

**Використання гри для розвитку
творчих здібностей здобувачів освіти в
освітньому процесі початкових класів
НУШ**

**Вчитель початкових класів
Хмельницького ліцею №15 імені О.Співачука
Красовська Валентина Миколаївна**

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ВИКОРИСТАННЯ ГРИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ ЯК НАУКОВО-ПЕДАГОГІЧНА ПРОБЛЕМА	7
1.1. Потенціал гейміфікації в освітньому процесі сучасної початкової школи.....	7
1.2. Теоретичні основи використання гри в освіті молодших школярів.....	16
1.3. Психологічні характеристики здобувачів початкової освіти.....	27
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ ВИКОРИСТАННЯ ГРИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ.....	34
2.1. Аналіз стану використання гри в освітньому процесі початкової школи.....	34
2.2. Педагогічні умови використання гри в освіті здобувачів початкової освіти.....	39
2.3. Методичні поради вчителям початкової школи щодо використання гри у роботі зі здобувачами початкової освіти.	58
ВИСНОВКИ.....	64
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	67
ДОДАТКИ.....	70

ВСТУП

Актуальність дослідження. Сучасні модернізаційні процеси в суспільстві, реформи в освітній галузі вимагають оновлення системи освіти в початковій школі. Саме молодший шкільний вік – це найсензитивніший вік для формування якостей особистості, поглядів, переконань, свідомості дитини. В цьому контексті досить важливим є формування мотивації до учіння у здобувача початкової освіти. Зважаючи на те, що провідним видом діяльності в здобувачів початкової освіти є ігрова діяльність, тому особливо важливим є використання в освітньому процесі сучасної початкової школи є саме гри.

Потреба у використанні гри в освітньому процесі початкової школи не втратила свого значення протягом багатьох історико-культурологічних процесів, які мали вплив на систему освіти. Така потреба не зменшується і в сучасному світі. Дійсність сьогодні є такою, що соціальні мережі, телебачення, які несуть неймовірний потік інформації, як позитивної, так і негативної, впливають на особистість, яка росте, протягом всього етапу становлення. До закладу освіти постає вимога організувати освітню діяльність таким чином, щоб змотивувати школяра до навчання, розвинути її ініціативність, самостійність, творчість у вирішенні необхідних завдань, викликати бажання до самоосвітньої діяльності. У сучасних умовах важливим є вміння аналізу та відбору потрібної, корисної інформації. Гуманний особистісно-орієнтований підхід є основою в освітній діяльності.

Варто зазначити, що в освітньому процесі початкової освіти гра є ефективним засобом для вивчення оточуючого світу, теоретичного отримання знань, формування практичних вмінь та навичок, пізнання себе та становлення власного «Я», розуміння того, для чого потрібно навчатися протягом всього життя, для формування позитивного відношення до праці. Окрім того, ефективно підібрані ігри до теми і мети уроку, заняття сприяють на психічний розвиток здобувача початкової освіти. Найціннішим під час використання гри є забезпечення тісного взаємозв'язку між процесами розвитку, виховання, освіти

взагалі. Використовуючи гру в діяльності початкової освіти вчитель знімає перенавантаження, втомлюваність учнів, оскільки навчання є досить важким процесом для дітей цього віку. У грі кожна дитина має можливість проявити себе, свою ініціативу, засвоїти багато знань навіть поза темою: комунікувати, працювати в команді, бути мобільними, завжди готовими до діяльності. В грі кожен зможе показати себе, розкритися з іншої сторони, яка для оточуючих є невідомою. Беручи участь в грі, кожен має врахувати побажання та потреби, можливості свого однокласника чи однокласників.

Гра має великий потенціал щодо розвитку моральних якостей особистості: відповідальності, гідності, чесності, поваги, рівності, адже в більшості ігор необхідною є підтримка один-одного, вміння надати допомогу, підтримку, підшукати правильне вирішення проблеми. У процесі ігрової діяльності розкривається багато особливостей здобувачів освіти, вона є школою для підготовки дітей до трудової діяльності у невимушеній атмосфері та школою для розвитку комунікативних навичок.

У молодшому шкільному віці необхідним є формування вміння молодшого школяра до самостійної роботи, де гра є чи не найефективнішим засобом в контексті дослідження, задовольняючи допитливість кожного учня, дозволяє відкрити оточуючий світ, розвинути пізнавальний інтерес, відслідкувати і проаналізувати зв'язки між процесами та явищами як у природі, так і в суспільстві.

Вибудовуючи освітній процес в ігровій формі у молодших школярів покращується емоційний стан, знижується нервозність, тривожність, нервова перевтома, відбувається зосередження на засвоєнні теоретичних знань, практичних умінь та навичок, формуванні досвіду через активізацію вольових, розумових, емоційних і мисленнєвих процесів.

Проблемою використання ігор у становленні та розвитку дітей молодшого шкільного віку займалися такі вчені-педагоги як: Ш. Амонашвілі, Я. Коменський, Я. Корчак, А. Макаренко, В. Сухомлинський, К. Ушинський; широко в своїх дослідженнях психологічні аспекти використання ігор в діяльності початкової

школи вивчали: Л. Виготський, Д. Ельконін, С. Рубінштейн; пізнавальний аспект ігрової діяльності вивчали у своїх дослідженнях (Н. Бібік, Г. Костюк, В. Сухомлинський, О. Савченко; П. Блонський, Л. Венгер, О. Запорожець висвітлили вплив гри на соціальну компетентність особистості; управління ігровою діяльністю стало предметом досліджень Н. Анікєєвої, Л. Артемової, Р. Жуковської, В. Котирло, Н. Кудикіної, Г. Люблінської, Н. Менчинської, В. Сухомлинський, А. Усової.

Сучасна практика початкової ланки освіти, аналіз науково-педагогічної літератури, ідеї науковців свідчать про актуальність проблеми нашого дослідження «Педагогічні умови використання гри в освітньому процесі початкової школи».

Об'єкт дослідження: використання гри в освітньому процесі початкової школи.

Предмет дослідження: сукупність педагогічних умов використання гри в освіті здобувачів початкової освіти.

Мета дослідження: визначити та обґрунтувати педагогічні умови використання гри в освіті молодших школярів.

Завдання дослідження:

1. Розкрити сутність поняття «гейміфікація» в освітньому процесі молодших школярів.
2. Визначити теоретичні основи використання гри в освітньому процесі початкової школи.
3. Охарактеризувати психологічні особливості здобувачів початкової освіти.
4. Проаналізувати стан проблеми використання гри в освітньому процесі початкової школи.
5. Теоретично обґрунтувати педагогічні умови використання гри та розробити методичні поради з організації ігрової діяльності в освіті молодших школярів.

Методи дослідження:

- теоретичні методи (аналіз, порівняння, узагальнення) для вивчення психолого-педагогічної літератури і визначення концептуальних засад дослідження, уточнення сутності, змісту та педагогічних умов використання гри в освіті учнів початкової школи;

- емпіричні: педагогічне спостереження, бесіда, опитування, бесіда, анкетування, тестування для визначення стану використання гри в освіті молодших школярів.

РОЗДІЛ 1

ВИКОРИСТАННЯ ГРИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ ЯК НАУКОВО-ПЕДАГОГІЧНА ПРОБЛЕМА

1.1. Геймифікація освітнього процесу сучасної початкової школи

У порівнянні з початком 20 століття, яке характеризується широким використанням у навчанні ігрових засобів, 21 століття має більший спектр ігрових елементів, які є доступними як для педагогів, так і для здобувачів початкової освіти. Адже інтенсивна комп'ютеризація, входження в кожну частинку життя людини інформаційних технологій і систем, гаджетів, доступ до маси інформації через Інтернет дозволяють використовувати різні ігрові джерела. Окрім того, зазначимо, що проблемою сучасної освіти є ігнорування важливого аспекту: отримання знань дітьми у школі має приносити позитивні емоції, задоволення, радість від успіху, від досягнутого, має бути цікавим, динамічним, підвищувати самооцінку.

Все більше входить у вживання, особливо в освітніх колах, коли ми вбачаємо колосальну проблему у формуванні мотивації до навчання, стимуляції творчої активності, налагодженні комунікації у здобувачів початкової освіти, термін «геймифікація», яка стає поширеною в усіх сферах життєдіяльності суспільства.

Журналом «Форбс» визначено 5 основних трендів сучасної освіти: дистанційна освіта, інтерактивні підручники і посібники, особистісно орієнтований підхід, геймифікація, використання в освіті відеоігор [34].

Насправді ця дефініція з'являється вперше не в історії розвитку освіти, а у компанії «Крекер», яка долучала до своєї продукції маленьку іграшку-сюрприз. Такий підхід став дуже популярним і в інших компаніях. І вже в 2010 році цей термін починає набувати іншого змісту: унаочнення під час демонстрації

ефективності явища, яке вивчається, просувається. Такий підхід було використано багатьма напрямами і структурами для ефективнішого досягнення цілей і реалізації завдань. Щодо сутності поняття «гейміфікація», зазначимо, що на сьогодні не існує однозначного розкриття його змісту, єдине, що відслідковується в усіх підходах – це застосування гри в неігрових випадках чи ситуаціях.

Походить термін гейміфікація від англ. «Gamification» (геймізація, геймеризація, ігрофікація), що означає сучасний напрям навчання, пошуку, вивчення та засвоєння інформації. Ігрофікація ця дефініція в Оксфордському словнику є «застосуванням типових елементів ігрового процесу (підрахунок балів, змагання між гравцями, наявність правил гри», в контексті нашого дослідження ігрофікацію ми розглядаємо як заохочення, залучення до взаємодії.

Гейміфікацію К. Варбах [13] розглядає як «застосування ігрових елементів та механік у неігровій справі». Як «процес реалізації ігрових стратегій в бізнесі» визначає цей термін Г.Зікerman [26]. З метою залучення учнів до освітнього процесу, підвищити їх мотивацію до навчання, інтенсифікувати їхню активність, використовуючи при цьому «принципи ігрової механіки, естетики і мислення» пропонує К.Клапп саме використовувати гейміфікацію.

Гейміфікація розглядається як техніка, в основі якої аналіз дій та вчинків людини, формування мотивації, і, яка використовується для зміни поведінки особистості, стимулювання учнівської зацікавленості навчальною діяльністю, активність у всіх процесах, заходах початкової школи. Завдяки гейміфікації в освітній процес вводиться розважальний аспект. Вона є допоміжним інструментом для формування мотивації і стимулювання процесів пізнання.

Вивчаючи гейміфікацію в освіті, зазначимо, що це процес використання методу гри в різних напрямках навчальної та виховної діяльності, що забезпечує цілісність всього процесу освіти. Якщо основними компонентами механізму гейміфікації навчання є: виклик, накопиченість ресурсами, завдання, тести, заохочення, бали, бонуси, співробітництво, рефлексія, зворотній зв'язок, рівнева, рангова системи, правила та їх дотримання, стан перемоги, то основним фактором

– мислення, яке максимально впливає на конкуренцію, командний дух, діалогічну взаємодію, процес дослідження, допитливість та ін. [30].

Як зазначалося вище, для ефективного навчання в закладі освіти є мотивація молодшого школяра. Мотивація є поштовхом вперед для кожної особистості, є тією внутрішньою потребою, яка веде до досягнення мети, тому змушує рухатися вперед. Для мотивації до навчання учня початкової школи необхідним є створення відповідних умов, завдяки яким здобувач початкової освіти буде активно виконувати дії націлені на досягнення мети. Саме гейміфікація і є, на нашу думку, основою в процесі мотивації, розвитку пізнавального інтересу, творчості, активного пошуку у здобутті знань молодшими школярами.

Розглядаючи поняття «гра», означимо, що це вільна, невимушена форма взаємодії, співпраці, самопрезентації особистості, яка має на меті отримання знань, розвиток вмінь та навичок, через розвагу, отримання задоволення від роботи, зняття напруженості. Елементом будь-якої гри є: роль, сюжет гри/уявна ситуація, дія, правила гри. Тому основою гейміфікації є застосування ігрових підходів у повсякденному житті людини, в контексті нашої теми здобувача початкової освіти.

Власні спостереження, аналіз науково-педагогічної літератури дозволяють зазначити, що гра в педагогічній діяльності початкової школи задовольняє для учнів початкової школи такі потреби як-то: автономія (самостійність), компетентність, визнання. Окрім того, гра є найефективнішою можливістю пізнання учня, його здібностей, задатків, потреб, внутрішнього «Я». Здобувач початкової освіти саме через гру робить перші кроки у дослідженні оточуючої дійсності, де основними засобами є іграшки. Через гру в цьому віці відбувається емоційний, розумовий, психічний розвиток молодшого школяра.

Дослідники Н. Бібік, М. Вашуленко, О. Савченко визначають ігрову діяльність дітей молодшого шкільного віку як провідний дидактичний засіб активізації мислення, діяльності, свободи, творчої співпраці в колективі, шляху до саморозвитку і самовдосконалення [47].

Для задоволення цих потреб необхідними, на нашу думку, є прийоми, які будуть стимулювати активність здобувачів початкової освіти, серед них: заохочення за виконання завдання (бейджі, бали тощо); стимулювання конкуренції; підтримувати різні види співпраці та взаємодії; створити умови для постійного обміну результатами, досягненнями, організовувати вітання з досягнутими результатами; забезпечувати швидке взаємореагування на правильні/неправильні дії.

Гейміфікація є настільки багатогранною, що для її втілення необхідними є і елементи гри, і основи психології, інформаційні технології [20]. Такий підхід до освіти молодших школярів робить її значною цікавішою, привносить в будні насиченості та цікавості. Варто зазначити, що гейміфікація в діяльності початкової школи в своїй основі має особистісно орієнтований підхід, тому всі учасники освітнього процесу стають через ігрові форми співпраці взаємопов'язаними частинами спільної інноваційної діяльності

Аналіз науково-педагогічної літератури з проблеми дослідження дозволив визначити такі функції гейміфікації:

1. Робить процес освіти ефективнішим, оскільки використання гри дозволяє зробити освітній процес цікавим, динамічним, неочікуваним. У процесі пізнання з використанням гри здобувачі освіти не пропускають навіть жодних дрібниць.
2. Має вплив на поведінку. Оскільки кожна гра, має елементи, серед яких є заохочення балами, фішками, підвищення у рейтингу тощо, то здобувачі початкової освіти починають діяти на досягнення результату.
3. Налагодження комунікації. В процесі гри, захоплюючись її ходом, діти легко комунікують один з одним, не бачучи при цьому бар'єрів. Більше того, формується вміння працювати в команді.
4. Проведення аналогії з ситуаціями з життя. Відбувається порівняння з реальним суспільством, його життям.

