

***Використання дидактичних ігор та
ігрових технологій на уроках інтегрованого
курсу «Я досліджую світ»***

Використання дидактичних ігор та ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ»

ПЕРЕДМОВА

В даний час школа потребує такої організації своєї діяльності, яка забезпечила б розвиток індивідуальних здібностей і творчого ставлення до життя кожного учня, впровадження різних інноваційних навчальних програм, реалізацію принципу гуманного підходу до дітей.

Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє 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 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.

Наслідком сучасної реформи є суттєві зміни змісту освіти загалом і змісту освітньої галузі «Природознавство» зокрема. Відповідно до Нового Державного стандарту освіти вводиться новий інтегрований курс «Я досліджую світ», який об'єднує навчальний зміст кількох освітніх галузей. А саме:

- природничої;
- громадянської та історичної;
- соціальної та здоров'язбережувальної.

Мета інтегрованого курсу «Я досліджую світ» – формування в учнів цілісної картини світу під час опанування власного соціального досвіду. Матеріал курсу охоплює систему знань про природу і суспільство, сприяє розвитку в молодших школярів навичок дослідницької діяльності, формуванню ціннісних орієнтацій. Тому саме цей курс є основою для формування природничої компетентності молодших школярів.

Сучасне визначення природничої компетентності в контексті НУШ суттєво змінилось і доповнилось у порівнянні з попередніми роками. Воно

стало більш містким, має практичний вектор. Природнича компетентність передбачає формування допитливості, прагнення шукати і пропонувати нові ідеї, самотійно чи в групі спостерігати та досліджувати, формулювати припущення і робити висновки на основі проведених дослідів, пізнавати себе і навколишній світ шляхом спостереження та аналізу.

Суттєві зміни в стандартах освітньої галузі «Природознавство» вимагають переосмислення дидактичних та методологічних аспектів викладання курсу «Я досліджую світ» з огляду на ту роль, яку відіграють взаємовідносини людини і природи в сучасному глобалізованому світі. Адже цей курс є пропедевтичним і готує молодших школярів до вивчення таких предметів як хімія, біологія, географія, фізика, тощо.

Недостатньо вивченою проблемою є методика розробки завдань на компетентнісній основі, вироблення засад формування наукових понять у молодших школярів, розвиток їхніх дослідницьких умінь та вмінь спостерігати, які складають передумови ефективної пропедевтики природничих знань. Адже НУШ має стати школою без нудьги, вимогливою, але творчою, школою допитливості і наполегливості в навчанні, школою, у якій готують успішну та обізнану особистість.

Сучасні діти, які навчаються в НУШ – це діти покоління «альфа». Вони зайняті кількома справами одночасно. Не уявляють себе без гаджетів і дуже мобільні. Ці характеристики потрібно брати до уваги під час вибору методів і прийомів формування природничої компетентності молодших школярів. Їх не можна змусити щось робити. У них потрібно викликати зацікавленість, що буде спонукати їх до активної пізнавальної діяльності.

Саме тому актуальним і дієвим інструментом для підвищення якості знань учнів, їх активності та зацікавленості на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» стануть дидактичні ігри.

Використання ігрових технологій в навчально-виховному процесі

Формування учня як самотійної, 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, самотійності, 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.

Працюючи над темою « Використання ігрових технологій на уроках в початкових класах» , основні свої завдання вбачаю в:

- розвитку творчих здібностей учнів;
- сприяння особисто – орієнтованому навчанню;
- розвитку креативних здібностей школярів через використання ігор;
- створенні сприятливих умов для розвитку творчого потенціалу дитини;
- урізноманітненні форм і методів навчання;
- нагромадження в учнів індивідуального досвіду пошукової діяльності.

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 двадцять вісім років і із 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.

Використовувати ігри починаю з 1 класу.

Гра є провідною діяльністю для дітей шестирічного віку. Майже все життя дитини проходить в ігровій діяльності. Весь урок у дітей цього віку пронизаний грою, але грою не заради розваги, а грою навчальною, що вимагає складних розумових операцій, аналізу і синтезу.

Кількість ігор на уроці повинна бути розумна. Доречно подумати і поетапний їх розподіл: на початку уроку гра повинна допомогти зацікавити, організувати дитину; в середині уроку гра повинна націлити на засвоєння теми; в кінці уроку – може носити пошуковий характер. Але на кожному етапі уроку вона повинна бути цікавою, доступною, включати різні види діяльності учнів. При організації гри на уроці важливо продумати і те, в якому темпі вона буде поводитися.

Гра дасть змогу дитині опанувати також основи грамоти. Враховуючи складність звукових спостережень, навчання у добуковарний період слід організовувати так, щоб шестилітки сприймали його в ігровій формі, не перевтомлювалися, щоб воно не викликало негативних емоцій.

Уся навчально-виховна робота з рідної мови з дітьми шестилітками повинна ґрунтуватися на принципі гра-навчання, гра-виховання, оскільки в цьому віці гра для дітей – серйозна діяльність. Заняття, на яких діти оволодівають звуковою системою рідної мови, як і інші, перетворюються в цікаві справи ігрового характеру.

Пропоную ігри, які можна використовувати на уроках добуковарного періоду

«ТАК ЧИ НІ ? »

Таку гру можна використовувати на уроках узагальнення знань про речення, слово з метою збагачення усного мовлення учнів, формування в учнів умінь сприймати речення, як синтаксичну одиницю. Цю гру доцільно використовувати в кінці уроку для повторення вивченого матеріалу.

Хід гри



Вчитель говорить слова:

іграти хочеться мені

з тобою в гру «Чи так чи ні?»

тобі питання задаю –

готуй же відповідь свою!

У дітей є сигнальні картки зеленого та червоного кольору, якщо «так» – зелена,

якщо «ні» – червона.

У липні цвітуть липи. (У цьому реченні 5 слів?)

Холодна сніжинка лягла на долоню. (Це речення складається з 3 слів?)

У слові «черепашка» три склади?

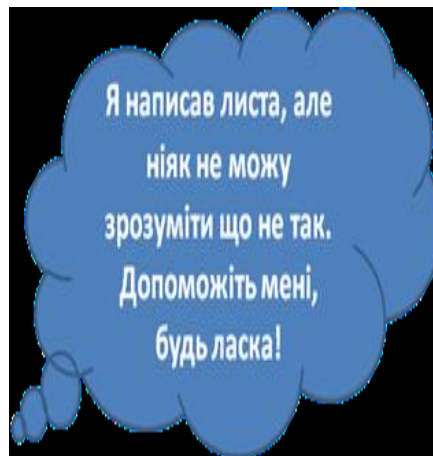
У слові «день» один склад?

«ПРАВДА ЧИ НІ»

Мета: формувати в учнів уміння сприймати речення як синтаксичну одиницю.

Обладнання: фішки червоного і зеленого кольорів для кожного учня, малюнок із зображенням Незнайки.

Хід гри



Вчитель зачитує речення. Якщо воно правдиве, учні піднімають зелену картку, якщо хибне - червону. Один з учнів пояснює Незнайкові, яка у реченні помилка.

Приклади речень:

Узимку кури відлітають у теплі краї.

Подорожник це корисна лікарська рослина.

На нашій яблуні виросло багато смачних шишок.

У сосновому лісі ми збирали моркву.

Сова вдень спить, а вночі шукає собі їжу.

«ТЕЛЕГРАФ»

Мета: формувати в учнів уміння визначати кількість складів у слові.

