використовувати раніше отримані знання та вміння, що допомагає їм краще запам'ятати та закріпити їх. Гра ставить перед учнями завдання, які вимагають від них логічного мислення, творчого підходу, критичного аналізу інформації. Це допомагає розвивати ці пізнавальні процеси. Ігри допомагають формувати особистісні якості. Гра створює умови для самостійного пошуку знань, розвитку ініціативи, творчості, а також для спілкування та взаємодії з однолітками. Це сприяє формуванню таких особистісних якостей, як самостійність, ініціативність, творчість, комунікативність. Звичайно, ігрові технології не можуть бути єдиним методом навчання. Однак їхнє використання в навчальному процесі є ефективним способом активізації пізнавальної діяльності учнів та формування їхніх особистісних якостей.

Ось кілька конкретних прикладів того, як можна використовувати ігрові технології в навчальному процесі:

На уроках математики можна використовувати ігри, такі як «Лото», «Хрестики-нулики», «Мафія». Ці ігри допомагають учням засвоїти арифметичні дії, геометричні фігури, числа. На уроках української мови можна використовувати ігри, такі як «Знайди пару», «Розкажи історію», «Створи вірш». Ці ігри допомагають учням засвоїти алфавіт, граматику, лексику. На уроках природознавства можна використовувати ігри, такі як «Кросворд», «Лабиринт», «Розгадай загадку». Ці ігри допомагають учням засвоїти знання про природу.

Отже, вибір ігрових технологій для використання в навчальному процесі залежить від конкретних навчальних завдань, що мають бути реалізовані в процесі навчання, а також від вікових особливостей учнів.

Вибір ігрових технологій для використання в навчальному процесі залежить від конкретних навчальних завдань, які необхідно вирішити. Використання ігрових технологій у навчальному процесі дозволяє зробити навчання більш цікавим, ефективним і захоплюючим для учнів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Батраченко О. В. Використання ігрових технологій в освітньому процесі як засіб соціалізації особистості дитини (нетрадиційне засідання педагогічної ради у форматі тренінгу). *Завуч. Усе для роботи*. Харків, 2018. С. 42–50.
2. Ветрова О. О. Використання ігрових ситуацій. *Англійська мова в початковій школі*. 2014. № 6. С. 7–16.
3. Ветрова О. О. Вплив гри на формування пізнавальних інтересів молодших школярів. *Англійська мова в початковій школі*. 2014. № 7. С. 4–5.
4. Волошина О. О. Використання дидактичних ігор на уроках математики в початкових класах. *Майстерня вчителя: Додаток до газети «Джерела»*. 2014. № 4. С. 8.
5. Гриценко С. В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі: з досвіду роботи. *Початкове навчання та виховання*. 2016. С. 12–19.
6. Гриценко С. В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі: з досвіду роботи. *Початкове навчання та виховання*. 2016. С. 12–19.
7. Гуменюк О. Б. Ігрова діяльність учнів у ГПД як засіб соціалізації. *Вихователю ГПД. Усе для роботи*. Харків, 2018. С. 2–47.
8. Державний стандарт початкової освіти: постанова про затвердження Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. URL : <https://www.kmu.gov.ua/ua/npas/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-rochatkovoju-osviti> (дата звернення 05.09.2023)
9. Джезялова І. Р. Гра як один із методів виховання учнів початкових класів. *Початкова школа*. 2016. № 10. С. 52.
10. Заярна Л. І. Активізація діяльності молодших школярів у процесі оволодіння знаннями через гру. *Таврійський вісник освіти*. 2014. № 2. С. 221–228.
11. Використання ігрової технології на уроках математики в початковій

школі. URL : <https://vseosvita.ua> (дата звернення : 10.09.2023)

12. Козін О. С. У країні правил дорожнього руху: вистава на 5 дій. *Основи здоров'я*. 2018. № 4. С. 36–38.

13. Козяр Г. В. Формування мовних компетенцій учнів початкових класів засобами педагогічної гри. *Початкове навчання та виховання*. 2015. № 31-32. С. 2–18.

14. Леонова І. О. Використання ігор в освітньому процесі початкової школи. *Таврійський вісник освіти*. 2017. № 4. С. 207–211.

15. Макушенко В. О. Розвиток мовлення та мислення. Ігрові завдання. *Початкова освіта*. 2014. № 11. С. 96.

16. Марко М. М. Особливості та послідовність розробки ігрових технологій навчання учнів початкових класів. *Молодь і ринок*. 2017. № 8. С. 173–178.

17. Марко М. М. Сутність навчально-ігрових технологій. *Професійна освіта: проблеми і перспективи*. Київ, 2016. Вип. 11. С. 58–64.

18. Мочульська Л. Т. Використання дидактичних ігор на уроках української мови і математики. *Початкова школа*. 2017. № 6. С. 20–22.

19. Полонська Т. К. Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних засадах. *Проблеми сучасного підручника*. 2018. Вип. 20. С. 317–327.