Варто зазначити, що значно інтенсифікували процеси гейміфікації доступність до гаджетів, мережі інтернет, соціальних мереж, поява програмних продуктів, як розширюють можливості.

Отже, гейміфікацію ми визначаємо як цілеспрямовану діяльність, спрямовану на залучення ігрового мислення здобувачів початкової освіти, динаміки ігор до розв'язування освітніх завдань, переформатування процесів навчання та виховання на ігрову діяльність; це використання гри, ігрових технологій та ігрових практик для вирішення цілей освітньої діяльності.

Унікальність гейміфікації полягає в кількох аспектах:

- можливість використання в процесі традиційного уроку, як елемент уроку; багаторазове використання;
- дозвіл на помилки (відсутність страху за помилки, формування ініціативності, впевненості, активності, самостійності, відповідальності за власні дії). Дотримання правил гри в контексті гейміфікації є обов'язковими. В науково-педагогічній літературі складено правила гейміфікації [20], які подано в таблиці 1.1.

Таблиця 1.1

Правила гейміфікації

N n/n	Назва правила	Характеристика правила
1.	Ігрова механіка	Під цими словами розуміються певні правила «гри», та те, як вона управляється. Момент змагання допоможе мотивувати користувачів досягати успіхів. Тому, в гейміфікації і використовуються ігрові інструменти
2.	Прості правила гри.	Ніхто не любить сидіти годинами і розбиратися в складних та заплутаних правилах гри. Тому, правила гейміфікації повинні бути зрозумілими та чітко сконструйованими.
3.	Додання нових правил.	Вони допомагають привнести новизну у вже створену гейміфікацію.
4.	Можливість перемоги.	Учасники повинні знати, що доклавши зусиль, вони можуть зайняти призові місця. В іншому випадку, учасники просто не захочуть продовжувати приймати участь у гейміфікації.
5.	Добровільна участь	Усі учасники повинні самі захотіти приймати участь у гейміфікації. Якщо вона буде наказовою – учасники. не будуть викладатися на всі 100%.
6.	Аналіз	Саме аналізування допомагає зрозуміти, чи дієвою є розроблена гейміфікація

У контексті нашого дослідження варто зазначити, що впровадження гейміфікації, як правило, проходить в трьох формах:

- змагання, як основа формування мотивації через гру, де досить широко використовуються таблиці, чітко сформульована мета та завдання;
- гра, в якій немає переможця, яка просто подобається процесом;
- естетика, яка є важливою для візуалізації, її завдання – чіткість мети і завдань, напрям розвитку, підвищення ефективності досягнутих результатів.

У процесі гейміфікації досить важливим є зворотній зв'язок, завдяки якому вчитель та здобувачі початкової освіти можуть спілкуватися між собою,

аналізувати свою діяльність, планувати наступні кроки, визначати зроблені помилки, розв'язувати проблеми, які з'являються під час гри, іти вперед до бажаної мети.

Ефективність гейміфікації буде значною за умови включення таких елементів як-то: мотив, виклик, рівень складності, отримання заохочення (бали, фішки), різні види винагороди, сценарій ходу гри.

Досить поширеною в різних країнах світу стала практика використовувати різні програмовані продукти, використовувати навчальні відеоігри в роботі з учнями. Так, відома компанія, розробники програм, Microsoft розробила освітній продукт, гру MinecraftEdu, яка набула дуже широкої популярності в закладах освіти різного рівня за кордоном. З 2013 року це програмне забезпечення використовується закладами освіти Швеції, Австралії, Північної Ірландії (ця програма встановлена і в бібліотеках). Використання цієї гри дозволяє сформувати такі вміння і навички: читати, писати, володіти гаджетами, робити дослідження, застосовувати STEM, вирішувати проблеми. MinecraftEdu – це ігровий продукт, який можна використати у педагогічній діяльності зі здобувачами освіти різного віку, на будь-якому предметі, для будь-якого напрямку діяльності: навчальної, позакласної тощо [20].

К. Вербах та Д. Хантер розробили шестикрокову інструкцію з побудови ігрової системи, яку описали у публікації «For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business», подану у таблиці 1.2 [61].

Таблиця 1.2.

Інструкція з побудови ігрової системи

Крок	Назва	Мета	Цілі	Завдання
1-й	встановлення цілей гейміфікації	відповідність аббревіатурі SMART (Specific Measurable Achievable Relevant Time-bound).	конкретні (specific); вимірювані (measurable); досяжні (achievable); актуальні (relevant); обмежені в часі (мати термін досягнення (time-bound)).	повинні містити зазначені характеристики та керуватися поставленими цілями відповідно до кожного елемента системи. обирати
2-й	визначення цільової поведінки гравців	поведінка повинна бути продуманою для кожного з учасників системи гейміфікації.	необхідно виконати опис всіх ланцюжків дій кожного із гравців, що в подальшому становитиме основу проєктування системи.	потрібно відповісти на такі запитання: – Що повинні зробити гравці (учні)? – Як це виміряти? – Як це сприяє досягненню мети? – Як діє зворотний зв'язок?

3-й	виконання опису гравців	формування образу гравців	образи гравців мають бути чітко визначеними	Опис різних типів гравців, з обдуманого мотивацією щодо виконання дій, визначених на кожному з етапів.
4-й	розробка структури системи гейміфікації	мікрорівень – цикли залучення	«мотивація до дії – дія – зворотний зв'язок».	Мотивація гравця (молодшого учня) до дії, виконання дії, отримання зворотнього зв'язку від системи (у вигляді нагород або інших подій, які є реакцією системи на дії гравця), заохочення молодшого школяра до здійснення наступної дії (заклики, прийоми управління мотивацією).
		– макрорівень – «подорож гравця».	подання захоплюючої історії.	поетапність завдань із безлічі циклів залучення за наперед розробленим сценарієм.
5-й	упровадження механізмів	забезпечення гравцям відчуття успіху та задоволення	відчуття радості, задоволення	заняття, розваги
6-й	обрання інструментів	використання ІКТ для роботи ігрової системи	реалізації процесу гейміфікації	Використання хмарних технологій, гаджетів, мобільних застосунків, електронно-цифрових пристроїв, підготовлених на попередніх етапах.

На нашу думку, досить правильним буде, коли б в освітній діяльності використовувати ті ключові ідейні характеристики, які мають ігри, тоді б процес освіти проходив з більшою радістю від пізнання, досягнення кращих результатів.

Отже, перше, що має взяти освіта на озброєння є право дитини на помилку. Не секрет, що в учнів початкової школи страх в період адаптації є досить частим явищем, але як ти не хочеш, навчитися чогось можна тільки роблячи помилки. В кожній грі ми можемо мати кілька життів, гравець може спробувати зробити певний крок кілька разів, рівно стільки, скільки йому потрібно зробити для того, щоб досягти певного результату. З кожним разом шлях, який пройдений повторно дозволяє відточити навички.

Наступне, що варто взяти нашій освіті на озброєння це миттєвий зворотній зв'язок. У грі гравець зразу бачить, що потрібно зробити для того, щоб перейти на інший рівень, в освіті – молодші школярі бачуть свої результати після певного виду перевірки знань: поточного та підсумкового. Тут варто зазначити, що чим швидше буде приділена увага тим помилкам, які зроблені, тим швидше вони будуть виправленими, відшліфовані будуть навички, досягнуто бажаний результат.

Досить важливим для освітнього процесу початкової школи є відчуття прогресу, тобто більше в дитини фішок, балів, тим більші в неї досягнення, дитина зразу бачить перед собою результати своєї роботи, докази росту.

Використання в організації діяльності початкової школи складання, слухання захопливих історій. Такі історії можуть бути знайдені в підручниках, журналах, ЗМІ, складені самостійно тощо. Розповідаючи її молодші школярі одразу побачуть, як можна використовувати теоретичні знання на практиці.

Отже, використання у педагогічній діяльності початкової школи гейміфікації дозволить простимулювати пізнавальний інтерес здобувачів початкової освіти, активізувати процеси мислення, творчого пошуку, взаємодії та співпраці, отримати насолоду, радість від невимушеного отримання знань. Завдяки її використанню створюється невимушене освітнє середовище, вибудовуються нові формати організації спільної діяльності вчителів та здобувачів початкової освіти.

1.2. Теоретичні основи використання гри в освіті молодших школярів

Незаперечним є той факт, що заклади освіти, особливо початкова школа, вимагають побудови педагогічної діяльності як такої, що буде спиратися на індивідуальні особливості здобувачів початкової освіти, на використання інноваційних технологій в цьому процесі, в основі матиме гуманність, як найвагомішу особливість в діяльності вчителя, яка забезпечить розвиток креативності, творчості, вмотивованості, самостійності, розвиток пізнавального інтересу, підтримку під час навчання, своєчасну допомогу під час проблемних моментів в житті дитини (відставання, важкість адаптаційних процесів чи сприйняття теми). В цьому контексті досить важливими є знання психологічних особливостей дітей молодшого шкільного віку, індивідуальних особливостей кожного школяра. Більше того, сам процес навчання та виховання в початковій школі, його результати в повній мірі залежать, від вміння вчителів врахувати психологічні особливості здобувачів освіти даного віку.

Молодший шкільний вік, коли ігрова діяльність поступово починає замінюватися навчальною, яка за своєю суттю вимагає сформованості таких якостей як: відповідальність, мотивація, самостійність та ін. є досить важливим в розвитку кожної особистості, адже є своєрідною основою в процесі підготовки до професійної діяльності, розвитку пізнавального інтересу, формування цінностей, соціалізації особистості. Гра стає поширеною формою і методом співпраці, про це ми говорили в попередньому питанні нашого дослідження. Тому є досить логічним використання гри в освітньому процесі початкової школи.

Гра – це досить унікальна форма, метод співробітництва і співпраці, ми розглядаємо як складне, неоднозначне, багатогранне явище, яке немає однозначно прийнятого формулювання, може проходити як елемент уроку чи заняття (навчальна діяльність чи позакласна робота), так і як довготривала конструкція з значною кількістю методів та підходів.

Основною метою в умовах реалізації концепції Нової української школи є розвиток 11 компетентностей [37], які ми подаємо в таблиці 1.3.

Компетентності НУШ

N п/п	Назва компетентності	Характеристика
1.	Спілкування державною (і рідною у разі відмінності) мовами	Це вміння усно і письмово висловлювати й тлумачити поняття, думки, почуття, факти та погляди (через слухання, говоріння, читання, письмо, застосування мультимедійних засобів). Здатність реагувати мовними засобами на повний спектр соціальних і культурних явищ – у навчанні, на роботі, вдома, у вільний час. Усвідомлення ролі ефективного спілкування.
2.	Спілкування іноземними мовами.	Уміння належно розуміти висловлене іноземною мовою, усно і письмово висловлювати і тлумачити поняття, думки, почуття, факти та погляди (через слухання, говоріння, читання і письмо) у широкому діапазоні соціальних і культурних контекстів. Уміння посередницької діяльності та міжкультурного спілкування.
3.	Математична компетентність.	Культура логічного і алгоритмічного мислення. Уміння застосовувати математичні (числові та геометричні) методи для вирішення прикладних завдань у різних сферах діяльності. Здатність до розуміння і використання простих математичних моделей. Уміння будувати такі моделі для вирішення проблем.
4.	Основні компетентності у природничих науках і технологіях.	Наукове розуміння природи і сучасних технологій, а також здатність застосовувати його в практичній діяльності. Уміння застосовувати науковий метод, спостерігати, аналізувати, формулювати гіпотези, збирати дані, проводити експерименти, аналізувати результати

5.	Інформаційно-цифрова компетентність	Передбачає впевнене, а водночас критичне застосування інформаційнокомунікаційних технологій (ІКТ) для створення, пошуку, обробки, обміну інформацією на роботі, в публічному просторі та приватному спілкуванні. Інформаційна й медіа-грамотність, основи програмування, алгоритмічне мислення, робота з базами даних, навички безпеки в інтернеті та кібербезпеці. Розуміння етики роботи з інформацією (авторське право, інтелектуальна власність тощо).
6.	Уміння вчитися впродовж життя.	Здатність до пошуку та засвоєння нових знань, набуття нових вмінь і навичок, організації навчального процесу (власного і колективного), зокрема через ефективне керування ресурсами та інформаційними потоками, вміння визначати навчальні цілі та способи їх досягнення, вибудовувати свою освітньо-професійну траєкторію, оцінювати власні результати навчання, навчатися впродовж життя.
7.	Ініціативність і підприємливість.	Уміння генерувати нові ідеї й ініціативи та втілювати їх у життя з метою підвищення як власного соціального статусу та добробуту, так і розвитку суспільства і держави. Вміння раціонально вести себе як споживач, ефективно використовувати індивідуальні заощадження, приймати доцільні рішення у сфері зайнятості, фінансів тощо.
8.	Соціальна та громадянська компетентності.	Усі форми поведінки, які потрібні для ефективної та конструктивної участі у громадському житті, в сім'ї, на роботі. Уміння працювати з іншими на результат, попереджати і розв'язувати конфлікти, досягати компромісів. Повага до закону, дотримання прав людини і підтримка соціокультурного різноманіття.

9.	Обізнаність та самовираження у сфері культури.	Здатність розуміти твори мистецтва, формувати власні мистецькі смаки, самостійно виражати ідеї, досвід та почуття за допомогою мистецтва. Ця компетентність передбачає глибоке розуміння власної національної ідентичності як підґрунтя відкритого ставлення та поваги до розмаїття культурного вираження інших.
10.	Екологічна грамотність і здорове життя.	Уміння розумно та раціонально користуватися природними ресурсами в рамках сталого розвитку, усвідомлення ролі навколишнього середовища для життя і здоров'я людини, здатність і бажання дотримуватися здорового способу життя.

Тобто, з метою формування ключових компетентностей, зазначених в Концепції НУШ, на нашу думку, досить ефективним буде використання гейміфікації, ігор в освітньому процесі початкової школи, завдяки яким досягається активна участь кожного учасника педагогічної діяльності, відповідальність за цей процес та отриманні результати.

Характерними для гри універсальними ознаками будь-якої педагогічної діяльності є:

- активність у пізнанні навколишнього світу, оскільки молодший школяр через велику кількість ігрових форм вивчає природні, соціальні явища, їх характерні ознаки, якості, властивості тощо; пізнає особливості взаємодії між людьми, норми налагодження стосунків, життєвих правил; розкриває власні можливості, потенціал своєї особистості, власні інтереси та здібності. Гра є більш безпосереднім процесом, який за своєю суттю відрізняється від навчання, праці. Зацікавленість грою здобувачем початкової освіти разом із отриманням знань поступово спадає, однак розвивається інший сюжет, з'являються інші ролі.