Хід гри

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

Вчитель називає учню слово, а той має відстукати по парті стільки разів, скільки складів у цьому слові. Усі інші - "контролери" – перевіряють правильність виконання завдання. Пізніше учні можуть грати самостійно в парах, даючи завдання один одному.

«ЗБЕРИ БУКЕТ»

Мета: формувати у дітей уміння розрізняти м'які приголосні та тверді. На дошці малюнки дівчинки Лесі та хлопчика Іванка, квітів:



Вчитель говорить слова:

Леся та Іванко збирають букет для мами. Але Леся може брати тільки квіти, назви яких починаються з м'яких приголосних. А Іванко – назви яких починаються з твердих приголосних. Допоможіть дітям. Лесі допомагають дівчатка, а Іванкові – хлопчики.

Діти виходять до дошки і групують квіти відповідно до 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.

Хід гри

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

«БУКВА ЗАБЛУКАЛА»

Мета: формувати у дітей уміння розрізняти приголосні та голосні букви. На дошці розвішані голосні та приголосні букви, які переплутав Незнайко.

Голосні: У, М, В, І, О

Приголосні: Л, К, В, А, С, И, Н

Діти знаходять ті букви, які переплутав Незнайко, і ставлять букви на місце.

«СКІЛЬКИ СЛІВ У РЕЧЕННІ? »

Мета: формувати в учнів уміння сприймати речення, як синтаксичну одиницю.

Хід гри

Учитель читає речення:

Прийшла довгоочікувана зима.

Випав білий сніжок.

Діти зліпили снігову бабу.

Учні на цифрових віялах показують, скільки в ньому слів.

Виграє той, хто менше за всіх помилиться.

«ХТО ЩО РОБИТЬ »

Мета: розвивати усне мовлення

Учитель кидає м'яч і називає професію. Учень відповідає, що робить людина.



Наприклад:

будівельник – будує школу;

сталевар – варить сталь;

лікар – лікує людей;

ветеринар - лікує тварин;

учитель – вчить дітей;

швея – шиє одяг.

«СКІЛЬКИ СКЛАДІВ»

Мета: закріпити знання про склад

Хід гри

У кожного учня — математичне віяло.

Учитель називає слова, наприклад:

молоко корова

мама коза

мило кінь

машина качка

малина гуска

дім курка

мак півень

Діти сигналізують цифрою віяла, показуючи кількість складів у даному слові.

«ВІДГАДАЙ СЛОВО»

Мета: поглиблювати знання дітей про слова – ознаки.

Хід гри

Діти, відгадайте слово за ознакою:

білий, солодкий, твердий – ... (цукор)

зелена, пухнаста, колюча – ... (ялинка)

жовтий, продовгуватий, кислий – ... (лимон) гнучка, мелодійна, солов'їна (мова)

сірий, зубастий, голодний – ... (вовк)

«ЗГАДАЙ, ЩО БУЛО»

Мета: збагачувати словниковий запас учнів, розвивати зв'язне мовлення, уяву, пам'ять.

Хід гри

Діти розглядають сюжетний малюнок. Вчитель перевертає малюнок і ставить запитання:

- Скільки дітей у воді?
- Скільки дітей на березі?
- Що в руках у дівчинки?
- Чим граються діти на березі?



«ЗЛОВИ П'ЯТЬ СЛІВ»

Мета: розвивати усне мовлення, логічне мислення, привчати прислухатися до слів у реченні.

Хід гри

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

Речення можуть бути такі:

а) Приведи усе в порядок, щоб були готові звання: олівець, ручка і зошит – все, що треба для навчання.

б) Бути чемним і привітним – пам'ятай це всюди й завжди.

Як до класу входить вчитель, привітай, із місця вставши.

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

г) Засиніли проліски у ліску, у ліску.

«УВАЖНІ ДОЛОНЬКИ»

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

Хід гри

Вчитель називає слова - назви істот та неістот, учні мають "упіймати", плескаючи у долоні, ті слова, які відповідають на питання хто?

лимон	ластівка
лисичка	ліжко
сонце	рятувальник
сніг	диван
ведмідь	співачка
дерево	яблуко
гуся	школа
їжак	школяр
соняшник	

Ігри букварного періоду

У цей період діти вивчають букви на позначення голосних і приголосних звуків, прийоми читання з орієнтуванням на голосні, ознайомлюються з літерами я, ю, є, ї, апострофом, розділовими знаками. Дидактичні ігри, розроблені для цього періоду, можна застосовувати під час вивчення будь-якої літери, змінюючи лише лексичний матеріал.

«ФРУКТИ»

Мета. Узагальнити та систематизувати знання учнів про голосні та приголосні звуки.

Хід гри

Малюнки із зображенням фруктів розміщені по всьому класу.



На дошці знаходяться дві корзинки:



Вчитель дає завдання: до зеленого кошика покласти фрукти, які починаються з голосного, а до червоного – з приголосного, а учні підбігають до малюнка і кладуть малюнок до потрібного кошика.

Оскільки гра рухлива, то її краще використовувати наприкінці уроку після етапу підбиття підсумків.

«М'ЯЧИК»

Мета. Формувати в учнів уміння добирати слова із звуком, який вивчають.

Хід гри



До нас у гості закотився м'ячик. Той, до кого він потрапляє, має навчити його слова, у якому є звук

Вчитель дає першому учневі м'яч, той називає слово із звуком, який вивчається, і передає м'яч наступному, який теж називає слово, і т.д.

«ЗБЕРИ СЛОВО»

Мета: формувати вміння самостійно складати й записувати слова із заданих літер.

Обладнання: літери, написані на дошці.

Ігрова дія.

В нас на дошці напис був.

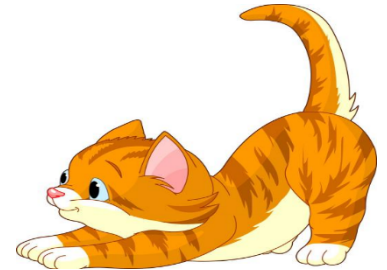
Котик йшов, хвостом махнув –

Та й розсипав букви всі.

Ти ж швиденько їх збери

І, як правильно розставиш,

Слово швидко прочитаєш.



Хід гри

Із запропонованих учителем букв учні складають слова та "друкують" їх у зошиті. Перемагає той, хто складе найбільше слів. Виконання завдання слід обмежити в часі. Наприклад, хто збере найбільше слів за три хвилини.

«ВПІЗНАЙ БУКВУ НА О С Л І П»

Мета: повторити вивчені літери. Розвивати навички читання, мислення, усне мовлення, уяву.

На столі вирізані з цупкого картону вивчені букви. Одному учневі зав'язують очі і пропонують помацати букви і назвати їх.

«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.)



«ЗБИРАННЯ ГРИБОЧКІВ»

Мета: повторити вивчені літери, вчитись з них складати склади, слова.

Розвивати навички читання, мислення, усне мовлення, уяву. Виховувати комунікабельність, почуття дружби, взаємодопомоги.