20. Платонова Л. В. Ігрова діяльність у групі продовженого дня. *Вихователю ГПД. Усе для роботи*. 2018. № 5. С. 4–7.

21. Воробйова С. М. Дидактична гра в процесі навчання. *Рідна школа*. 2002. № 10. С. 46–48.

22. Ісаєва Г. Т. Метод проектів – ефективна технологія навчання. *Підручник для Директора*. 2005. № 9-10. С. 4–10.

23. Крамаренко С. Г. Інтерактивні техніки навчання, як засіб розвитку творчого потенціалу учнів. *Відкритий урок*. 2002. № 5-6. С. 7–10.

24. Галкін С. О. Гра – шлях до впевненості. *Шкільний світ*. 2004 № 7. С. 4 – 6.

25. Любченко О. В. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі. *Початкова освіта*. 2015. №8. С. 14–17.
26. Вишковський І.С. Гра як метод активізації пізнавальної діяльності. *Психолог*. 2004. № 21–22. С. 114.
27. Козуб І. С. Дидактичні ігри як засіб активізації діяльності учнів на уроках англійської мови у початкових класах. 2011. URL : <http://chervonopoch.klasna.com/ru/article/didaktichni-igri-yak-zasib-aktivizatsiyi-diyalnost.html>. (дата звернення : 10.09.2023)
28. Шевельова В. В. Методика організації ігрової діяльності в початковій школі. *Початкове навчання та виховання*. 2016. №4. С. 6–9.
29. Кудикіна Н. В. Навчально-методичний посібник / за ред. В. І. Бондаря. Київ : Початкова школа, 2011. С. 384.
30. Бондар В. І. Навчання у початковій школі як цілісний творчий процес: теорія і практика. Київ : Початкова школа, 2011. С. 384.
31. Сазоненко Г. С. Перспективні освітні технології : наук.-метод. Посібник. Київ : Гопак, 2000. С. 560.
32. Професійна підготовка майбутнього вчителя початкової школи: теорія і практика. Київ. ун-т ім. Бориса Грінченка, 2012. С. 247.
33. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. URL : <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення 10.09.2023р.)
34. Кравець Н. М., Гречановська О. В. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ. URL : <http://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/17640/2013.pdf?sequence=3> (дата звернення 10.09.2023р.)
35. Дубяга С. М. Педагогічні технології в початковій школі: навч.-метод. посіб. для студентів вищих навчальних закладів напряму підготовки «Початкова освіта» Мелітополь : МДПУ ім. Б. Хмельницького, 2015. С. 160.
36. Богданович М. В., Будна Н. О., Лищенко Г. П. Урок математики в



початковій школі : навч. посіб. Тернопіль : Навчальна книга–Богдан, 2014. С. 280.

37. Богданович М. В., Козак М. В., Король Я. А. Методика викладання математики в початкових класах : навч. посіб. Тернопіль : Навчальна книга–Богдан, 2006. С.336.

38. Гречук В. О., Кіщук Н. Б. Шляхи вдосконалення математичної підготовки молодших школярів. *Початкова школа*. 2013. № 8. С. 25–30.

39. Ковальчук В. Ю. Формування математичної культури учнів початкової школи шляхом використання вправ з термінологічним спрямуванням. *Фізико-математична освіта*. 2018. Вип. 1. С. 63–67.

40. Коновець С. П. Впровадження креативних освітніх технологій у практику початкової школи. *Початкова школа*. 2011. № 7. С. 29–30.

41. Костюк Т. О., Мандзюк М. Р. Розвивальні ігри та пізнавальні завдання на уроках математики в 2-му класі. *Початкове навчання та виховання*. 2012. № 30. С. 2–12.

42. Логачевська С. А. Особливості уроку математики Нової української школи. *Початкова школа*. 2018. № 4. С. 8–11.

43. Новоселецька В. А. Використання ігрових технологій у процесі формування обчислювальних навичок під час вивчення таблиці множення. *Початкове навчання та виховання*. 2012. № 28. С. 2–9.

44. Пушкарьова Т. І., Рибалко О. П. Ігрові комп'ютерні програми на уроках математики. *Початкова школа*. 2013. № 2. С. 9–13.

45. Савченко І. В. Дидактичні ігри як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках математики. *Початкове навчання*. 2011. № 16–18. С. 12–28.

46. Смаглій О. В. Застосування ігрових ситуацій на уроках математики. *Початкова школа*. 2003. № 7. С. 20–21.

47. Стадник Л. С. Актуальні проблеми математичної освіти. *Початкова школа*. 2010. № 5. С. 7–10.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### Ігрові технології на уроках математики

Цікаві завдання з математики для учнів початкової школи – це завдання, які зацікавлюють учнів, викликають у них позитивні емоції та мотивують до навчання. Такі завдання допомагають учням краще засвоїти навчальний матеріал, розвивають їхні пізнавальні процеси та особистісні якості.