- свідомість і цілеспрямованість діяльності у грі через чіткість і значущість цілей, оскільки найпростіші ігри вимагають певних дій, які ідуть до кінцевої мети. З віком у дитини збільшується усвідомленість дій і участі в грі, у підборі засобів

для досягнення мети, у необхідності комунікації з однолітками, вчителями задля пошуку ефективного вирішення завдань, розподілу ролей, планування дій тощо. Ми можемо зробити висновок про те, що ознакою гри є усвідомлюваність і цілеспрямованість.

Ми зазначили про загальні ознаки, однак гра має ще й специфічні, властиві тільки для неї ознаки. Її вирізняють:

- самостійність, оскільки дитина має право обирати чи не обирати дану гру, її правила, способи досягнення школярем бажаного результату; граючись дитина звільняється від зобов'язань перед старшими особами, діє відповідно до власних бажань, потреб, вподобань та інтересів. У грі здобувач початкової освіти самостійно обирає гру, її зміст, хід, членів команди, при цьому маючи абсолютне право бути в грі чи вийти з неї.

- творчість у досягненні мети, оскільки результат буде якнайвищий, коли діти будуть проявляти ініціативу, креативність, кмітливість, емоційність, чутливість до різних ролей та ситуацій, вміння домовитися між собою, бути мобільним, гнучким. Особливо важливими тут будуть дидактичні ігри, завдяки яким розвивається допитливість, кмітливість, швидкість виконання дій, ініціативність. Саме тут проявляється індивідуальність молодшого школяра, розвиваються здібності та творчість.

- емоційність є особливою ознакою гри, оскільки кожна гра супроводжується емоційними хвилюваннями, чутливими моментами, в грі наповнюється «моральний клімат пам'яті» учня початкової школи [22].

Так от, як зазначалося вище, гра – це провідний вид діяльності здобувача початкової освіти, яка поєднує загальні ознаки педагогічної діяльності: активність, усвідомлюваність і цілеспрямованість; специфічні ознаки: самостійність, творчість, емоційність.

Зважаючи на багатогранність самого поняття «гра», є дуже багато підходів до класифікації ігор за різними підходами і ознаками. Найбільш поширеною є класифікація, яку ми подали на рисунку 1.1.

В освітньому процесі традиційно застосовують дидактичні, предметні, сюжетно-рольові, інтелектуальні та рольові ігри. Рис 1.1



Рис.1.1. Види ігор

Кожна з цих визначених ігор мають розвивальну, пізнавальну, виховну мету, різняться за метою, завданнями, принципами і функціями. У таблиці 1.4 ми пропонуємо різні підходи до класифікації ігор [17; 36].

Таблиця 1.4

Підходи до класифікації ігор

N n/n	Автор класифікації	Характеристика
1.	К. Гросу	- експериментальні («ігри звичайних функцій»): сенсорні, моторні, інтелектуальні, афективні, вправи для формування волі; - спеціальні («ігри спеціальних функцій»), до яких відносяться ті ігри, під час яких розвиваються здібності, необхідні для використання в різних сферах життя.
2.	В. Штерн	- індивідуальні (за задумом дитини); - соціальні (спільні з іншими).
3.	Ж. Піаже	- ігри-вправи (виникають у перші місяці життя дитини); - символічні ігри (для дітей віком від 2 до 4 років); - ігри за правилами (для дітей віком від 7 до 12 років)

4.	К. Гарвей	- ігри з рухами і взаємодією (відображають надлишок енергії та емоційний настрій дітей); - ігри з предметами (починаються з маніпуляції, далі – практика і тренування до повного вдосконалення); - мовні ігри (створення дітьми римованих творів, які не мають точного смислового змісту, пісенок, лічилок, приказок, жартів тощо); - ігри із соціальним матеріалом («драматичні» або «тематичні»); - ігри за правилами, заданими дорослими; - ритуальні ігри (засновані на рухах, ігрових предметах, мові, соціальній умовності).
5.	П. Лесгафт	- сімейні («імітаційні») ігри, в яких діти повторюють те, що бачать навколо себе; - шкільні ігри, які мають певну форму, конкретну мету і правила.
6.	С. Новосьолова	- самостійні ігри ініційовані дітьми: ігри-експериментування, сюжетні ігри (сюжетно-відображувальні, сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані); - ігри ініційовані дорослими з освітньою метою: навчальні (дидактичні, сюжетно-дидактичні, рухливі); розважальні (ігри-забави, ігри-розваги, інтелектуальні, святково-карнавальні, театральні-постановні); ігри з історичних традицій етносу (народні).
7.	Н. Кудикіна	- творчі ігри (режисерські, сюжетно-рольові, будівельно-конструкційні, ігри на теми літературних творів); - ігри за правилами: рухливі (великої, середньої, малої рухливості); дидактичні ігри (словесні, з іграшками, настільно-друковані).

З аналізу різних підходів до класифікації ігор варто зазначити, що кожна з них є досить умовною і не є однозначною за своїм змістом. Не розкриває всієї кількості та різноманіття підходів до відмінності ігор. Перехід від одного виду ігор до іншого в повній мірі залежать від настрою, вподобань та індивідуальних можливостей, здібностей здобувачів початкової освіти.

Так, наприклад, основними відмінностями навчальних від розважальних ігор є ознаки та чітка структура, у яку, як зазначають В. Коваленко та П. Підкасистий [39] входять такі компоненти, які подані на рисунку 1.2. (Рис.1.2.)



Рис. 1.2. Компоненти гри в освітньому процесі

Головними цілями впровадження гри в освітню діяльність є розкрити молодшому школяреві потребу в отриманні знань, приймати правильні самостійні рішення, навчити здобувача початкової освіти адекватно оцінювати ситуацію, комунікувати з іншими, працювати в команді, формувати адекватну самооцінку

Як зазначалося вище визначимо три ключових позиції завдань, які реалізуються в грі: освітня (допомагає засвоєнню теоретичного матеріалу, кругозору); розвивальна (розвиток творчого мислення, креативності, практичному

застосуванню теоретичних знань на практиці); виховна (формування цінностей, морально-духовних якостей) [53].

Особливістю учнів початкової школи є невимушеність, безпосередність у сприйнятті образів, тому вони легко переймають хід гри, її сценарій, використовують засоби гри, види заохочення.

Як зазначає С. Шмаков, завдяки грі в освітньому процесі реалізовується вісім основних функцій [62], які подано в таблиці 1.5.

Таблиця 1.5

Функції гри в освітньому процесі початкової школи

N n/n	Назва функції	Характеристика функції
1.	Функція соціалізації	Гра – є сильний засіб включення дитини в систему суспільних відносин, засвоєння їм багатств культури
2.	Функція міжнаціональної комунікації	Гра дозволяє дитині засвоювати загальнолюдські цінності, культуру представників різних національностей, оскільки «ігри національні і в той же час інтернаціональні, міжнаціональні, загальнолюдські»
3.	Функція самореалізації дитини в грі	Гра дозволяє побудувати і перевірити проєкт зняття конкретних життєвих труднощів у практиці дитини, виявити недоліки досвіду
4.	Комунікативна функція	Гра яскраво ілюструє той факт, що гра – діяльність комунікативна, що дозволяє дитині увійти в реальний контекст складних людських комунікацій
5.	Діагностична функція	Гра надає можливість педагогові діагностувати різні прояви дитини (інтелектуальні, творчі, емоційні та ін.). У той же час гра – «поле самовираження», в якому дитина перевіряє свої сили, можливості у вільних діях, самовиражатися і самостверджувати себе

6.	Терапевтична функція	Гра є засобом подолання труднощів, які виникають у дитини в поведінці, спілкуванні, навчанні
7.	Функція корекції	Внесення позитивних змін, доповнень до структури особистісних показників дитини. У грі цей процес відбувається природно, м'яко
8.	Розважальна функція	Створення позитивного емоційного настрою

При організації будь-якої гри варто дотримуватися таких принципів: динамічності, відсутність примусу до гри, дотримання ігрового настрою, атмосфери, взаємопов'язаність ігрового та неігрового аспектів, постійне ускладнення ігор. Кожна гра як вид педагогічної діяльності має такі етапи: підготовчий, етап проходження гри, аналіз результатів та рефлексія. Нами визначено основні правила проведення гри, які ми подаємо на рисунку 1.3.

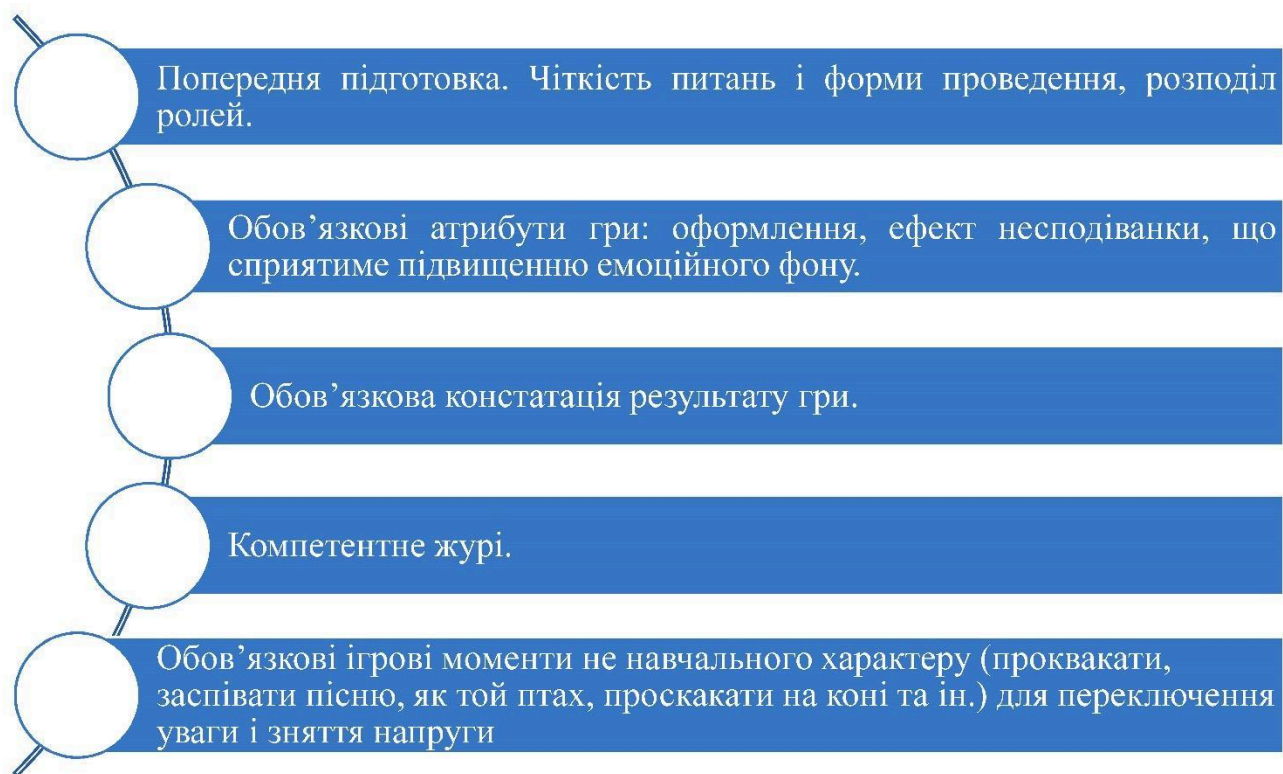


Рис.1.3. Правила проведення гри

Засобами освітньої діяльності в процесі використання ігор в початковій школі є: телепродукція (мультфільми, блоги, художні та науково-публіцистичні фільми тощо), підручники та посібники (які містять QR-коди), художні твори, поробки, зроблені руками дітей (з різних сучасних матеріалів, малюнки тощо).

Основою в проведенні гри є, звичайно, прийоми, способи та ситуації, завдяки яким стимулюється діяльність здобувачів освіти. В даному контексті їх ефективність в повній мірі буде залежати від обізнаності вчителя, кваліфікованості його щодо використання гри в освітній діяльності початкової школи.

Навчальні ігри розвивають пізнавальний інтерес, уяву, акумулюють увагу здобувачів початкової освіти, тому під час їх проведення необхідним є дотримання певних вимог: не дозволяється втручатися в хід гри або змінювати її, якщо гра вже почалася (можливим є корегування дій учасників за умови заміни ними мети гри), обов'язковим є аналіз, рефлексія всіх учасників гри її результатів.

Характерним для здобувачів початкової освіти є сприйняття оточуючого світу яскраво і барвисто, особлива образність, самостійність в організації гри. Тому завдяки ігровій діяльності вчителі активізують і інтенсифікують освітній процес, використовуючи ігри для вивчення тем, розділів з предметів, як елементи технології, як форму навчання або виховної роботи.

Отже, гра є унікальною за своїми можливостями, потужністю формою співпраці з дітьми молодшого шкільного віку, завдяки якій освітній процес стає цікавим і захоплюючим, творчим і емоційним, при цьому молодші школярі отримують нові знання, вчать їх використовувати на практиці, отримують нову інформацію для роздумів, для створення картин світу, формують внутрішнє «Я», розвивають мислення, мовлення, пам'ять, увагу, уяву в невимушений, емоційний спосіб [53, с. 67].

Сучасне суспільство змінюється досить швидко, важко прогнозувати навіть найближче майбутнє. Як і важко передбачити, які знання можуть знадобитися дитині в її позашкільному житті. З огляду на це кожен вчитель початкової школи повинен ставити перед собою завдання не стільки накопичення дитиною інформації, скільки розвиток мислення, вміння адекватно оцінювати результати, самостійно добувати інформацію, перетворюючи знання на інструмент пізнання інших видів діяльності, вміння конструктивно взаємодіяти з іншими. Тому постає проблема: яким чином так побудувати навчання, щоб найповніше задовольнити проблеми кожного учня. Тут важливі такі форми і методи навчання, які б викликали у дітей цікавість до навчального матеріалу, бажання вчитися, прагнути успіху в опануванні основ знань. На нашу думку, досягти успіху можна лише зацікавивши учня на уроці, коли, розвиваючи свої здібності, він задовольняє пізнавальні потреби. Саме тут на допомогу приходять ігрові технології виховання,

оскільки молодші школярі постійно відчують потребу в грі, ігровому спілкуванні, гра для них – це можливість виявити себе як особистість, самовиразитись і самоствердитись.