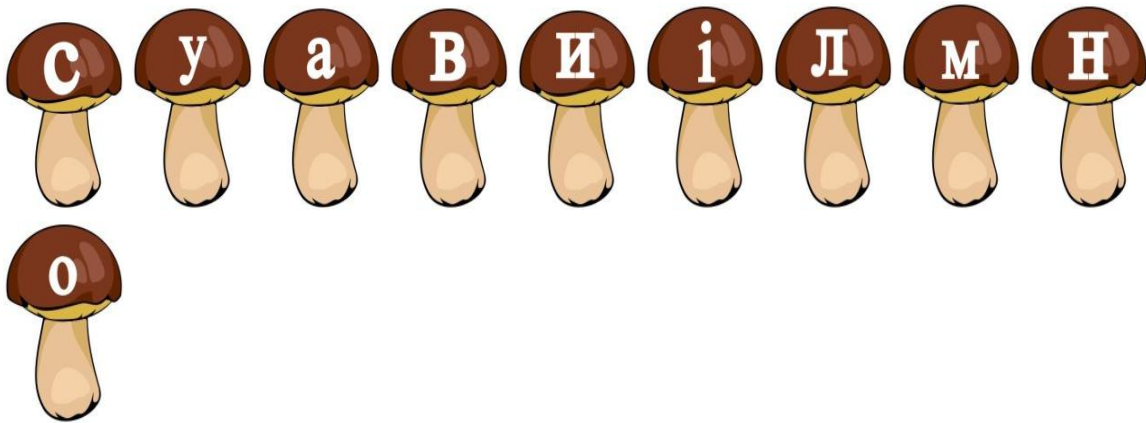
Обладнання: кошики червоного і синього кольору, грибочки з буквами.

Хід гри

На дошці малюнки кошики червоного та синього кольорів:



На килимку в класі розкидані грибочки з літерами, які вивчались протягом певного часу.



Учні поділені на дві групи-команди. Перша група учнів має синій кошик, а друга група – червоний.

Вчитель починає гру.

- Діти, уявіть собі осінній ліс.
- Якого кольору на деревах листя? (червоного, жовтого, коричневого).
- Крім краси, ліс багатий врожаєм грибів. Ось і у вас є можливість зібрати цей врожай. Цю роботу ми будемо виконувати так: ті діти, в яких червоні кружечки – це команда —Голосніll. Ви берете червоний кошик і збираєте грибочки, на яких написані букви, які позначають голосні звуки. Діти, в яких сині кружечки – це команда —Приголосніll. 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).

«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;

...оса;

...сяць;

газе.. ;

моло...;

маши...;

каз...;

мали... ;.

«ЧАРІВНА ТОРБИНА»

Мета: повторити вивчені літери. Розвивати навички читання, мислення, усне мовлення.

Хід гри

В учителя чи учня в руках «чарівна» торбина —зшита з тканини. У ній —склади на вивчену букву: да, до, ду, ди, ді, де, ад, уд, од, ид, ід, ед і коротенькі слова з вивченою буквою: вода, дім, дам, дома, далі тощо.

Учень виходить до дошки і бере з торбини склад чи слово, не дивлячись у торбину, засунувши туди лише руку. Якщо учень прочитав склад чи слово, то він забирає його з собою, якщо ні — залишає в торбині.

«СКІЛЬКИ ЗВУКІВ ТА БУКВ?»

Мета: вправляти учнів у звуко-буквеному аналізі слів, розвивати фонетичний слух, вміння уважно слухати вчителя, самостійно робити висновки.

Обладнання: картки з цифрами.

Хід гри

Для цієї гри використовують слова з м'яким знаком і близькі за звуковим

складом, але без м'якого знака. Учні картками з цифрами показують скільки у цих словах звуків, а потім кількість букв.

Для гри використовують такі слова:

лан - лань,	стан — стань,
лин — лінь,	кіл — кіль,
тин — тінь,	перелаз — перелазь
син — синь,	сад — сядь.

Виграє той, у кого не буде жодної помилки.

«ХТО ШВИДШЕ»

Мета: поглибити знання дітей про вживання м'якого знака в кінці і в середині слів. Розвивати мислення, увагу, вміння працювати самостійно.

Обладнання:букви розрізної азбуки.

Хід гри

Вчитель дає завдання скласти з букв розрізної азбуки чи написати п'ять слів, що означають назви диких тварин, з м'яким знаком у кінці (лань, лось, олень, ведмідь, заєць, журавель, лебідь, карась, окунь) або п'ять слів, які відповідають на питання що? І мають у кінці м'який знак: сіль, біль, пень,кисіль, нуль, день, портфель, осінь, жовтень.

Виграє той, хто першим правильно напише потрібну кількість слів.

Цю ж гру використовують і для складання чи написання слів з м'яким знаком у середині слова, наприклад: пеньки, кулька, пальто, пальма, булька, учителька, дядько.

Дидактичні ігри

Формування в учня природничої компетентності буде успішним, якщо вчитель потурбується про це з першого дня, створюючи комфортне середовище для навчання, виховання і відпочинку молодших школярів.

Під цим маються на увазі не лише комфортні меблі, інтерактивна дошка, гаджети, зони відпочинку, зелені куточки, а й використання методів і прийомів для активної й безпечної пізнавальної діяльності дітей у початковій школі.

Дидактична гра — незамінний атрибут освітнього процесу в початковій школі. Ця діяльність сприяє підвищенню ефективності роботи на уроці та в позакласній діяльності, адже з грою учні знайомі ще з молодшого віку.

Для молодших школярів доцільно вводити дидактичні ігри:

- з метою розвитку та коригування пізнавальної активності (порівняння, відновлення та доповнення цілого, вилучення зайвого, узагальнення).

- для розвитку мовлення;

- для розвитку емоційно-вольової сфери (ігри-інсценізації, ігри з елементами сюжету).

Упродовж уроку доцільно створювати кілька ігрових ситуацій чи організовувати урок у вигляді сюжетно-рольової гри. Варто застосовувати такі дидактичні ігри, організація яких не потребує від учителя багато часу на приготування відповідного обладнання, а від учня – запам'ятовування складних правил. Перевагу слід віддавати тим іграм, під час яких буде залучена більшість учнів класу. Якісно підібрана гра передбачає якісне опанування вивченого матеріалу, швидку відповідь, довільну увагу учасників та позитивні емоції не лише переможців, а всіх учасників.

Використання віршів, пісень, прислів'їв, відео, стереоефектів (шум моря, спів птахів) за певною тематикою, загадок під час проведення гри сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу. Методична скарбничка кожного вчителя багата різноманітними дидактичними іграми. При цьому дидактичні ігри мають відповідати таким вимогам:

- узгоджуватись з темою і метою уроку;

- забезпечувати поглиблення, розширення та закріплення знань учнів;

- сприяти розвитку комунікативних навичок дітей;

- розвивати й коригувати моральні якості учнів;

- відповідати віковим особливостям дітей, бути доступними, забезпечувати поступове опанування операцій аналізу, синтезу, абстрагування, узагальнення тощо.

Дидактичні ігри можуть:

- бути тільки в словесній формі; поєднувати слово й практичні дії; поєднувати слово й наочність: поєднувати слово і реальні предмети.

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

Успіх дидактичних ігор значною мірою залежить від правильного використання в них ігрового обладнання.

Велике значення має використання дидактичних ігор під час екскурсій на природу. Показати учням розмаїття та красу довкілля, привернути увагу до малопомітних, але істотних ознак тваринного і рослинного світу, сприяти формуванню екологічного світогляду дітей значно легше, якщо спонукати учнів до активного емоційного сприймання.

Використання природного матеріалу під час ігор сприяє розвитку сприйняття певного аналізатора (звук, смак, дотик, запах), мислення та уваги (

виокремлення істотних ознак, їх порівняння та узагальнення); уміння описувати предмети та знаходити їх за описом; знаходити ціле за частиною та частину за цілим; групувати предмети за способом їх застосування; визначати послідовність стадій розвитку рослин та тварин, пояснювати їх значення.

На уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ», під час вивчення живої природи можна використовувати наступні ігри.

Гра «Знайди помилку».

Учитель розповідає про якесь природне явище і навмисно припускається помилки. Учні уважно слухають і, якщо помітили помилку, плескають у долоні, привертаючи увагу.

Гра «Сніжинка».

У залежності від теми, яку вивчають на уроці «Я досліджую світ» («Квіточка», «Листочок», «Краплинка»), відповідає на запитання той учень, на парту якого «впала» сніжинка (квіточка, листочок, краплинка).

Гра «Знайди відповідність».

Залучіть батьків до виготовлення «Тематичного барабану», на якому можуть бути зображені пори року, тварини і їх їжа, малюнки і назви рослин. Учням необхідно знайти відповідність рухаючи по колу «Тематичний барабан» (Рис.1).



Рис. 1. Тематичний барабан

Гра «Закінчи речення».

Учням пропонується переписати речення і доповнити їх словом із протилежним значенням.

- У лісі ростуть дерева великі й....

- Восени деякі птахи летять у вирій, а ... повертаються.
- Річки бувають глибокі й....
- Улітку дні довгі, а взимку....
- Сонце – найбільша планета Сонячної системи, а найменша планета – це ...

Діти оцінюють свою роботу, враховуючи охайність і правильність.

Гра «Урожай»

Учитель готує фішки двох кольорів та 2 кошики. За їх допомогою об'єднує учнів у дві команди. Одна з команд «збирає» в свій кошик овочі, інша – фрукти. Збирати можна макети, реальні предмети чи малюнки з їх зображенням. Перемагає та команда, яка швидше та вірно виконає завдання.

Гра «Рослини»

Учитель готує для гри великі малюнки, на яких зображено сад, город, поле, луки, ліс, клумбу (на кожній зображено шість рослин, які знають діти), та 36 маленьких малюнків із цими рослинами із двостороннім скотчем на зворотному боці. Великі малюнки використовують учні, а маленькі – учитель.

Учитель демонструє та називає рослини. Діти знаходять названу рослину на великому малюнку на накладають її. Перемагає той учень, який першим повністю заповнить малюнок з відповідними рослинами.

Гра «Сад, город, поле, лука»

Учитель кидає дітям по черзі м'яч і називає рослину.

Учень, який спіймав м'яч, має швидко відповісти, де вона росте: у саду, на городі, полі, лузі.



Гра «Знайди пару»

Учні об'єднують у дві команди: одній роздають листя, іншій – плоди. За сигналом учителя учні стають парами у такий спосіб, щоб листя відповідало плодам. Правильно дібрана пара проходить крізь «чарівну браму» (двоє учнів – експертів піднімають догори зчеплені руки). Якщо завдання виконано неправильно, «брама» зачиняється.

Об'єктами для гри можна обрати:

- малюнки коріння та бадилля;
- малюнки тварин та роздруківки їх назв;
- малюнки тварин та їжі, яку вони їдять;
- малюнки тварин та їх слідів;
- малюнки грибів та їх назви.

Гра «Три однакових листки»

Учитель разом з учнями готує для гри натуральні об'єкти чи предметні малюнки. Гру проводять восени під час екскурсії. Учитель демонструє дітям лист з певного дерева, куща. Дітям слід знайти по три подібних листочки. Перемагає той, хто виконає завдання вірно і першим.

Гра «Збираємо букет»

Учитель готує для гри презентацію на кожному слайді якої зображена певна рослина. Під час демонстрації та опису рослини учитель використовує вірші.

Пролісок

Я пролісок синенький
І перший навесні
Сказати вам раденький:
«Кінець! Кінець зими!»
З-під снігу мій листочок
До сонця простягну
І ніжний мій дзвіночок
Вітатиме весну.
К. Перелісна



Конвалії

Із зеленої сорочки,
Що зіткнув весною гай,
Білі дивляться дзвіночки,
А як звуть їх – угадай?
Це конвалії у гаї
На галявині цвітуть
І ніде, ніде немає
Кращих квіточок,
мабуть.



В них так пахощів багато,
Цвіту свіжого, роси.
Хай ростуть, не буду рвати –
Шкода їхньої краси!

М. Познанський

Півники

У квітник побіля хати,
Збіглись півники чубаті.
Через ті чубки, мабуть,
Їх і півниками звуть.

В. Лучук

На столах перед дітьми лежать малюнки із стеблами квітів. Діти повинні домалювати й розфарбувати інші складові рослин, яким відповідають ці стеблини.

Гра «Орнамент із листя»

Учитель готує для гри листя дерев.

На початку гри учитель викладає візерунок із листочків в певній послідовності (наприклад, два листочки берези, один листочок клена, три листочки тополі тощо). Учні продовжують викладати самотійно подібну послідовність.

Гру можна провести у формі змагання чотирьох команд, які учитель об'єднав за порами року. Перемагає та команда, яка перша правильно виконала завдання.

Гра «Потрібно – не потрібно»

Учитель говорить: «Я хочу посадити овочі на городі. Морква потрібна?». Діти відповідають: «Потрібна».

Учитель перераховує ягоди, фруктові рослини та овочеві, а учні обирають саме ту культуру, яка відповідає певній групі рослин. Перемагає той учень, який жодного разу не помилився.

Гра «Збираємо врожай»

Дітей об'єднують у команди (вітер, вода, вогонь). Одна з них «збирає» овочі, друга – їстівні гриби, третя – фрукти. Збирати можна реальні предмети, макети чи малюнки з їх зображенням. Перемагає та команда, яка вірно і швидше виконає завдання.

Гра «Що спочатку, а що потім?»

Учитель готує малюнки для фруктів, ягід чи овочів різної зрілості (наприклад, ягода зелена, червона, чорна). Можна використовувати плоди, які вже вивчали (абрикос, перець, смородину, помідор, вишню).

Учитель роздає дітям малюнки. За сигналом діти, які мають однакову рослину різної зрілості, об'єднуються в групи.

У кожній групі вони мають розташуватися з малюнками від незрілого плоду до зрілого. Перемагає та група, яка в правильній послідовності та швидше стане в ряд.

Гра «Справжній кухар»

Учитель готує малюнки продуктів необхідних для приготування чи натуральні продукти. Дітей об'єднують в команди «Борщ», «Рагу», «Фруктовий салат». Серед продуктів необхідно пропонувати й ті, що не потрібні.

Учитель пропонує учням приготувати борщ, овочеве рагу чи фруктовий салат та презентувати його.

Гра «Магазин»

Учитель готує для гри муляжі чи зображення овочів та фруктів.

Діти в «магазині» обирають товари самостійно, але «касир – учитель» пропускає їх тільки за умови, якщо вони назвуть їх та віднесуть до певної групи. Якщо відповідь не задовольняє касира, він не пропускає покупця, який у цьому випадку радиться з дітьми і більш детально й точно відповідає на запитання касира.

Діти можуть об'єднуватися по двоє-троє для спільної покупки. Тоді вони розповідають про неї разом. Схвалюється відповідь, у якій використані вірші, загадки, прислів'я.

Гра «Вигадана історія»

Учитель готує 4 набори зображень, або предметів, які відносяться до вивченої теми та ховає їх у «таємничу скриньку».