Ось кілька прикладів цікавих завдань з математики для початкової школи:

**Загадки.** Загадки – це один із найпопулярніших видів завдань з математики для початкової школи. Вони допомагають учням засвоїти нові знання та вміння, розвивають логічне мислення та творчість.

Наприклад:

У лісі стоїть хатинка, У хатинці – дві сестрички, Одна сестричка – товста, Інша сестричка – тонка.

(Відповідь: дві цифри: 0 і 9)

**Логічні задачі.** Логічні задачі – це завдання, які вимагають від учнів логічного мислення, аналізу інформації та пошуку нестандартних рішень. Вони допомагають учням розвивати логічне мислення, творчість та критичне мислення.

Наприклад:

У кімнаті було 3 чоловіки, 2 жінки та 1 дитина. Усі вони сиділи за столом. Чи міг хтось із них сидіти на стільчику?

(Відповідь: ні, бо всі сиділи за столом)

**Ігри** – це один із найцікавіших способів вивчати математику. Ігри допомагають учням засвоїти нові знання та вміння, розвивають пізнавальні процеси та особистісні якості.

Наприклад, гра «Лото» допомагає учням засвоїти порядкові числа, гра «Магічний квадрат» допомагає учням навчитися множити числа в межах 10.

Матеріали для творчості, такі як пластилін, папір, фарби, допомагають учням вивчати математику у цікавій та захоплюючій формі. Наприклад, учні можуть створювати з пластиліну геометричні фігури, малювати малюнки з використанням математичних понять, писати вірші та оповідання на математичну тематику.

Вибір цікавих завдань з математики для початкової школи залежить від конкретних навчальних завдань, що мають бути реалізовані в процесі навчання, а також від вікових особливостей учнів.

## Додаток Б

### Ігрові технології на уроках української мови

Ось кілька прикладів цікавих завдань з української мови для початкової школи:

Загадки – це один із найпопулярніших видів завдань з української мови для початкової школи. Вони допомагають учням засвоїти нові знання та вміння, розвивають логічне мислення та творчість.

Наприклад:

У хаті живе, А з хати не виходить, Усе говорить, А язика не має.

(Відповідь: слово)

Логічні задачі. Логічні задачі – це завдання, які вимагають від учнів логічного мислення, аналізу інформації та пошуку нестандартних рішень. Вони допомагають учням розвивати логічне мислення, творчість та критичне мислення.

Наприклад:

У кімнаті було 3 чоловіка, 2 жінки та 1 дитина. Усі вони сиділи за столом. Чи міг хтось із них сидіти на стільчику?

(Відповідь: ні, бо всі сиділи за столом)

Ігри – це один із найцікавіших способів вивчати українську мову. Ігри допомагають учням засвоїти нові знання та вміння, розвивають пізнавальні процеси та особистісні якості.

Наприклад, гра «Лото» допомагає учням засвоїти алфавіт, гра «Магічний квадрат» допомагає учням навчитися відмінювати іменники.

Матеріали для творчості, такі як пластилін, папір, фарби, допомагають учням вивчати українську мову у цікавій та захоплюючій формі. Наприклад, учні можуть створювати з пластиліну казкових героїв, малювати малюнки з використанням українських народних мотивів, писати вірші та оповідання на україномовну тематику.

Вибір цікавих завдань з української мови для початкової школи залежить від конкретних навчальних завдань, що мають бути реалізовані в процесі навчання, а також від вікових особливостей учнів.

«Знайди пару» – це гра, в якій учні повинні знайти пари слів, які мають однакове значення. Наприклад:

Слово | Значення ---|--- казка | оповідання ліс | гай сонечко | сонце

«Розкажи історію» – це завдання, в якому учні повинні скласти історію на основі слів, які їм дають. Наприклад, учитель може дати учням такі слова:

Слово | Значення ---|--- ліс | гай сонечко | сонце пташка | птах дерево | дуб

«Створи вірш» – це завдання, в якому учні повинні створити вірш на основі заданої теми. Наприклад, учитель може запропонувати учням написати вірш про осінь.

«Напиши листа» – це завдання, в якому учні повинні написати лист комусь із близьких людей. Наприклад, учні можуть написати лист своїй бабусі чи дідусеві.

«Розіграйся в театр» – це завдання, в якому учні повинні розіграти сценку на основі оповідання чи вірша. Наприклад, учні можуть розіграти сценку з оповідання «Колобок».

Ці завдання можна використовувати на уроках української мови як учнівський матеріал, а також як дидактичний матеріал для вчителів.

## Декларація академічної доброчесності здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Першина Дар'я Дмитрівна, студентка 2 курсу, заочної форми здобуття освіти, факультету соціальної педагогіки та психології, спеціальності «Початкова освіта», освітньої програми «Початкова освіта», адреса електронної пошти [pershinadara@gmail.com](mailto:pershinadara@gmail.com),

підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему: «Використання ігрових технологій в освітньому процесі сучасної початкової школи» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомена;

– заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

– згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

\_\_\_\_\_

Першина Д.Д.

\_\_\_\_\_

Томченко М.А.