Варто зазначити, що систематична комплексна робота щодо упровадження гри в освітній процес початкової школи сприяє вихованню у здобувачів початкової освіти демократичного стилю спілкування. Все це можливо за умови кропіткої творчої праці вчителя, який усвідомлює, що сьогодні перспективними є ті форми і методи навчальної діяльності, які передбачають взаємодію і спільну навчальну діяльність молодших школярів.

1.3. Психологічні характеристики здобувачів початкової освіти

Ефективність впровадження гри в педагогічну взаємодію суб'єктів освіти в початковій школі буде значно вищою, якщо враховувати психологічні особливості молодших школярів. У попередніх підрозділах нашого дослідження, спираючись на аналіз науково-педагогічної літератури ми зазначали, що гра є важливим чинником пізнання навколишньої дійсності, формування soft skills, освоєння соціальних навичок, розвитку психологічних процесів у здобувачів початкової освіти.

Особливої уваги у своїх дослідженнях психологічним аспектам гри в роботі з дітьми молодшого шкільного віку надавав С. Рубінштейн, який вважав гру таким процесом, в якому «формуються всі сторони психічного життя особистості, формуються якості, необхідні для учіння в школі, що зумовлюють готовність до навчання» [46, с. 2]. За своєю суттю гра – діяльність, в процесі якої дитина отримує знання, вміння і навички, необхідні для її соціалізації, засвоєння соціальних ролей [35, с. 89].

Дослідниця ігрової діяльності молодших школярів Т. Анейкіна-Старченко вказує на те, що гра є «процесом кропітким і серйозним, а тому вимагає від учителя володіння відповідною системою мистецько-професійних та психолого-педагогічних знань, професійно-виконавських умінь і навичок,

особистісних якостей» [2]. Завдяки грі педагог має важилі впливу на дитину, в основі якої ненав'язлива, толерантна, дружня атмосфера партнерства, співробітництва. Незаперечним є факт управління, керівництва дорослим грою. Про добровільну участь в грі в педагогічній діяльності початкової школи доводив О. Газман, тому він зазначає про важливу роль співпраці в процесі гри між вчителем та молодшим школярем, яка впливає на подальший саморозвиток учня, заперечуючи категорично авторитарний стиль у спілкуванні між учасниками освітнього процесу. Про однакові можливості, рівність прав, партнерські стосунки вчителя та учнів в ході гри говорили В. Букатов і О. Єршова [25]. Як зазначає С. Шмаков, недопустимим в процесі гри є регламентація діяльності здобувачів початкової освіти педагогом, за таких умов гра втрачає свій задум, свою самобутність, внаслідок чого втрачаються партнерські стосунки, демократичний стиль спілкування [62, с.189]. Він вважає, що при правильному управлінні грою як навчальною діяльністю відбувається «управління ставлення дітей до навколишньої дійсності» [62, с.190]. Взаємозв'язок ефективності використання гри з правильним керівництвом доводить у своїх дослідженнях Н. Кудикіна, ідея якої полягає в: «досягненні мети освітнього процесу шляхом цілеспрямованого застосування системи педагогічних прийомів, адекватних особливостям конкретної гри та спрямованих на гармонізацію взаємодії в системі педагог-учитель через задоволення активних потреб дитини і реалізацію її особистісного потенціалу» [33, с.197]

У процесі дослідження проблеми використання гри в освітньому процесі молодших школярів, на нашу думку, є досить важливим аспектом зосередження уваги на структурних компонентах ігрової діяльності, які напряду пов'язані із психологічними механізмами предмету нашого дослідження. Даною проблемою займалися Л. Виготський [14.], Д. Ельконін [67, с.190], О. Леонтьєв [35, с.123.], С. Рубінштейн [45]. Складовими у структурі гри О. Леонтьєв визначає: мотив, мету, зміст гри, ігрову діяльність. Досить цікавою в контексті проблеми нашого дослідження є думка Л. Ретюнських, який відносить до структури гри такі компоненти як-то: «емпіричне буття (ігрова діяльність), екзистенційне буття

(ігрова свідомість), комунікативне буття (ігрові відносини)» [44, с.67]. Педагогічні механізми використання гри в освітньому процесі початкової школи формують основу дослідження ігрової діяльності.

Аналіз науково-педагогічної літератури дозволяє зазначити, що особливість діяльності з впровадження гри в освітній процес початкової школи полягає в специфіці формування і розвитку пізнавальної, мотиваційної, емоційно-вольової сфер, обумовлена станом освітнього середовища, характером діяльності, розвитку мовлення, нюансами в поведінці (М. Вашуленко, Т. Косма, О. Савченко, О. Скрипченко та інші).

Пізнавальний інтерес, мотиваційна та емоційно-вольова сфери здобувача початкової освіти мають специфіку та особливості в освітній діяльності початкової школи. Більше того, учні початкової школи є окремим класом, що зумовлюється зміною провідного виду ігрової діяльності на навчальну діяльність. Адже в молодших школярів на цьому етапі відбувається формування базових освітніх вмінь та навичок, бере початок новий етап психо-інтелектуального розвитку. Характерними для дітей молодшого шкільного віку є авторитет педагога, особлива чутливість, довіра, рухова активність, наслідування у діях і вчинках, орієнтованість на оточуючий світ, емоційні реакції на втому.

Особливістю цього віку є ще й те, що у період 7 років відбувається, так звана, «криза 7 років» [45], яка характеризується появою «новоутворень». Як зазначає Л. Виготський це відбувається на тому етапі, коли відбувається певний перелом і перехід від одного вікового періоду до іншого, змінюються види діяльності, оскільки завершується певний життєвий цикл розвитку дитини. З'являються інші мотиви та потреби, зумовлена ними зміна в поведінці [14].

Саме у молодших школярів відбуваються зміни в психіці, психічних процесах, з'являється на деяких етапах освітньої діяльності планування, рефлексія, як мисленнєві процеси віокремлюються аналіз і синтез, порівняння та узагальнення, мотивація до навчання.

Як ми зазначали, навчальна стає основним видом діяльності здобувачів початкової освіти, внаслідок чого прискорюється розвиток психічних процесів,

відбувається оволодіння новими видами сприймання та ін. Однак, гра залишається тим засобом освіти молодших школярів, яка сприяє активізації психічних процесів, одним з яких є увага.

Діти молодшого шкільного віку є досить неуважними, часто відволікаються, втомлюються, роблять помилки, забувають про що йшла мова, замислюються над іншими речами і випускають з поля зору послідовність виконання поставлених педагогом завдань.

Для людини, в якій розвинута увага, характерним є вміння зосередитися на чомусь одному, виокремлюючи основне з великої кількості подразників, які мають постійний вплив на нервову систему. Варто зазначити, увагу може викликати й пізнавальний інтерес, а не лише подразники чи внутрішні вольові зусилля. Джерелом пізнавального інтересу для дітей даного віку, стимулом у розвитку уваги може бути бажання бути кращим або першим, зацікавленість пошуком, азарт у змаганнях, бажання перемоги тощо. У психологічній літературі цей вид уваги має назву вторинний/ післядовільний, бо виникає він внаслідок докладання зусиль для виконання та розв'язку поставлених задач, а вже в наступних діях, отримавши задоволення від пророблених дій, що дозволяє працювати далі без напруги [46, с.101].

Зважаючи на те, що у здобувачів початкової освіти переважає мимовільна увага, їх зацікавлює щось нетрадиційне, інноваційне, яскраве, абсолютно нове. Саме такою в освітньому процесі початкової школи є гра, яка має потенціал для збудження уваги, пізнавального інтересу молодшого школяра. Однак, вчителю постійно потрібно передбачати у своїй педагогічній діяльності прийоми для зосередження уваги, оскільки вона є нестійкою, низькоконцентрованою у здобувачів початкової освіти, у них не сформоване вміння зосереджувати увагу на одному матеріалі чи виді діяльності, яким з самого початку вони зацікавилися. Отже, тільки цікаво поданий матеріал, доступні але не легкі завдання, використання різних видів ігор будуть стимулювати розвиток уваги у дітей.

Дослідження психологів таких як: П. Білоус, О. Компанець, Н. Корольов вважають, що неабияке значення в контексті формування уваги має

перевантаженість фізична і емоційна. Вплив на формування уваги молодших школярів мають способи отримання знань, стан здоров'я, проведення дозвілля тощо. Тому є конкретна доцільність використовувати гру у роботі з молодшими школярами.

Ще одним найпростішим мисленнєвим процесом, який починає формуватися в дітей початкової школи є сприйняття. Як зазначає М. Варій «сприйняття – це усвідомлення чуттєво даного предмета чи явища; це відображення у психіці людини предметів і явищ навколишнього середовища загалом під час їхньої безпосередньої дії на органи чуття» [11, с.456]. Даність людині з перших років життя бачити предмети, чути їх, реагувати на голоси є фактом, однак постійною є робота над тим, щоб людина сприймала все те, що бачить, слухає і розуміє. Сприйняття як механізм пізнання світу є сформований, однак дитина ще не вміє його використовувати і для того, щоб сприйняття було ефективним, щоб воно стало основою в розвитку пізнавального інтересу над ним потрібно постійно вправлятися.

Молодший шкільний вік – це період в житті учня початкової школи, коли сприйняття починає вдосконалюватися, однак спочатку є практично мимовільним, на розвиток дитини мають вплив мислення і сформованість уваги. Здобувачі початкової освіти швидше сприймають те, що вирізняється на фоні інших деталей та збуджує їхній інтерес, а не на те, що є головним або суттєвим. Дитяче сприйняття не є диференційованим, вони можуть не розпізнати на слух слова чи букви, допускають помилки у словах.

Учням початкової школи важко аналізувати явища і процеси, які вони сприймали до школи, це робилося на тому рівні, на якому дитина могла сприйняти. Варто зазначити, що людина приходить у світ з не сформованим вмінням сприйняття, під час навчання в закладі освіти починає поступово відбуватися заміна фрагментарного сприйняття на повне, яке перебуває у тісній взаємодії з діями молодших школярів. Тому можемо частково підсумувати, що ігри, які використовує вчитель в процесі організації освітньої діяльності учнів

початкових класів мають бути динамічними, цікавими, пізнавальними, емоційно насиченими, супроводжуватися руховою активністю.

Важливим психічним процесом сприйняття молодшими школярами оточуючого світу є пам'ять, розвинутість якої є основною ознакою готовності особистості до школи. Особливістю пам'яті є те, що діти можуть непропорційно використовувати різні її види. Як зазначає Л. Божович «молодші школярі запам'ятовують швидше мимовільно, ніж довільно» [9]. Молодші школярі досить легко запам'ятовують матеріал тільки той, який їх зацікавив і викликав в них емоції, який насичений іграми, піснями. Школярі даного віку вирізняються довготривалою пам'яттю, за умови, що отриманий матеріал мав певний мотив для сприйняття.

Дослідження Л. Виготського, Г. Костюка свідчать про переважаючу діяльність першої сигнальної системи, завдяки чому у здобувачів початкової освіти більше розвинута наочно-образна пам'ять. У контексті нашого дослідження зазначимо, що у виборі ігор потрібно орієнтуватися на ті, в яких чітко обґрунтовані правила та ролі учасників, які можна унаочнити або візуалізувати. Таким чином організована ігрова діяльність буде зацікавлювати учнів, спонукати їх до відповідальної участі в грі, створить умови для кращого запам'ятовування навчального матеріалу.

Про ефективність освітнього процесу здобувачів початкової освіти свідчить розвиток їх мислення. «Новоутворенням» у психіці молодшого школяра (7-10 років) називав Л. Виготський мислення, яке має певні характеристики для дітей даного віку [14]. Характерною особливістю мислення учнів початкової школи є наочно-дійовий аспект, тобто в основі мислительних операцій лежать безпосередні спостереження. Досить часто школярі говорять про ситуації, предмети дуже однобічно, беручи за основу незначну ознаку.

Тісно пов'язані між собою мислення і мовлення у дітей початкової школи. Варто зазначити, що численні дослідження науковців доводять про пряму залежність розвинутого мислення учнів початкової школи від процесу освіти.

Дані про особливості психічних процесів здобувачів початкової освіти (мислення, сприйняття, уваги, пам'яті та ін.) дозволяють зазначити, що освітній процес у початковій школі буде ефективним за умови стимулювання активності і творчості, формування мотивації, розвитку пізнавального інтересу через організацію ігрової діяльності. Тобто використання гри у роботі з дітьми початкової школи буде сприяти ефективності отримання знань, а також розвитку основних психічних процесів у школярів даного віку. Більше того, завдяки грі проходять зміни в психіці учня, виховуються якості, які забезпечать перехід до вищого ступеня розвитку, створюються сприятливі умови для інтелектуального розвитку, переходу до іншого виду мислення, до образного і частково словесно-логічного.

Використання гри в освітньому процесі початкової школи, дозволить вчителю початкової школи організувати навчальну діяльність не вимушено, без виснаження нервової системи дитини, оскільки і в грі включаються процеси мимовільного запам'ятовування та вивчення матеріалу. У грі активно відбувається активізація та мотивація мовленнєвої діяльності, спілкування, комунікації, завдяки чому стимулюються психологічні процеси, інтелектуальний розвиток. Особливу роль в контексті нашого дослідження має зміна позиції дитини у сприйнятті навколишнього світу, відбувається формування механізму можливостей переміни позицій і узгодження особистої думки з іншими.

З приходом до закладу освіти у дитини кардинально міняється соціальне середовище, тому гра, як провідний вид діяльності даного віку дозволяє змінити емоційний стан, адаптувати учня до нових умов, забезпечити процес соціалізації здобувачів початкової освіти.

РОЗДІЛ 2

ДОСЛІДЖЕННЯ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ ВИКОРИСТАННЯ ГРИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

2.1. Аналіз стану використання гри в освітньому процесі початкової

ШКОЛИ

З метою аналізу стану використання ігор в освітньому процесі сучасної початкової школи нами проведено дослідження в Хмельницькому ліцеї №15 ім.О.Співачука.

Для об'єктивності проведених результатів, на нашу думку, є важливим розуміння необхідності дотримання вимог проведення гри в процесі навчання та виховання учнів початкової школи. Загальні вимоги до проведення гри ми відобразили у таблиці 2.1.

Нами подано загальні вимоги, хоча вчителю для використання ігор в своїй діяльності необхідно врахувати ще інші деталі як-то: створення умов для проведення ігор-змагань для школярів, які займають різні ряди; проводити ігри з мінімальною кількістю засобів; мати місце для зберігання інструментарію для проведення ігор; впорядкування, систематизація засобів для проведення гри; управління грою, чітка її організація.