Під час гри представники 4 команд дістають із «таємничої скриньки» тематичні картинки, не пов'язані між собою. Необхідно, керуючись отриманими зображеннями, скласти захоплюючу розповідь за вивченою темою. Робота в групах відбувається протягом 10 хвилин. Під час розповіді історії оживлюють за допомогою зображень на дошці.

Гра «Впізнай мене»

Гру доречно проводити під час закріплення знань з теми «План місцевості. Умовні знаки на плані місцевості».

Учитель готує 4 набори карток із умовними позначеннями до плану місцевості.

Перед початком гри учні об'єднуються в 4 групи за порами року.

Учитель починає читати загадки, а члени груп обирають правильні відповіді і підіймають картку на якій зображене умовне позначення, яке загадав учитель.

Правильні відповіді учитель записує на дошці.

Перемагає та команда, яка жодного разу не помилилась.

Не кінь, а біжить,

Не ліс, а шумить. (*Річка*)

Така я велика,

Що й кінця не маю,

Лежу собі тихо,

Нікого не займаю.

Тільки мені добрі люди

День і ніч топчуть груди. (*Дорога*)

Із-за гірки, з-під крутої,

Прокрадається горою,

Та й до моря утіка,

Навіть менше ніж ріка. (*Джерело*)

Всі пани скинули жупани,

А один пан не скинув жупан. (*Мішаний ліс*)

Стоїть корито,

Повно води наливо. (*Ставок*)

Суцвіттям пахучим цвіте навесні,

А осінню стиглі плоди медяні

Дарує нам щедро тобі і мені. (*Сад*)

Йде від хати і до хати,

А з місця не зрушить. (*Стежка*)

Весною шумить,

Літом холодить,
А взимку гріє. (Ліс)

Умита вранці россою,
Раз на рік поголена косою.
А трава росте й росте,
Бо дерев нема ніде (Лука)
Над глибокою рікою
Вигнув спину він дугою.
Всі по ньому їдуть,
Всі по ньому йдуть,
А з собою не беруть. (Міст)

Нитка кам'яна
Підперезала міста й села. (Шосе)

Хоч не море він, не річка,
Але в ньому теж водичка.
Він біжить через лісок.
Називається... (Струмок).

Цікавою для школярів молодшого віку буде гра «**Природниче лото**» (Рис. 2, 3).

Учні заповнюють поля на картках малюнками певної групи тварин: свійських чи домашніх (Рис. 18), обирають місце існування цієї групи тварин.



Рис. 2. Природниче лото



Рис. 3. Природниче лото

«ХТО НАЙВАЖНІШИЙ»

Мета: розвивати увагу, пам'ять, усне мовлення.

Хід гри

Учитель демонструє учням малюнки з підписом протягом кількох секунд, а згодом запитує дітей, що намальовано і яке слово було написано.



БУЛКА



ВОРОТА



КИТ

« ЗАСИЛИ КАЗКОВОГО ГЕРОЯ »

Мета: розвивати навички читання, зв'язне мовлення, уяву. Виховувати любов до тварин.

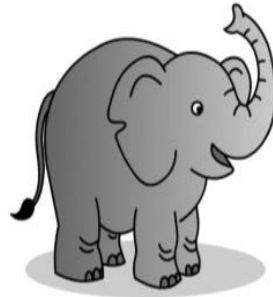
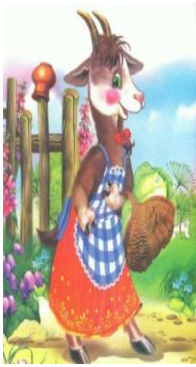
Обладнання: будиночки із словами, казкові герої: Коза, Кінь, Слон, Котик, Лис, Ведмідь; магнітна дошка.

Хід гри

Зверху на дошці прикріплені будиночки. На кожному написано певне слово: коза, кінь, слон, котик, лис, ведмідь.



Внизу розміщені казкові герої, які мають жити в цих хатинках.



Вчитель каже учням:

- Діти! Назвіть цих тварин.
- Які з них свійські, а які дикі?
- Героями яких казок могли б бути ці тварини? (Діти пригадують і називають відомі їм казки)
- Вони просять у нас допомоги. Кожному з них потрібно знайти свою хатинку. Хто з вас літери знає, той і прочитає на хатинках напис.
- (Вчитель викликає бажаючих учнів до дошки. Учень читає слово на хатинці і заселяє в неї казкового героя)
- Молодці! Ви швидко справились з цим завданням!
- Як потрібно ставитись до тварин?
- Чому?

Можна міняти варіанти гри. Це можуть бути ігри —Постав квіточку у вазу||, ||З якого дерева листочок|| і т. д.

« СУМКА ЛИСТОНОШІ »

Мета: повторити вивчені літери. Розвивати навички читання, мислення, усне мовлення.

Хід гри

Варіант 1

Виготовляється сумка листоноші з цупкого паперу або схожа сумка казково оформлена. Роль листоноші виконує один учень. Одягає сумку наперед через плече і роздає «телеграми». На кожній із них написаний склад на вивчену букву. Якщо «телеграму» учень прочитав, вона залишається на парті. Якщо ні — вкидає назад в сумку. Ці «телеграми» від казкових героїв однієї з казок, наприклад: від кожного з героїв казки «Пан Коцький», а саме: від Лисиці, Вовка, Ведмедя, Кабана, Пана Коцького. Ці казкові герої надсилають телеграми зі словами допомоги.

Варіант 2

Можна писати не склади, а слова.

Варіант 3

Роль листоноші виконується по черзі згідно з прочитаними дітьми словами. Хто з дітей правильно прочитав слово, той бере сумку листоноші.

« ЖИВІ СЛОВА »

Мета: вчити групувати, систематизувати слова в речення.

Хід гри

До дошки виходять троє дітей. Їм пропонується картки зі словами, наприклад: білка, гриби, сушить. Інші діти складають з них речення, правильно шикуючи — живі слова біля дошки. — Діти-слова вимовляють свої слова, і у них виходить речення: — Білка сушить гриби!.



Ігри після букварного періоду

У цей період відбувається закріплення та вдосконалення навичок

читання. Учні вчаться працювати з текстами, виробляють правильну інтонацію

читання.

Основне завдання після букварного періоду – вдосконалювати навички читання першокласників, відпрацьовувати темп, правильність і виразність читання, які безпосередньо залежать від усвідомленості змісту тексту. Одне із завдань після букварного періоду – підготувати учнів до роботи з читанкою.

Отже, залежно від теми уроку – навчання грамоти, його структури, рівня підготовленості дітей, запропоновані ігри на окремих етапах стануть активним

засобом зацікавленості. Фантазія, казка, гра – це частка духовного життя дітей.

Щоб одна й та ж сама гра не набридла, через певний час вношу в неї деякі зміни, ускладнюючи завдання, враховуючи засвоєний матеріал, індивідуальні особливості дітей.

Поступово цікава гра, мовленнєва творчість переростають у навчальну працю. Прагну сформувати у дітей чіткі мовні уявлення й поняття, виробити міцні навички та вміння, прищепити прийоми і способи опанування знаннями.

Будь-яка гра повинна бути підпорядкована темі уроку, тоді вона дає хороший результат.

« 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



« ВПІЙМАЙ ПОМИЛКУ »

Мета. Формувати в учнів уміння розуміти прочитане, стежити за читанням інших.

Обладнання: текст Букваря.

Ігрова дія. У нашому Букварику щойно заховалися помилки. Я читатиму текст, а ви спробуйте ці помилки впіймати.