Ігри можна використовувати як на початку уроку (під час усної лічби, актуалізації опорних знань, повторення вивченого тощо). На початковому етапі уроку варто пропонувати активні ігри, які простимулюють мислення дітей, націлять на самостійну роботу.

Таблиця 2.1

Загальні вимоги до проведення гри

Вимоги	Характеристика вимоги
готовність учнів до участі в грі	засвоєння правил гри усвідомлення мети орієнтація на кінцевий результат послідовність дій запас знань для участі у грі
забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом	фішки, картки, папір, ручки, олівці, маркери, стікери тощо
чітка постановка завдання гри	пояснення гри – зрозуміле, чітке посильні завдання
поетапність проведення складної гри	до кожного етапу гри потрібно провести роз'яснення в послідовності етапів
контроль над діями учнів	своєчасне виправлення, спрямування та оцінювання учнів
дотримання етичних принципів	заборонені приниження гідності, образливі порівняння, оцінка за поразку, глузування тощо

Варто зазначити, що якщо вчитель бачить, що здобувачі початкової освіти втомлені, то тоді, звичайно, потрібно пропонувати рухливі ігри, щоб діти могли задовольнити свою потребу в руховій активності, для чого потрібно мати місце. Не можна використовувати ті ігри, які надто збуджують емоції, оскільки молодші школярі ще не мають навичок з керування своїм емоційним станом. На нашу думку, використання гри має бути систематичним, послідовним і цілеспрямованим, на деяких уроках варто використовувати деякі елементи ігор, поступово ускладнювати і урізноманітнювати.

З метою більш об'єктивного аналізу питання використання ігор в освітньому процесі початкової школи нами проаналізовано підручники здобувачів початкової даної початкової школи. Визначено, що в підручниках, за якими навчаються молодші школярі відображено тематику, завдання (Таблиця 2.2.)

Однак, спостереження за роботою вчителів показують, що не всі вчителі використовують ігри, які мають в арсеналі своєї діяльності.

Ми провели опитування педагогічних працівників, метою якого було визначення діяльності вчителів щодо предмету нашого дослідження. Оскільки, на нашу думку, опитування дозволяє отримати інформацію більш об'єктивну.

Питання для опитування вчителів:

1. Як часто Ви використовуєте в своїй професійній діяльності ігри, елементи гри?

А) на кожному уроці; Б) рідко; В) не використовую.

2. Які уроки Ви вважаєте найкращими для використання гри?

3. Назвіть найбільш використовувані Вами види ігор.

А) ігри за правилами; Б) дидактичні ігри; В) творчі ігри; Г) мовні ігри;

Д) сюжетно-рольові; Е) ігри-вправи.

4. Для яких напрямів виховання використання гри є найбільш ефективним?

Моральне; фізичне; розумове.

Спостереження уроків дозволяють констатувати той факт, що 50 % з опитаних вчителів не використовують різні види гри в своїй роботі, 24% – елементи

гри і 26% практично використовують гру як метод навчання та виховання здобувачів початкової освіти постійно в своїй професійній діяльності. Такі ж дані ми отримали під час опитування та відповідей на перше питання анкети: «Чи використовуєте Ви в своїй професійній діяльності гру як метод навчання та виховання здобувачів початкової освіти».

Аналіз відповідей на питання: «Які уроки Ви вважаєте найкращими для використання гри?», дозволив з'ясувати, що найкращими уроками для використання ігор вчителі вважають українську мову і математику (74%), інші вчителі використовують ігри, елементи гри на всіх уроках (26%).

На запитання анкети «Назвіть найбільш використовувані Вами види ігор», 63 % вчителів вважають дидактичні ігри, 13% використовують в педагогічній діяльності сюжетно-рольові ігри, 13% вказали на застосування ними і

дидактичних, і сюжетно-рольових, і ігор-вправ, 11% – мовні вправи.

Відповіді на питання «Для яких напрямів виховання використання гри є найбільш ефективним» розподілилися таким чином: моральне – 25%, фізичне – 25%, розумове – 50%.

Окрім того нами проведено опитування молодших школярів в процесі навчання, відповідно до навчального плану. Загальна кількість респондентів становила 30 здобувачів початкової освіти. Опитування проходило не вимушено, запитання були прості, лаконічні з врахуванням вікових особливостей дітей молодшого шкільного віку.

Опитування здобувачів початкової освіти проходило за такими питаннями.

1. Чи цікаво тобі навчатися?
2. Чи маєш ти друзів в школі?
3. Що тобі найбільше подобається на уроці?
4. Що тобі найбільше запам'яталося з уроків?
5. Чи хотілося б тобі щось змінити?
6. Чи цікаво тобі виконувати завдання?
7. Чи цікаво тобі на уроках?
8. З яких уроків тобі найбільше подобається виконувати завдання?
9. Перерахуй три предмети, які тобі найбільше подобаються
10. Чи хотілось би тобі відвідувати гурток з якогось предмету?
11. Які уроки тобі хотілося б прогуляти?
12. Як би ти оцінив/оцінила уроки (можна обрати до 3 тверджень):
 - 1 – цікаво;
 - 2 – весело;
 - 3 – нудно;
 - 4 – як завжди;
 - 5 – сумно.
13. Я навчаюся в школі тому що:
 - 1 – вимагають батьки;
 - 2 – подобається;

- 3 – необхідно;
- 4 – потрібно в житті;
- 5 – інше.

14. навчатися мені подобається:

- 1 – завжди;
- 2 – інколи;
- 3 – ніколи.

15. Я відвідую уроки (до 3 тверджень):

- 1 – спілкуюся з друзями;
- 2 – вчуся;
- 3 – дуже цікаво;
- 4 – весело;
- 6 – подобаються вчителі.

Після опрацювання даних опитування ми отримали такі результати щодо задоволеності молодшими школярами навчанням в закладі освіти. Так, 12 учням подобається навчатися, 5 школярів задоволенні процесом навчання, 7 – проявили байдужість до навчання, 6 – не задоволенні навчанням і не мають ніякого інтересу до нього.

За результатами опитування ми зробимо висновок про те, що значна кількість здобувачів початкової освіти (12 з 30) мають позитивну мотивацію до навчання відповідно їхнього віку і задоволенні навчанням в закладі освіти. Однак, більша половина молодших школярів або не має ніякої мотивації, або мають бажання до навчання але цей процес є просто не цікавим.

Отже, аналіз науково-педагогічної літератури, усвідомлення того, що використання вчителями гри в освітньому процесі сучасної початкової школи розширює можливості як для вчителів, так і для молодших школярів розвитку необхідних компетентностей, визначених в Концепції Нової Української школи, пізнавального інтересу, мотивації, забезпечення стійкості емоційно-вольової сфери, формування необхідних якостей особистості як то: відповідальності, терпимості, поваги, вміння працювати в команді, комунікувати, вирішувати

конфліктні ситуації у невимушеній, радісній, цікавій атмосфері співробітництва дозволяє зробити висновок про великий потенціал гри в умовах реформування системи початкової освіти, зміни її пріоритетів. Проаналізовані підручники з «Математики», «Української мови і читання», «Природознавство» свідчать про те, що авторами закладено можливість використання ігор з різних тем і предметів. Поряд з цим, результати спостереження за діяльністю вчителів початкової школи, показники, отримані після опитування педагогічних працівників, результати аналізу підручників початкової школи дозволяють зазначити, що педагоги не використовують на повну можливість потенціал гри для вирішення освітніх завдань закладу початкової освіти. Спостереження за роботою на уроках, поведінкою, рівень творчості у виконанні завдань учнями свідчать про методичну потребу, педагогічний «голод» з використання гри у співпраці зі здобувачами початкової освіти. На нашу думку, доцільним буде запровадження педагогічних умов використання гри в освітньому процесі здобувачів початкової освіти.

2.2. Педагогічні умови використання гри в освітньому процесі початкової школи

З точки зору філософського розгляду, то зазначимо, що ефективними вважаються умови, за організації яких визначена проблема буде більш мінімізованою. Тому, на нашу думку, з метою впровадження гри в освітній процес початкової школи потенційний ефект матимуть такі педагогічні умови: створення гуманного освітнього середовища в початковій школі як педагогічна умова використання гри в роботі з молодшими школярами;

Однією з педагогічних умов впровадження гри в освітній процес початкової школи ми визначили створення гуманного освітнього середовища для впровадження гри в освітній процес початкової школи.

В історії педагогічної думки гуманізм розглядається як досить складне і багатоаспектне явище. Це поняття не характеризується лише любов'ю до дітей. Розглядаючи сутність «середовища» як поняття, вбачаємо взаємозалежність умов,

які супроводжують розвиток особи та взаємозв'язок її з оточенням. Про середовище В. Слободчиков «середовище – це не просто соціальна статична одиниця, це складна система, що знаходиться в постійному розвитку і охоплює різні, близькі і далекі життєві сфери» [49, с.177-184]. Варто зазначити, що у документах ЮНЕСКО, «Всесвітні доповіді з освіти», середовищний підхід виокремлено найбільш перспективним. Підхід, який орієнтований на створення освітнього середовища, забезпечує перенесення акценту в роботі вчителя початкової школи на формування навчального середовища здобувача початкової освіти, основою діяльності в якому є мотивація, самооцінка, пізнавальний інтерес, творчість, комунікація, вміння працювати в команді та ін.

Про важливість гуманізації освітнього середовища стверджував В. Сухомлинський у «Павлишській середній школі» [54], який вказував на те, що школяра виховує все, що він сприймає через сенсорні системи: слухову, зорову, смакову, дотикову, нюхову. В контексті нашого дослідження гуманізм буде проявлятися вже навіть у бажанні вчителя використовувати гру в спільній діяльності з школярами, у здоровій, не руйнівній любові до дитини, у повазі її вподобань, інтересів, здібностей, задатків, поглядів та переконань. У контексті нашого дослідження саме налаштування школярів, стимулювання творчого вирішення завдань, роз'яснення важливості вивчення матеріалу, повага кожного учасника освітнього процесу один до одного є характеристикою гуманності освітнього процесу, реалізація якої є можливою саме завдяки використанню гри у роботі з учнями початкових класів. У контексті нашого дослідження освітнє середовище дозволяє учню початкової школи відобразити образи та ідеали у поведінці, у ставленні до культурних цінностей, до родини, колективу, один до одного. А гра дозволить у невимушеній атмосфері досягти позитивного результату в цьому процесі.

Освітнє середовище, на нашу думку, це спеціальні умови, які організовуються закладом освіти для отримання знань, здобуття умінь та навичок, де мета, завдання, цілі, форми та методи навчання відповідають віковим та індивідуальним особливостям, здібностям, інтересам учня початкової школи. В

нашому контексті для використання потенціалу гри має бути створене саме таким чином освітнє середовище для того, щоб спонукати вчителів до впровадження в освітній процес ігрової діяльності.

Компонентом освітнього середовища є навчальна діяльність, яка має мету та завдання і досить часто їх реалізація зазнає труднощів саме через однотипність підходів до передачі знань, тому гуманізація освітнього середовища є, фактично, створенням благодатного ґрунту для проведення ігрової діяльності в закладі освіти.

Освітнє середовище як педагогічна система є, в першу чергу, взаємопов'язаною сукупністю цінностей, впливів, які виступають засобами досягнення мети, цілей, розв'язку задач освіти, це джерело соціального становлення, розвитку здобувача початкової освіти, виховання його цінностей, закріплення емоційно-вольової сфери, творчості, формування пізнавального інтересу, мотивації до навчання. Тому зазначимо, що правила, принципи, форми і методи роботи, традиції закладу освіти, організація дозвілля, широке коло зовнішніх партнерів наповнюють освітнє середовище змістом, створюють можливості для розвитку як вчителів, так і учнів. Організація освітнього середовища таким чином створює умови для використання потенціалу гри, як однієї з найефективніших форм взаємодії між суб'єктами освітнього середовища, вона є саме засобом та формою об'єднання учнів, батьків, педагогічного колективу, активізує, стимулює, мотивує їх до діяльності.

Стан освітнього середовища на пряму залежить від педагогічних працівників, адже саме вони є організаторами навчальної діяльності, виховної роботи, впровадження додаткових програм навчання, виконання завдань, самоосвітньої діяльності. Активна вмотивована самоосвітня діяльність вчителів є основним джерелом підвищення рівня надання освітніх послуг в початковій школі. Отже, постає питання наповнити освітнє середовище закладу цікавим змістом, який стимулюватиме здобувачів початкової освіти, педагогічний колектив до активного співробітництва, партнерських стосунків саморозвитку, мотивації, творчості, підвищення пізнавального інтересу.

Гуманізація освітнього середовища повністю пов'язана зі змінами розуміння сутності, мети, цілей, завдань педагогічної діяльності. Це створення особливих взаєностосунків між суб'єктами педагогічного процесу, основою яких є повага, довіра, відповідальність, взаєморозуміння, здорова поступливість, рівноправність між молодшими школярами і вчителями, стимулювання активності, творчості. У таких взаєминах гра стає фактично основною формою співпраці і співробітництва, активізації творчості співдіяльності. Саме завдяки грі створюється ситуації радості та успіху, завдяки якій здобувач початкової освіти мотивується до подальших активних дій, вивчення матеріалу, виконання завдань, пізнання нового.

Основним принципом гуманізації освітнього процесу початкової школи є прийняття дитячої особистості як найвищої цінності, відповідне ставлення до неї, де переважає над дисциплінарним організаційний вплив на особистість молодшого школяра, визнання власних помилок, справедливий, правильний перерозподіл функцій, атмосфера здорової вимогливості та поваги, вплив на школяра через жести, міміку, погляд, інтонацію, постійний зворотній зв'язок, рефлексія, відчуття настрою кожного учня, адекватний емоційний настрій.

Як зазначає О. Сухомлинська «велике значення мають будь-які емоції, адже вони повністю належать до почуттєвої сфери, проходять через психіку людини і саме від цієї сфери залежить сприймання тих чи інших цінностей або відмова від них. Людину не можна примусити бути моральною – потрібно її переконати, пропустити знання через її емоції, почуття, психіку, через свідомість з тим, щоб висловлені моральні цінності стали її власним надбанням» [55, с. 40]

Для створення гуманного освітнього середовища як умови використання гри в педагогічній діяльності початкової школи необхідним, на нашу думку, є звернення до основ Гуманної Педагогіки. По суті, ігрова діяльність є основою всієї ідеї Гуманної Педагогіки. Цей напрям педагогіки важливий ще й тим, що поряд з навчальною діяльністю особливо важливого значення надається формуванням якостей як-то: відповідальність, турбота, гідність, совість,

доброзичливість, щирість, творчість, взаємність, взаємодопомога, спрямованість, терпіння, що творить, відданість [5].

У нашому дослідженні досить важливим є погляд Ш. Амонашвілі, засновника Гуманної Педагогіки, щодо розуміння сутності уроку. Його зміст глибоко роз'яснює сам педагог в праці «Основи гуманної педагогіки» через роз'яснення первісного значення слова «урок» [4]. На думку Ш. Амонашвілі, це слово складається з двох частин У+РОК «У» в даному випадку буде еквівалентним санскритського УРА, що означає Світло. А РОК слід розуміти як Долю, котра складається, зароджується саме тепер. Таким чином, первісна семантика слова УРОК містить у собі наступний значеннєвий зміст: Світло Долі, Життя Долі, Первісний Божественний початок Долі; Доля, що зароджується (складається, сходиться) через Світло, через Логос (Слово), через Життя, через Любов. Поняття Світло містить у собі також значення синтезу духовності та знань» [3].

Заповідями Гуманної Педагогіки є: Вірити в безмежність Дитини, Вірити в іскру Божу, вірити в силу Гуманної Педагогіки. Гуманізація освітнього середовища передбачає задоволення пристрастей дитини: пристрасті до дорослішання, пристрасті до свободи, пристрасті розвитку. Серед методів Гуманної Педагогіки такі, які, по суті, включають ігрові елементи: метод нашіптування на вухо, метод домальовування, метод співавторства та доповнення, метод дослідження пізнання.

Як зазначає Ш. Амонашвілі, суть методу домальовування прекрасно відображається в словах письменника М. Пришвіна: «Та людина, яку ти любиш в мені, звичайно, краща за мене: я не такий (а). Але ти люби, і я постараюся бути кращим(ою) за самого себе» [5].

«Яким би учень зараз не здавався нам, яким би він насправді не був, нам потрібно вірити, що в ньому укладено великий і прекрасний образ Творця. Тому ми повинні бачити здобувача освіти не таким, який він зараз є, а таким, «яким він може стати по образу Божому». Якщо він хороший, то він повинен стати кращим, і ми, вдивляючись в нього, бачимо його не сьогоднішнього, а як ніби перед нами стоїть він же, але завтрашній, більш досконалий і прекрасний. Ось і спілкуємося з

нашою уявою в учня. Тому весь сенс нашого до нього відношення, яке ми стверджуємо сьогодні, відповідає його завтрашньому вигляду, а не сьогоднішньому.

Що при цьому буде відчувати учень? Ми знаємо: вся його сутність спрямована в майбутнє. І якщо він відчує, що вже зробив крок у своє майбутнє, вже в ньому знаходиться, йому захочеться залишитися там. І чим частіше ми будемо творити навколо нього таку дійсність, він докладатиме зусиль, щоб піднятися до нашої уяви. Тобто, він стане кращим, ніж був. Стане він таким не відразу, а поступово, з часом. Тому нам потрібно проявляти терпіння і сталість. Фарби треба накладати на кожного учня, кому які потрібні кольори, і треба стежити, щоб діти вбирали їх. Зазначимо, що домальовування відбувається у стосунках вчителя та молодшого школяра, вимагає прояву творчості в діяльності початкової школи. Метод домальовування може використовувати лише той учитель, якому довіряють, люблять та поважають.

У контексті нашого дослідження важливим є вміння комунікувати як вербально, так і невербально. Складовими методу домальовування є: «уміння вловлювати або створювати моменти істини, коли домальовування дійсно може вплинути на учня, вміння володіти голосом, жестом, словесної базою» [5]. Особливість згаданого методу в тому, що його можна застосовувати в будь-якому класі, під час проведення будь-якої теми уроку.

Досить цікавим методом Гуманної Педагогіки, в основі якого лежать ігрові елементи є метод нашіптування на вухо. Процесуально метод виконується наступним чином: учитель ставить питання (завдання) перед учнями, просить подумати і свою відповідь прошепотіти йому на вухо. Так як питання або завдання є завищеної складності і відразу знайти відповідь неможливо, то учні починають міркувати, міркувати, перевіряти здогадки. Тим часом, вчитель ходить рядами і шукає того, хто готовий з ними нашептатися. Він учнів не квапить. Але відразу підходить до того, хто його запрошує. Сідає навпочіпки, і учень шепоче йому на вухо свою відповідь, своє рішення. Цей процес і надає розкіш спілкування: учень

виявляється в близьких взаєминах з учителем, вони зараз удвох, у них своя таємниця.

Далі вчитель діє так: якщо учень здібний і з завданням впорався з легкістю, то вчитель шепоче йому зі свого боку, що йому доведеться ще подумати, перевірити ще раз, так як він «помилився». І йде до іншого. Але учень не помилився, вчитель просто ускладнює йому завдання – перевіряти, переконатися, що розв'язав правильно, набратися сміливості і знову запросити вчителя і шепнути, що він має рацію, виконав задачу правильно. Тоді вчитель, уважно вислухавши, приносить свої вибачення, що «не дочув», і тисне руку. Того ж учня, який не може у вирішенні завдання, вчитель дає натяки, як потрібно діяти, заохочує і обіцяє, що ще до нього повернеться.

Протягом декількох хвилин учитель підходить до кожного, до деяких - другий і третій раз. Двоє-троє учнів, які успішно впоралися із завданням, можуть стати його помічниками і теж перешіптуватися з хлопцями. Співрадість, підтримка, допомога супроводжують спілкування вчителя з учнями. Метод успішно застосовується в першому-шостому класах.

Метод нашіптування має значний потенціал, який відкривається в творчому досвіді педагога. Однак цей метод має обов'язкову вимогу щодо культури вчителя: елегантність, охайність, чистота, оскільки учасники процесу освіти знаходяться дуже близько один-до-одного.

Метод співавторства цінний тим, що завдяки йому формується і піднімається самооцінка учня. Цей метод програється таким чином, що здобувачам освіти пропонується стати співавторами підручників. Учні пропонується розгорнути підручник з читання на певній сторінці і вчитель пропонує прочитати вірш на певній сторінці, а потім тримає інтригу. Далі вчитель говорить довірливо: «За програмою я зобов'язаний дати вам вивчити напам'ять цей вірш. Але у кожного з вас куди більш просунуті смаки і розуміння поезії, ніж пропонує вам цей твір. І мені незручно примушувати вас вивчити його напам'ять. Тому пропоную вибір: якщо комусь із вас подобається цей вірш, нехай вивчить його до наступного уроку. Але якщо він комусь не подобається, як і мені, знайдіть

інший вірш, більш поетичний і змістовний, красиво переписіть на листку паперу (наберіть на комп'ютері), вивчіть напам'ять і вклейте свою сторіночку в підручник. І подивимося, який у нас вийде наступний урок» [5].

Це довге звернення до учнів, швидше за все, є роз'яснення суті методу, бо наступного разу учням можна сказати просто: «Якщо у кого є бажання, нехай прийде завтра зі своєю сторінкою в підручнику».

До наступного уроку майже всі придуть зі своїми сторінками, багато їх прикрасять. Як далі бути?

Ми вже не зможемо поставити учням питання, пов'язані з одним твором - у всіх вони різні, і у кожного є бажання розповісти про свою сторінку. Тому даємо кожному можливість висловитися, з яким віршем прийшов, чому він йому сподобався, хто з рідних допоміг у виборі, які питання поставив до тексту, які пояснив слова, як змалював сторінку, з якою інтонацією слід читати вірш. Далі читає вірш, всі аплодують і задають питання.

Таке завдання задається учням, зрозуміло, не кожен день. Але будуть випадки, коли той чи інший учень сам вирішить приготувати свою сторінку, і ми повинні прийняти таке його старання з повагою, розумінням.

Цей метод можна поширити і на підручники математики: нехай, хто може і хоче, створює свої сторінки з завданнями і прикладами, геометричними кресленнями. Так з'являться в класі математики, які запропонують однокласникам свої напрацювання. Метод співавторства варто використовувати як в початковій школі, так і в старших класах, але з урахуванням особливостей віку здобувачів і змістом матеріалу.

Варіацією методу співавторства є метод доповнення, який використовується для середніх і старших класів: учням пропонується доповнити той чи інший розділ підручника своїм параграфом, в якому додаються нові відомості зі сфери даної науки, говориться про ідеї і гіпотези, поглиблюється те чи інше питання. Така робота пропонується здобувачам освіти, які бажають вести дослідницьку роботу або знати більше. Автор свій параграф зачитує на уроці і відповідає на запитання вчителя і однокласників.

Метод дослідницького пізнання краще пояснити на прикладі. Перед завершенням уроку вчитель пропонує учням: «Я не дам сьогодні завдання з підручника, а попрошу разом зі мною досліджувати одне дивне число, про яке я вичитав в одному математичному журналі. Число таке: 142857. Множте це число на 2, на 3 і т.д. до 9, на 22, 33, 44 і т.д. до 99 і досліджуйте, що станеться з цифрами, з яких складається початкове число. І, взагалі, треба розгадати, звідки це число могло статися». З цифрами при цих операціях дійсно відбувається щось веселе, що захопить учнів і вони протягом декількох уроків будуть приходити зі своїми відкриттями.

Названі методи і рекомендації, зрозуміло, не охоплюють повну гармонію спілкування вчителя з учнями в різних сферах освітнього процесу. Творчий учитель, знаючи основи гуманної педагогіки, зможе в своїй практиці досягнути мистецтва для такої діяльності.

Завдяки методам Гуманної Педагогіки буде наповнюватися освітнє середовище гуманним змістом, що створить благодатну умову для використання гри, завдяки чому школа для здобувачів початкової освіти стане Школою Радості, Школою Життя. Приклади уроків Гуманної Педагогіки подано в додатках А, Б.

Іншою педагогічною умовою нами визначено фасилітація ігрової діяльності вчителем початкових класів.

Як зазначалося у попередніх підрозділах нашого дослідження гра є природнім середовищем для молодшого школяра, в процесі якої відбувається невимушене засвоєння теоретичних знань та накопичення досвіду. Молодші школярі академічні знання більш ефективно отримують в процесі ігрової діяльності, в якій фасилітатором виступає учитель.

Фасилітація в перекладі з англ. «facilitation» означає сприяння, полегшення, виконання завдання [57].

У «Абетці неформальної освіти, фасилітації і тренерства «ТОБТО» поняття фасилітація визначено як «супровід групового процесу, що направлений на ефективну комунікацію, прояснення та досягнення поставлених цілей. У фасилітації навчального процесу ключовими є організація навчального простору,

залучення та сприяння розкриттю потенціалу учасників/ць та групи в цілому, а також підтримка учасників/ць у реалізації їхніх навчальних цілей» [1, с.44]. У контексті нашого дослідження сприяння виконання задач в процесі ігрової діяльності молодших школярів є ключовою позицією вчителя, Адже суттю гри в освітньому процесі початкової школи саме є спрямування потенційних сил молодшого школяра на творчий пошук, отримання правильного результату.

Педагогічна фасилітація є нічим іншим як взаємодією між учителем і здобувачем початкової освіти, в основі якої гуманізм, полісуб'єктність, партнерство, яка дозволяє знайти як потенційні зв'язки між ідеалами вітчизняної та зарубіжної педагогічної думки, так і теорією та практикою [58, 341с.] .

Фасилітатор (від англ. *facilitator* «посередник», від лат. *facilis* «легкий, зручний») – людина, яка забезпечує успішну групову комунікацію [19].

У контексті теоретичного дослідження та практики сучасної початкової школи зазначимо, що пріоритетною сьогодні в умовах НУШ є суб'єкт-суб'єктна взаємодія, в основі якої гуманістичні стосунки в освітньому процесі, знання законів та закономірностей дитячого розвитку. Учитель, який сповідує гуманні принципи в освіті, працює над організацією розвивального середовища, яке вибудоване на ціннісній основі. Гра, як ми зазначили в попередніх підрозділах нашого дослідження є формою взаємодії, в процесі якої ми досягнемо саме організації такого середовища. Тут важливим є чітке, правильне керівництво всім процесом гри, де керівник є неупередженим, контролює дотримання регламенту і правил гри, конструктивно викладає всі вимоги гри, активізує діяльність всіх членів учнівського колективу.

Так от, суть педагогічної фасилітації в освітньому просторі початкової школи полягає у переході від традиційного догматичного навчання, від ролі виконавця завдань, до активного, з творчим баченням, вмотивованого здобувача початкової освіти, який буде мати «спрагу до отримання знань». У процесі фасилітації відбувається свідомий позитивний вплив на молодшого школяра, групу учнів, з метою налагодження комунікації, атмосфери праці, формування адекватної самооцінки, вмотивованості до діяльності.

Досить цікавою, на наш погляд, є думка О. Фісун, науковець зазначає, що людина засвоює рівно стільки матеріалу, скільки в неї є запитань [58], тобто вчитель-фасилітатор має забезпечити створення умов в освітньому середовищі початкової школи для допитливості, розвитку, пошуку, стимуляції пізнавального інтересу, формування мотивації, адекватної самооцінки, налагодження комунікації, партнерства, виховання загальнолюдських цінностей.

У процесі ігрової діяльності в початковій школі необхідним є дотримання певних ключових положень, принципів:

- розмови/суперечки під час гри мають детально розв'язуватися;
- відповідь дає кожен учасник гри за себе;
- вірити і усвідомлювати свої слова і дії;
- у висловлюваннях тільки власні судження і думки;
- висловлює думку тільки одна людина.

Учитель-фасилітатор заохочує молодших школярів до ігрової діяльності, використовує в освітньому процесі різні ігри та ігрові моменти, налаштовує емоційно до участі в ігровому процесі, створює простір для нових викликів. У такій діяльності досить важливим є вміння учителя інтегрувати навчальну мету, завдання в гру, активізувати кожного учня до роботи. Принципи діяльності вчителя-фасилітатора визначені Дж. Реве у статті «Учителі як фасилітатори: що вчителі, які підтримують автономію роблять, і чому їх навчання приносять користь» [57] (табл. 2.3.)

Незаперечним є той факт, що ефективність і результативність гри буде залежати не лише від фасилітації ігровою діяльністю в освітньому процесі вчителем, а й від рівня самостійності здобувачів початкової освіти. Свобода означає мати контроль та можливість вибору, що в контексті ігрової діяльності свідчить про знання правил гри та можливості, в рамках гри, вирішувати, які кроки обирати. Якщо говорити про структуру, то «чіткіша структура – менший простір можливостей і менший вибір» [1, 20 с.]. У роботі з молодшими школярами є необхідною чіткі структура і правила гри, оскільки ігрова діяльність

замінюється навчальною. Для більшого простору реалізації задумів, вибудови свого шляху, своєї траєкторії руху є необхідною менш чітка структурованість гри.