Правила гри: вчитель читає текст із Букваря, навмисно змінюючи якісь слова. Учні уважно стежать за читанням учителя та текстом і, помітивши помилку, зупиняють його та виправляють. Перемагає той, хто "впіймає" найбільше помилок.

« ЧАРІВНА ДОРІЖКА »

Мета: повторити вивчені літери, розвивати уміння будувати слова із складів, вдосконалювати навички читання. Виховувати почуття колективізму, любов до природного оточення.

Обладнання: набір карток зі словами, в яких переставлені місцями

склади, малюнки лисички та лисеняти, магнітна дошка, ілюстрації --Ліс, --Хатинка.

Хід гри

Вчитель розповідає учням казку.

У густому темному лісі жила лисичка
з маленьким лисеням.

Лисичка-мама ходила на полювання,
а лисеня сиділо у своїй хатинці і нудьгувало.

Одного разу воно вирішило трішечки
погратись на лісовій галявині. Не загледілось,
як заблукало. Довго маля йшло лісом, шукало
свою домівку. Аж раптом натрапило на доріжку.

Доріжка не звичайна, а чарівна. Адже складається із складів. Щоб лисеня
зустрілось із своєю мамою-лисичкою, воно повинно так переставити склади,
щоб утворились слова. Лисеня цього робити не вміє, бо не ходило до школи.

- Діти, допоможемо лисеняті?

(Діти по черзі біжать до дошки, переставляють картки, утворюють слова.

Із слів складають доріжку до —хатинки. Потім всі хором зачитують ті слова,
які утворились.)

- Молодці! Лисеня потрапило до своєї матусі. Лисичка-мама задоволена
вашими успіхами з читання.

Картки до гри:

ВА НИ ЛИ ВО НИ ЛА НА ЛУ

ЛА ЛИ НИ ЛИ НА ВО ВА НО

Ця гра динамічна. Тому може використовуватися для навчання і емоційної
розрядки учнів.

« НАВПАКИ »

Мета: ознайомити учнів зі словами, що мають протилежне значення,



збагачувати словниковий запас учнів, виробляти навички швидкого читання вміння зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно. Розвивати пам'ять, увагу, прагнення до знань.

Обладнання: картки зі словами.

Хід гри

Учні роздають по 6 - 8 карток, на яких записані слова. Вчитель читає слова, учні закривають (перевертають) картку зі словом-антонімом (без вживання терміну). Так, коли вчитель читає слово білий, то діти закривають (перевертають) картку зі словом чорний.

Матеріал для гри: білий – чорний, світлий – темний, літо – зима, добро – зло, прямо – криво, сухий – мокрий, падати – вставати, гарний – поганий, верх – низ, малий – великий, війна – мир, радіти – сумувати, правда – брехня, мороз – спека, твердий – м'який, молодий – старий, мало – багато, здоровий – хворий, працьовитий – ледачий, швидко – повільно.

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» я пропоную 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 моїх уроках стає важливою складовою навчального процесу. На уроках з української мови використовую такі розвиваючі ігри:

- «Грибочки»;
- «Складалочка»;
- «Конструктор»;
- «В зоопарку»;
- «Допоможи сонечку»;
- «Яке дерево загубило листочок» та багато інших (додатки)

Наприклад, на уроці вважаю доцільною грою на закріплення вивченого матеріалу – «Грибочки»:

Диби – диби, диби – диби –

Пішов дід по гриби.

Позбирати всіх не може.

Хто з вас, діти, допоможе?(додатки)

На уроках математики учням подобаються такі ігри:

- «Допоможи чаклуни зварити чарівне зілля»;
- «Хто швидше спіймає рибку?»;
- «Катання на хмаринках»;
- «Шифрувальники»;
- «Футболісти»;
- «Долети до аеропорту» та інші.

На уроках з природознавства діти грають в такі ігри:

- «Космічний політ»;
- «Знайди серед тварин звірів»;
- «Чиє дитинча?»;
- «Жива та нежива природа»;
- «Лікарські рослини»;
- «Обери правильну дорогу». (додатки)

Також я із великим задоволенням використовую на уроках кросворди, вікторини, КВК, гру «Поле чудес», «Щасливий випадок», використовую ІКТ. Мені подобається складати малюнкові кросворди та працювати з ними.

Також на цих уроках мої учні полюбляють 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».

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..

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.

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 користуюсь різноманітними ігровими прийомами, які сприяють розвитку умінь слухати, говорити і читати, дозволяють формувати уявлення учнів про віршовану форму, риму, систематизувати читацький кругозір, характеризувати авторів творів, що вивчаються, набувати досвід широкого розуміння віршів. Так, при знайомстві з римою використовую гру «Схожі хвости» (мишка – кішка, Гришка, книжка, доріжка ...). Користуючись прийомом «Віднови вірші на основі рими», 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» (додатки)

На математиці під час усної лічби пропоную учням ігри – «Шифрувальники», «Естафета». «Забий гол», різні варіанти графічних схем (додатки).

Ігри на уроках математики 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 «Математичний струмок», «Зроби рівними», «Закінчи логічний ряд», «Художня математика» формують обчислювальні навички, вчу 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 готую 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.

Не слід забувати і про інші предмети. На уроках «Основи здоров'я», «Трудове навчання», «Образотворче мистецтво» я також використовую 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 використовую практичну, ігрову індивідуальну та групову діяльність учнів. З метою закріплення вивченого матеріалу на уроках застосовую 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») даю дітям зрозуміти, 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.

Крім ігрової технології навчання я також використовую на уроках – колективно-групове навчання, інформаційні технології.

Завдяки успішному проведенню ігор розвинулася 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.

Після тривалого використання в навчальному процесі гри, знання учнів з усіх навчальних предметів покращилися.

Висновок

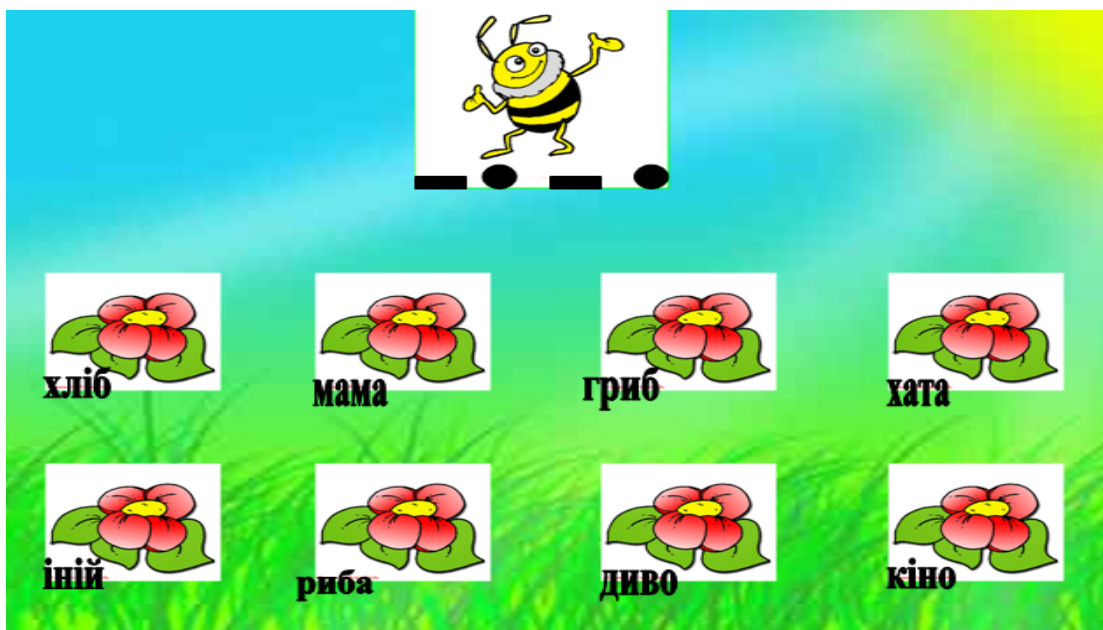
Працюючи над проблемою «Використання дидактичних ігор та ігрових технологій на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» я переконалася, що саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між вчителем і учнем. Тому мені, саме завдяки ігровим формам навчання, вдалося залучити пасивних учнів до систематичної розумової праці, дати змогу дитині відчувати успіх, повірити в свої сили, навчати без примусу, щоб кожен учень був не просто слухачем, а дослідником, фантазером, винахідником і просто жив щасливим життям спілкування.