Кожному вчителю, з метою фасилітації ігрової діяльності потрібно знати методику проведення гри, перед організацією та початком якої потрібно врахувати такі моменти: знати правила і вимоги до гри. Підготувати інструментарій для проведення гри.; врахувати індивідуальні та вікові особливості школярів, які

Таблиця 2.3.

Принципи діяльності вчителя-фасилітатора

N n/n	Принцип	Характеристика
1.	Налаштовувати	Відчувати стан молодшого школяра, відповідно нього спрямовувати дії, уважно слухати і чути, зрозуміти чого саме зараз потребує учень.
2.	Взаємодіяти	Турбота про школярів, взаємодія, забезпечення відчуття важливості кожного школяра.
3.	Підтримувати	Сприйняття дитини такою, якою вона є, допомога кожному школяру у досягненні особистої мети, де він (вона) почуваються компетентними, творчими та відповідальними за свою роботу.
4.	Пояснювати	Підтримка, спрямування, пояснення того, що є прийнятним, а що ні.

будуть задіяні в гру; використовувати ігри відповідно до розвитку здібностей, можливостей, життєвого досвіду (бути готовим, мати для того знання, як вивести зі складної гри школярів; не допускати перезбудження молодших школярів; брати участь в ігровій діяльності в разі потреби; оперативно надавати учням допомогу, виправляючи помилки, перерозподіляючи ролі, обов'язки; деякі недоліки,

помилки необхідно обережно виправляти; не допускається приниження, вичитування молодших школярів в разі допущення помилки в присутності інших; вчасне роз'яснення правил гри, пере початком гри можна запропонувати дітям зробити кілька пробних спроб, давати час на відпочинок між іграми; використовувати ігри від простих до складних, відповідно віку та індивідуальним особливостям.

Перед початком гри обов'язково вчителю необхідно продумати хід гри, доступно пояснити і проаналізувати гру молодшим школярам. Пояснення гри має бути чітким і зрозумілим для здобувачів освіти. Послідовність пояснення гри відбувається за такою схемою (рис.2.1):

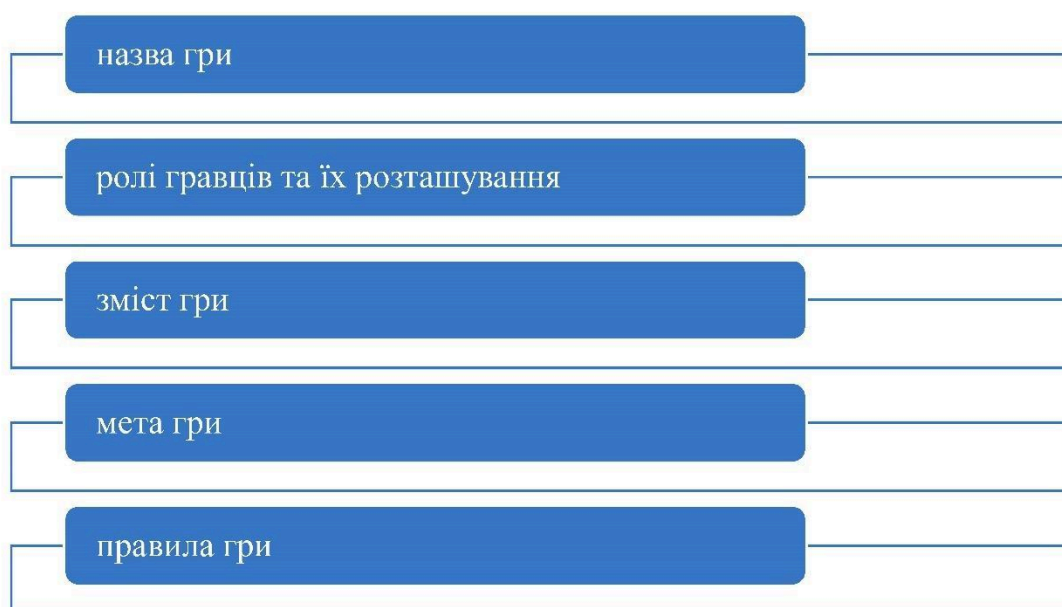


Рис. 2.1 Послідовність пояснення гри

Вчителю-фасилітатору потрібно дати можливість для постановки запитань школярів. За умови, що гра проводиться вперше, потрібно дати більш детальне роз'яснення про хід гри. Уже при повторному проведенні гри варто згадати зміст та правила, що можуть самостійно зробити і самі учні. Важливим є процес спостереження за включенням учнів в гру, за їх емоціями. Способів пояснення гри є кілька. Їх ми подали у таблицю 2.4.

Таблиця 2.4.

Способи пояснення гри

1-й спосіб	використання вербальної (зміна інтонації) і не вербальної комунікації (міміка, жести); застосування елементів казки.
2-й спосіб	Докладне роз'яснення гри (зосередження на кожному етапі, на діях гравців).

3-й спосіб	Послідовне пояснення гри: роз'яснення кожної частини, застосування конкретних дій, проведення гри повністю.
4-ий спосіб	Постановка чіткого завдання вчителем. Самостійне виконання дій здобувачами початкової освіти

У ефективному проведенні гри ключову роль мають всі етапи, тому вибір ведучого потрібно робити також методично правильно, адже саме від нього буде залежати результативність даної діяльності. Зрозумілим є те, що далеко не кожен може справитися з цією роллю, однак вчителю-фасилітатору потрібно так побудувати діяльність, щоб протягом року ведучим спробував бути кожен здобувач початкової освіти. Визначити ведучих можна кількома способами, які подані в таблиці 2.5.

Таблиця 2.5.

Способи вибору ведучих гри

N n/n	Назва способу	Пояснення способу
1.	За призначенням керівника	застосовують коли необхідно швидко вибрати ведучого або коли треба призначити певну особу, яка володіє відповідними даними
2.	За жеребом	
3.	За вибором гравців	рекомендується частіше використовувати, оскільки привчає дітей свідомо вибирати ведучим саме того, хто найбільше цього заслуговує
4.	За результатами попередніх ігор	цей спосіб активізує гравців, організовує їх, однак цей спосіб за основу брати не потрібно, бо малопідготовлені діти, хоч і намагаються виграти, рідко виграють

Щодо вибору капітанів команд, то їх можуть обирати самі гравці, оцінюючи діяльність один одного. Для школяра, якого обрали капітаном – це дуже є відповідальним, дається квотум довіри від учасників команди. Видаються моменти, коли вчитель призначає капітаном неактивного або нестриманого гравця, тим самим підтримує його, сприяє формуванню позитивних якостей, створює ситуацію довіри та віри в дитину, її сили.

Окрім того, для організації гри є необхідним обрання помічників, які мають свої обов'язки: контроль за дотриманням правил гри; підведення загальної кількості балів; розміщення інвентарю. Як і капітаном, так і помічником протягом навчального року має спробувати бути в ролі помічника кожен учень, оскільки в цій ролі розвиваються організаторські уміння.

Отже, фасилітація ігрової діяльності вимагає сформованості умінь та навичок у вчителя початкових класів таких як: слухати і переконувати, чіткості і спрямованості питань, спостережливості, швидкого реагування, заохочування та стимулювання, глобального бачення результату діяльності молодшого школяра. Вчитель-фасилітатор не є домінантою постаттю у прийнятті рішень, а є тим керівником, який спрямовує до самостійного пошуку, дослідження та взаємодії

молодших школярів в процесі пізнання проблеми та її вирішення, надихає до саморозвитку, самореалізації та самовизначення. Такий педагог виконує роль не інформатора, а організатора самостійної діяльності здобувачів початкової освіти, фасилітатора, основним засобом діяльності якого є діалог, спрямований на розвиток творчих здібностей, таланту, обдарувань суб'єктів освітнього процесу. В арсеналі вчителя-фасилітатора переважають методи та форми співпраці спрямовані на пошук нових варіантів вирішення задач, розвиток творчого мислення, пізнавального інтересу, самостійності, мотивації.

Фасилітація ігрової діяльності є неможливою без рефлексії. Для цього необхідним є обговорення результатів гри, визначення позитивних і негативних сторін, причин помилок, відзначення кращих гравців, аналіз спільної діяльності вчителя та учнів. Обговорення результатів гри дозволяє визначити рівень засвоєння гри, її правил, уточнити певні моменти гри, залагодити конфлікти, проаналізувати напрями подальшої роботи. Зазначимо, що гра – це форма роботи, яка піддається прогнозуванню при вмілому виконанні фасилітаторських функцій вчителем початкової школи.

Ще однією з умов використання гри в освітньому процесі початкової школи є вивчення передового педагогічного досвіду з проблеми дослідження.

У контексті висвітлення даної педагогічної умови варто зазначити, що використання гри в освітньому процесі початкової школи буде ефективним, про що ми зазначали у попередніх підрозділах нашого дослідження, якщо у своїй діяльності вчитель буде враховувати психологічні особливості дітей даного віку та їх емоційний настрій. Здобувач початкової освіти буде активним за умови, що в нього є інтерес до вивчення теми, він відчуває потенційні можливості свого «Я», оцінюється його внесок у вирішення задач гри, відчувається в безпеці.

Ми вивчили досвід роботи вчителів початкової школи щодо використання в своїй діяльності гри. Так, Т. Дашковська, вчителька початкових класів Петраківського НВК Катеринопольської районної ради Черкаської області в своїй педагогічній діяльності постійно використовує гру [16]. Тамара Віталіївна використовує ігри, ігрові ситуації систематично з метою активізації діяльності

молодших школярів, розвитку мислення, уваги, уяви, пам'яті, виховання загальнолюдських якостей, спонукаючи їх до самостійної діяльності. Вчителька спочатку використовує найпростіші ігрові моменти, які далі ускладнює. На початку проведення гри вчителем чітко, лаконічно і зрозуміло викладається сюжет, обговорюються правила гри, розкривається мета діяльності та завдання, вибираються ведучі, розподіляються ролі. Цінною є думка Т. Дашковської про те, що школяр в невимушеній атмосфері навчається, отримує нові знання, «поповнює запас нових понять, уявлень, розвивається фантазія» [16].

Вчителькою створено ігровий куточок для школярів з персонажами: Мудрою Совою, Хитрою Лисицею, Хитрим Вовком, Відмедем, Козою та Козенятами, Сірим Зайчиком. Окрім того, у класі організовано діяльність рекламного агентства «Клас» (економічні ігри), девізом якого є «Все, що знаєш у пригоді» [41]. Це агентство має свої відділи такі як: «- інформаційний – займається пошуками інформації або обробляє часткову (вводить формули, правила); - художній – працює по дизайну; виготовляє малюнки, вироби; - літературний – складає тексти та вірші; - розрахунково-фінансовий – робить необхідні обчислення, виконує оцінювальні функції, підраховує «зарплатню»; - редакційний – стежить за правильністю роботи відділів, виконує консультативні функції; - дистриб'юторський – знаходить замовників реклами, а також пропонує виготовлену рекламу» [41]. Як зазначає вчителька така гра дозволяє знайти справу відповідно здібностей та вподобань кожній дитині. У зв'язку з тим, що агентство працює і під час уроків, і в позаурочний час враховується можливість дитини виконувати свої обов'язки відповідно її зайнятості протягом дня, тобто враховуються всі потреби та вподобання молодших школярів.

Так, наприклад, для ознайомлення учнів із обрядами, традиціями та звичаями українського народу діти залучаються до роботи «Лісової школи», у якій спільно із звірятами готують матеріал про свою місцевість. Широко застосовує в своїй практичній педагогічній діяльності вчителька такі ігри: «Математичний струмок», «Закінчи логічний ряд», «Художня математика», «ЕОМ» завдяки яким формуються математичні навички. З метою розвитку інтелекту, підняття рівня IQ,

кмітливості, пам'яті, мислення, комунікації в арсеналі Т.Дашковської є «Брейн-ринг», «LG-Еврика», «Розумники і розумниці» та ін. Розвиток читацької та комунікативної компетентностей, пам'яті, уваги відбувається в процесі проведення ігор «Піраміда», «Падають шишки», «Засічка - кидок», «Відгадай», «Хвиля», «Луна або Папуги», «Вовчик і Зайчик» та ін.

Уміння слухати, розмовляти, читати формуються через використання таких ігрових прийомів як дописати кінцівку твору чи вірша, дати характеристику автора твору, стати співавтором збірки чи книги, вибрати з творчості автора улюблений твір та зіграти з нього сценівку. Систематизацію читацького кругозору, формуванню вміння римувати вірші забезпечують ігрові прийоми, які пропонує вчителька: «Схожі хвости», «Віднови вірші на основі рими»; гра «Відгадай риму».

Здоров'язберігаючу та екологічну компетентності у молодших школярів Т. Дашковська формує під час проведення гри «Фантазери» (Мрії здорової людини), гри-пантоміми «Без слів» (Показати за допомогою міміки і жестів улюблений вид відпочинку), «Асоціюй себе зі стравою» або «Відгадай блюдо за описом»; гри-подорожі по річці Охайність; ігри екологічного спрямування «Якби я міг..», «Якби я був...», «Склади розповідь про...». В процесі таких ігор у здобувачів початкової освіти формується готовність до турботливого ставлення у навколишньому середовищі, навички поведінки; виховується співчуття, милосердя, співпереживання, шанобливе ставлення до праці, патріотизм, громадянськість, тощо; захоплюючись грою школярі отримують нові знання, розвивають фантазію, пізнавальний інтерес, самостійність, творчість, поглиблюючи свій досвід.

У творчому доробку вчительки уроки-ігри, уроки-подорожі, урок-екскурсії, уроки-спостереження, уроки-казки, інтерактивні методи навчання: «Мозковий штурм», «Мікрофон», «Акваріум», «Обери позицію» та ін. «Спонукає, а не керувати, заохотити, допомогти визначити напрям освіти» – так зазначає про нове призначення гри Т. В.Дашковська [41]. Приклад подано в додаток В.

Досвід педагогічної діяльності вчительки початкових класів Гірницької загальноосвітньої школи І-ІІ ступенів №18 Ольги Володимирівни Канджарії також

привернув нашу увагу, оскільки вона широко використовує у своїй співпраці зі здобувачами початкової освіти гру. Так О. Канджарія про гру зазначає: «Вона є ефективним засобом формування особистості школяра, його морально-вольових якостей, в грі реалізується потреба впливу на світ. На мою думку, гра – найбільш доступний для дітей вид діяльності. Цікава гра підвищує розумову активність учня. Гра для дітей – перша можливість проявити себе, самовиразитись і самоствердитись» [8].