Додатки

Гра « Утвори слова »



Гра « Як квіточка дружить з бджілкою »



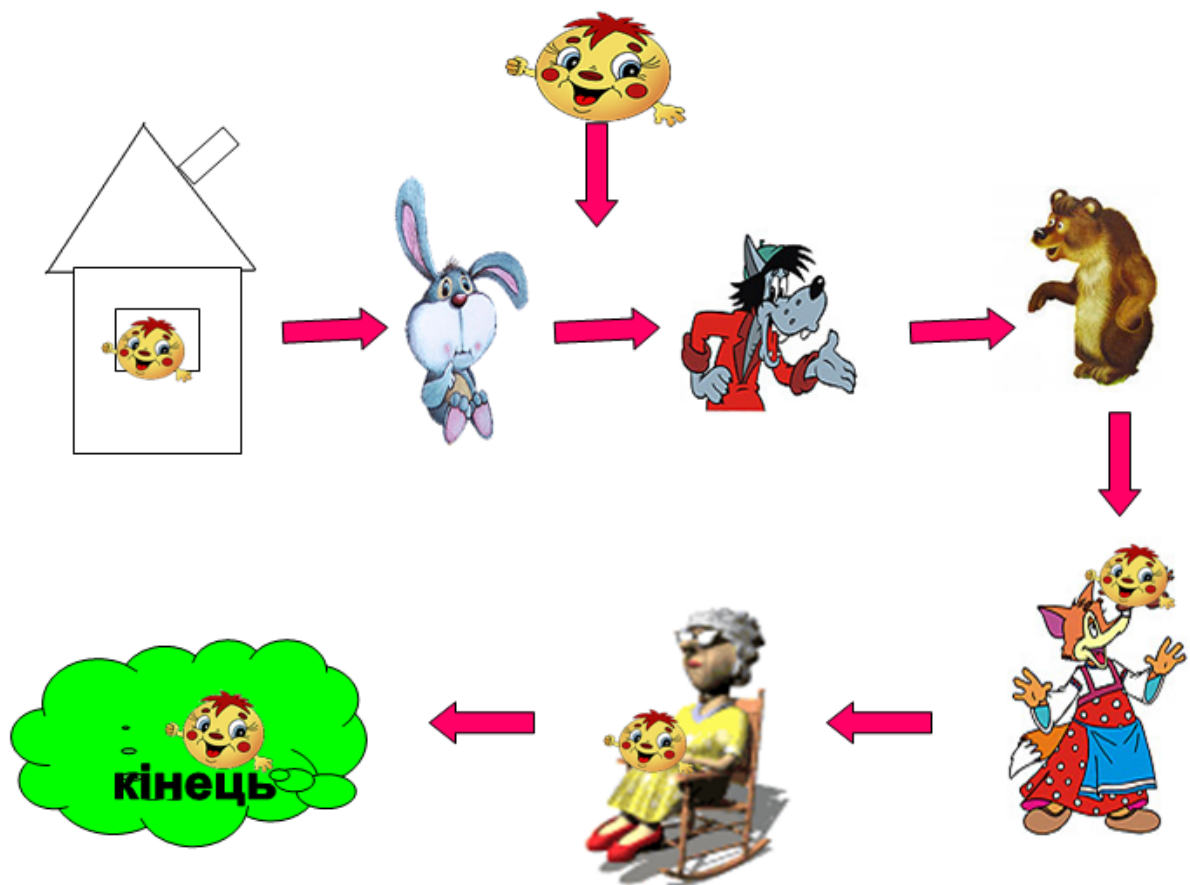
Гра « Допоможи рибалці спіймати потрібну рибку »



Гра « Допоможи сонечку вгадати: істота чи не істота »



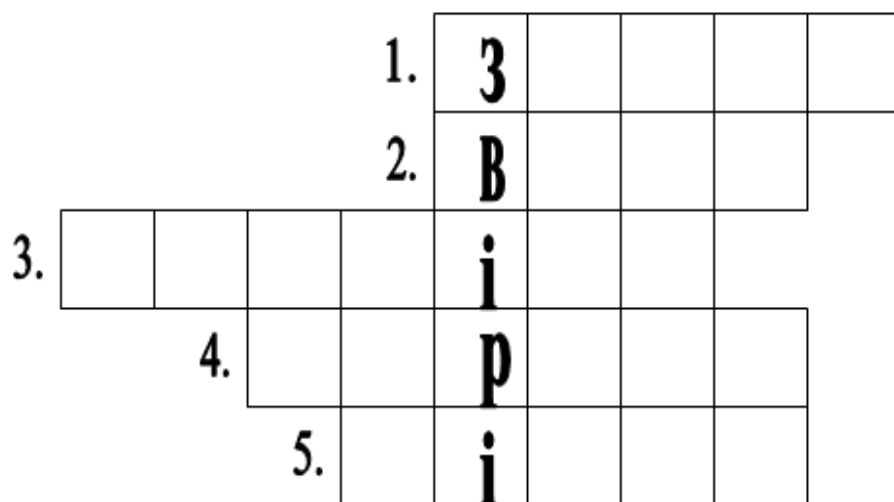
Карта мандрівки



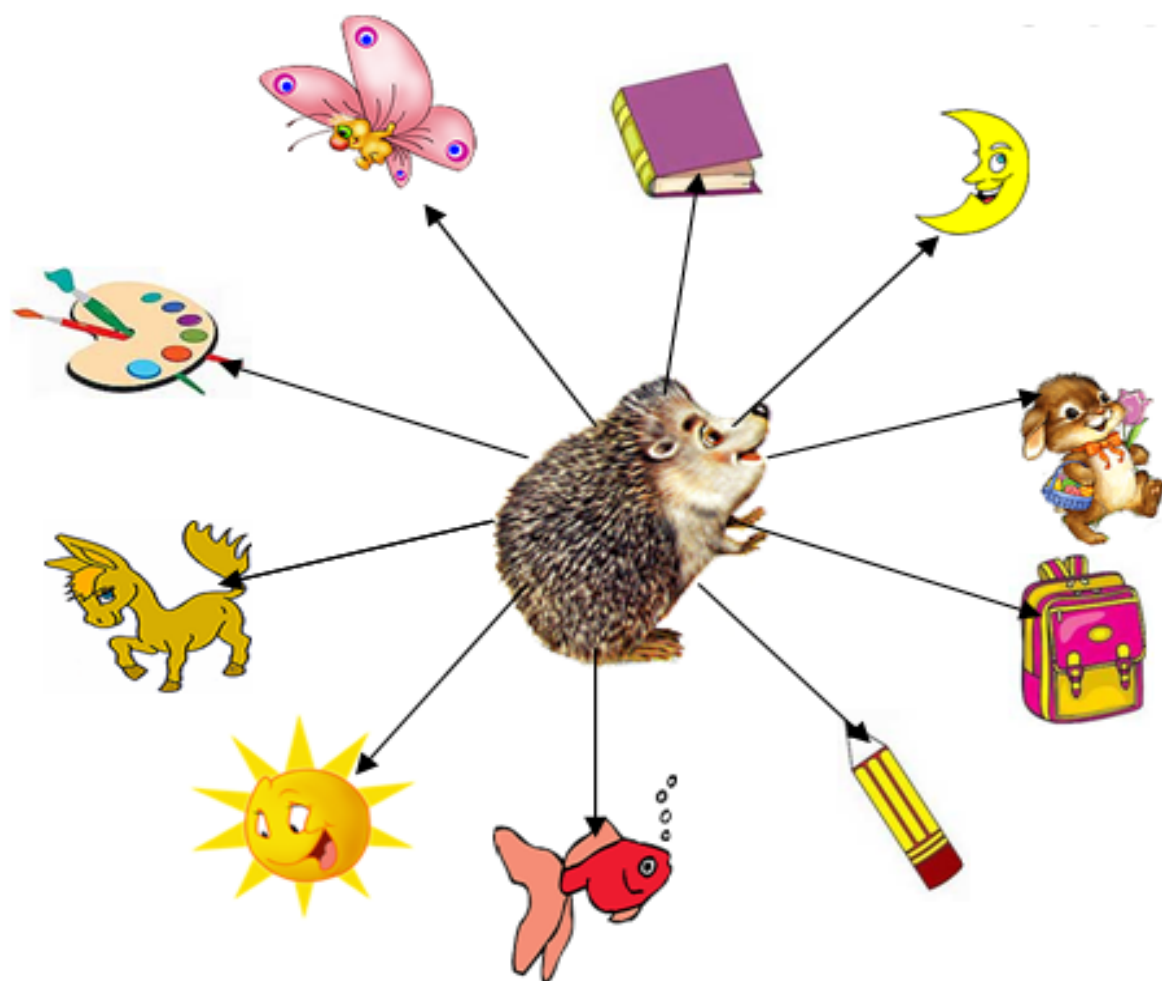
Гра « Грибочки »



Кросворд складений до уроку природознавства в 1 класі по темі «Звірі»

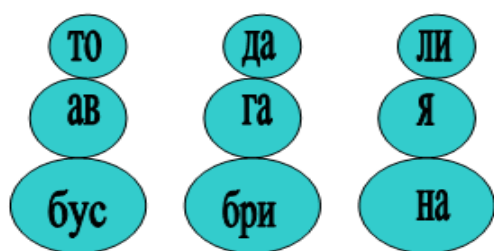


Гра « Допоможи Колючці знайти живу природу »

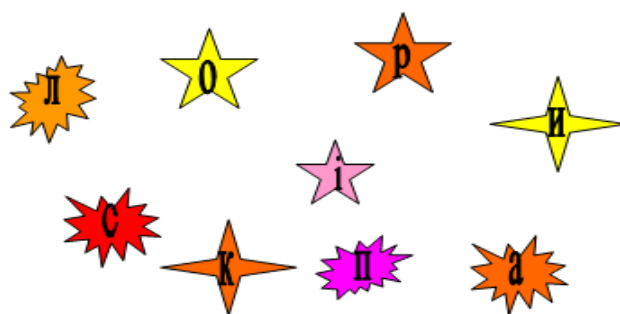


Словникові ігрові диктанти для уроку української мови

"Сніговички"



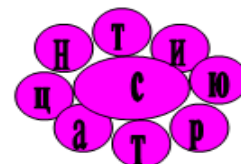
"Сузір'я"



"Намисто"



"Квіточки"



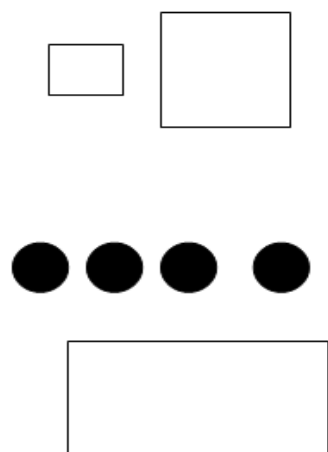
Гра « Знайди серед тварин звірів »



Гра « Чиє дитинча »

 Dim

Машина



Гра «Допоможи Чаклунові зварити зілля»



Гра « Хто більше з'їсть яблук »



Гра « Корисно – шкідливо »



СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Болотна Ю. Креативний учитель – запорука творчого потенціалу учня [Текст] / Ю. Болотна // Всеукраїнська газета для психологів, учителів, соціальних педагогів. – 2012. – №15-16. – С. 97-99.
2. Галиева Е. В. Дидактический потенциал физического образования в пропедевтике естественнонаучных знаний у младших школьников: Автореф. дис. на соискание ученой степени канд. пед. наук: 13.00.02 / Галиева Елена Владимировна; Самарский государственный педагогический ун-т. – Самара, 2004. – 196 с.
3. Гич Г. М. Сторітелінг як інноваційна методика формування мовної компетентності [Текст] / Г. М. Гич // Науковий вісник Миколаївського університету ім. В. О. Сухомлинського. –2015. – № 4. – С.188 - 192.
4. Сорока Т. В. Креативні методи в підході до сучасного уроку [Текст] /Т. В. Сорока // Науково – методичний журнал «Основи здоров'я». –2017. – №10. – С. 11-13.
5. Гілевич Л.І. Сторітелінг в початковій школі як технологія розвитку критичного мислення [Електронний ресурс] / <https://18047.blogspot.com/> – Дата звернення : 07.09.2018. – Назва з екрану.
6. Біда Д. Формування природничо-наукових уявлень і понять у молодших школярів засобами Міжнародного природничого інтерактивного учнівського конкурсу «КОЛОСОК» [Електронний ресурс]/<file:///C:/Users/liana/Desktop/formuvannja-pryrodnycho-naukovyh-kolosok.pdf> Дата звернення: 10.09.2018. – Назва з екрану.
7. Джигун Н.О. Формування природничої компетентності молодших школярів [Електронний ресурс] / <file:///C:/Users/liana/Desktop/Природ%20компет.pdf> Дата звернення: 10.09.2018. – Назва з екрану.
8. Дмитренко К.А. Працюємо з «особливою» дитиною у «звичайній» школі [Текст] / К.А. Дмитренко, М.В. Коновалова, О.П. Семиволос // ТОВ «Видавнича група «Основа». – 2018. – с.66 - 88.
9. Лавриненко В. Я. Сторітелінг на уроках [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://do.gendocs.ru/docs/index-237585.html> Дата звернення: 14.09.2018. – Назва з екрану.
- 10.Малека Н.О. Використання ігрових технологій на уроках в початкових класах. [Електронний ресурс]. – Режим доступу:

<https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-igrovih-tehnologij-na-urokah-v-pocatkovi-h-klasah-166120.html> Дата звернення: 22.06.2022.

11. Онлайн-курс для вчителів початкової школи

<https://courses.ed-era.com/courses/course-v1:MON-EDERA-OSVITORIA+ST101+st101/about>.