Вчителька зазначає, що сучасне інформаційне перенасичує дітей молодшого шкільного віку масою інформації, тому заклад освіти має навчити дитину аналізувати, відбирати і критично оцінювати потрібну інформацію. На її думку ефективність використання гри в освітньому процесі початкової школи полягає в тому, що вона є природнім самотійним видом розвитку пізнавальної творчої активності здобувача початкової освіти, завдяки якому розширюються можливості для самопізнання та визначення власного «Я», саморозвитку через підсвідомість, самовираження через прояв творчого підходу у досягненні цілей та вирішенні задач; набувається перший досвід комунікації, командної роботи, вирішення конфліктів.

Валентина Миколаївна використовує ігри систематично у своїй співпраці з молодшими школярами, починає роботу з елементарних ігрових елементів, які ускладнює та урізноманітнює з часом, віком школярів, здібностями, підготовкою, предметом і темою уроку. У роботі дотримується вимог до роботи над грою, до вибору капітанів, помічників. Як учитель-фасилітатор до дрібниць продумує всі етапи та елементи гри, організацію учасників, протяжність і тривалість гри, її спрямування, направленість на самотійне виконання завдань, підбиття підсумків, оцінювання та рефлексію.

Прикладом ігор, які систематично використовує О. Канджарія в педагогічній діяльності [8], ми подали у таблиці (Таблиця 2.6).

Таблиця 2.6

Використання гри на уроках (за О. Канджарія)

N N/n	Назва уроку	Приклади ігор
1.	«Навчання грамоти» (1 клас)	«Вередливий звук», «Відлуння», «Переплутанка», «чарівні склади», «Збери букет»; вікторини, КВК, «Поле чудес», «Щасливий випадок»; кросворди різних типів
2.	«Українська мова»	«Знайди помічника», «Пишу - сумніваюсь», «Довга низка», «Зайчику, зайчику, нам скажи!», «Грибочки», «Збери слово або речення», «Вийди на поріг, назви слово», «Повтори»; Тема «Іменник»: «допоможи рибалці спіймати потрібну рибку», «Допоможи Сонечку вгадати: істота чи не істота».
3.	«Читання»	«Піраміда», «Шаради», «Небо і земля», «Зачіска-кидок», «Слідопити», «Дощик», «Луна», «Буксир», «Актори», «Диктор телебачення», «Кішка та мишка», «Що сказав Буратіно?»
4.	«Математика»	«Магазин», «Продавець», «Покупець», «Шифрувальник», «Естафета», «Забий гол»; японський кросворд

У додатку Д ми підібрали зміст деяких ігор, які пропонує у своїй діяльності О. В. Канджарія. Варто зазначити, що вчителька, як зазначає вона в своєму блозі [8], постійно займається самоосвітою та самовдосконаленням через участі в конференціях та конкурсах. Окрім того, О. Канджарія створила власний сайт (<https://infourok.ru/user/kandzhariya-olga-vladimirovna>), де розміщує розробки конспектів уроків, виховних заходів, презентаційні матеріали, поради з використання, методичні матеріали для використання вчителями гри у своїй професійній діяльності.

Вчителі, чий досвід ми вивчили зазначають, що використання гри в освітньому процесі початкової школи дозволяє зробити висновок про те, що діти в такому педагогічному систематичному процесі працюють з більшою зацікавленістю, підвищується міцність вивчених знань, краще формуються вміння

та навички, тому значна частина дітей демонструють глибокі та міцні знання на олімпіадах і конкурсах, зростає допитливість та віра в свої сили у школярів, вони не бояться висловлювати власну думку, представляти своє бачення нестандартного вирішення завдання, отримують задоволення від досліджень, вміють працювати в команді, стають більш відповідальними, толерантними.

Отже, досвід використання гри в освітньому процесі початкової школи підтверджує нашу думку щодо значного потенціалу, ефективності використання гри в роботі з молодшими школярами. Її використання є стимулюючим в процесі розвитку не лише для здобувачів початкової освіти, а й для вчителя, який для ефективного систематичного використання гри в своїй діяльності має докласти багато зусиль, має бути готовим для професійного використання гри.

2.3. Методичні поради вчителям початкової школи щодо використання гри у роботі зі здобувачами початкової освіти

Аналіз науково-педагогічної літератури, власні спостереження, сучасний стан використання гри, досвід роботи вчителів початкової школи дозволяють вказати на необхідність використання гри в освітньому процесі початкової школи. Більше того, гра на стільки є специфічною, що виступає як форма, метод, засіб та технологія навчання та виховання. Як зазначалося вище в попередніх підрозділах нашої роботи, включення молодших школярів в ігрову діяльність сприяє розвитку усіх психічних процесів: сприйняття, уваги, уяви, мислення, пам'яті, мовлення. Окрім того, під час її впровадження розвиваються позитивні якості особистості: самостійність, відповідальність, гідність, повага, креативність. Найголовнішим є те, що завдяки грі діти не вимушено включаються в діяльність, метою якої є отримання теоретичних знань та практичних умінь і навичок, інколи, захопившись грою, молодші школярі виконують завдання, при цьому ж навчаються підсвідомо. Нами розроблено деякі поради, які допоможуть вчителям початкової ланки освіти ефективніше, на нашу думку, використовувати гру в освітній діяльності здобувачів початкової освіти.

Перед організацією ігрової діяльності кожному учителю варто розв'язати для себе на такі завдання:

- місце гри, яку планується проводити, серед інших видів діяльності на уроці чи занятті;
- необхідність використання гри, ігрового елементу на даному етапі вивчення матеріалу;
- розробка методики проведення даної гри з урахуванням теми, мети, цілей, завдань уроку та ступеня готовності здобувачів початкової освіти;
- підготовка правил гри;
- визначення способів заохочення, стимулювання в ході гри, активних і відстаючих учнів початкової школи.

Підбираючи гру педагог має пам'ятати, що підготовка до проведення гри має такі етапи як: оголошення назви гри, знайомство з правилами проведення, усвідомлення мети і завдань гри, підготовка (визначення найбільш ефективної гри в контексті вирішення освітнього завдання, підбір інструментарію) і проведення гри (оголошення теми і завдань гри молодшим школярам, визначення правил гри, вибір капітанів (за необхідності), помічників, вибір способів стимуляції та заохочення школярів, аналіз результатів, рефлексія). Організація гри в освітньому процесі початкової школи не допускає примушування до діяльності.

У здобувачів освіти ігрова діяльність викликає інтерес через те, що вона є основним видом діяльності дитини-дошкільника, а в початковій школі відбувається перехід до навчальної діяльності. Однак, через використання ігор в освітньому процесі початкової школи учні зможуть реалізувати такі потреби як: отримання особистої діяльності; проявлення творчості; широке коло для спілкування; певною мірою отримання влади; самовизначення; участь в експериментальній і пошуковій діяльності.

Результат ігрової діяльності в повній мірі буде залежати від того, чи дотримався педагог в процесі визначення та організації гри необхідних вимог її впровадження, серед яких:

- відповідність підібраної гри робочій програмі, меті, цілям і завданням;

- стимуляція пізнавального інтересу;
- ігрова оболонка, тобто в кожній грі має бути даний ігровий сюжет, який промотивує кожного учня до активного включення в гру;
- посиленість ігрових завдань віку та індивідуальним особливостям молодших школярів;
- варіативність, яка полягає в тому, що в грі не може бути єдиного способу досягнення цілей;
- розвиваючий характер завдань (завдання мають бути не занадто легкими, але й не занадто складними);
- поєднання пізнавального та ігрового компонентів;
- різноплановість ігор в арсеналі вчителя початкової школи;
- включення в ігрову діяльність усіх учнів, без винятку, перерозподіл ролей та завдань;
- чітке, просте, зрозуміле роз'яснення правил гри, усвідомлення учнем правил, мети, сутності ефективного результату, послідовності виконання завдань;
- наявність роздаткового матеріалу для кожного учня класу;
- поетапність проведення складної гри, засвоєння окремих дій, простих елементів гри, після чого, перехід до виконання завдань всієї складної гри;
- своєчасне корегування діяльності здобувачів початкової освіти в процесі гри;
- використання елементів несподіванки в ігровій діяльності, змінюваність правил гри, з метою стимулювання інтересів школярів;
- спрощений і прозорий підходи до системи оцінювання, використання табло, плакатів для занесення балів; матеріалізація балів за успішне виконання завдань, використання фішок, карток тощо;
- результативність гри буде залежати від внеску кожного; має бути ризик невдачі;
- надання можливостей до дії кожному учаснику ігрової діяльності;
- дотримання толерантних стосунків, поваги, вшанування гідності кожного учасника освітньо-ігрового процесу;

- підбір учасників команди під час групової, колективної роботи має відбуватися таким чином, щоб уникнути наявності сильних дітей в одній команді чи двох сильних в одній групі. У разі підбору молодших школярів таким чином, щоб поєднували виконання ігрових завдань один слабший, а інший сильніший учень, останній зможе бути помічником вчителя, контролюючи виконання завдань та стимулюючи слабшого школяра;
- уникати стихійності проходження гри, дотримуватися чіткості, послідовності організації та проведення гри, контроль за засвоєнням правил гри, доступність роз'яснення послідовності ігрової діяльності;
- створювати умови для емоційного піднесення від діяльності, стимулювання суперництва, змагання, здорової конкуренції;
- сприяти емоційній піднесеності діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція («емоційна напруга»).

Суттєвий позитивний момент у використанні вчителем початкової школи гри в освітній діяльності полягає в тому, що її використання впливає на формування пізнавального інтересу. Цю особливість необхідно врахувати педагогові під час впровадження гри.

Серед факторів, які впливають на розвиток пізнавального інтересу дітей ми визначили: отримання задоволення від спілкування з однокласниками, учасниками гри; демонстрація молодшим школярам своїх можливостей; відчуття азарту від ігрових ситуацій; потреба у прийнятті неочікуваних, нестандартних рішень в невідомих умовах; отримання задоволення від ходу гри та її результатів, перевтілень в грі, виконання ролей.

Варто зазначити, що потрібно моніторити ступінь засвоєння знань, сформованості умінь та навичок в процесі ігрової діяльності здобувачами початкової освіти. Про неефективність використання гри в освітньому процесі молодших школярів свідчить те, що рівень знань, вмінь і навичок під час контролю не змінився. Серед причин ми визначаємо дві: I – низький рівень проведення гри, відсутність вимогливості в ході ігрової діяльності; II – низький рівень методики проведення гри.

В теорії та практики проведення гри як освітньої діяльності існують деякі обмеження до організації та проведення: - не використовувати гру в непередбаченому учнівському колективі, коли учні не знають матеріалу попередніх тем; - не ефективним є проведення гри на підсумковому уроці, під час проведення самостійних, контрольних робіт, тестових опитувань; - не застосовувати гру в освітній діяльності, якщо вчитель знає заздалегідь про відсутність позитивного результату або не впевнений в ньому.

Основою в ефективному проведенні гри є чіткість, логічність і зрозумілість правил гри. Саме вони характеризують хід гри, способи реалізації завдань гри, послідовність виконання, вимоги до дисципліни, координують взаємини між учасниками освітнього процесу, вирішують конфліктні ситуації, створюють атмосферу виховання чесності, кмітливості, відповідальності, поваги, мотивації, толерантності, здатності допомогти і підтримати.

Для ігрової діяльності, як зазначалося вище, характерним є налаштування емоційного фону, настрою учасників гри, радість за виконане завдання, впевненість в своїх силах, впевненість в ефективній роботі команди. Є необхідність дуже тонко розподіляти ролі та завдання в дитячому класі, в цьому процесі мають бути враховані індивідуальні та психологічні особливості кожного молодшого школяра. Тих дітей, які слабші, потрібно підтримувати, підбадьорювати, стимулювати, піднімати їхню самооцінку, вселяти віру у власні сили. Здобувачам початкової освіти, в яких розвинуті лідерські якості, мають високі досягнення в навчальній діяльності потрібно давати завдання більш високого рівня складності. Тобто у підборі завдань вчителю необхідно використати в процесі гри диференційований підхід, з метою розвитку кожного члена колективу молодших школярів.

Під час розподілу ролей варто залучати всіх учнів до їх розподілу, до визначення капітана команди тощо. Одним зі способів визначення капітана команди є вибір молодших школярів, тому ми повністю пристаємо на дану пропозицію. Це дуже важливо вміти сформувати спільну думку учнівської команди, яка буде комплексною і яку приймуть всі її члени.

Вчителю як керівнику грою в освітньому процесі початкової школи необхідно створити в класі атмосферу комфорту і довіри як один-до-одного, так і до вчителя. Ігрова діяльність виключає з освітнього процесу класичне категоричне оцінювання. В таких умовах побудована гра буде допомагати неактивному учневі виконати завдання гри, оскільки знижується рівень тривожності, нервозності, емоційного напруження, небажання, інколи ненависті до навчання як такого.

Загалом, зробимо висновок про те, що завдяки використанню гри вчитель може вирішити велику кількість щоденних задач в освітньому процесі початкової школи: активізація навчальної діяльності здобувачів початкової освіти та підвищення пізнавального інтересу; створення партнерських стосунків між суб'єктами освітнього процесу в початковій школі; розкриття здібностей, талантів, обдарувань молодших школярів; зняття втомлюваності, напруженості школярів, надання їм свободи і розкутості; вивчення індивідуальних особливостей кожного здобувача освіти.

ВИСНОВКИ

Проведене нами дослідження дозволяє зазначити, що проблема використання гри в освітньому процесі початкової школи є досить актуальною проблемою в сучасній початковій освіті. Зумовленість її пояснюється змінами пріоритетів та введенням нових підходів до накопичення теоретичних знань, практичних вмінь і навичок. Освітній процес початкової школи вимагає від вчителів зміни підходів до передачі знань, спрямованих на розвиток пізнавального інтересу та творчого потенціалу, мотивації, самостійності у прийнятті рішень здобувачами початкової освіти. Особлива роль сьогодні надається формуванню вмінь комунікації та роботи в команді молодших школярів. Використання гри у практичній діяльності вчителів початкових класів дозволяє задовольнити зазначені потреби.

Розгляд окресленої проблеми у психолого-педагогічній, методичній літературі, аналіз та узагальнення досвіду учителів підтвердили актуальність обраної теми дослідження.

1. На основі аналізу психолого-педагогічної та науково-методичної літератури, досліджень та ідей вітчизняних і зарубіжних науковців нами розглянуто сутність досить нового поняття в освіті «гейміфікація». Визначено сутність, функції, принципи, форми впровадження гейміфікації. Гейміфікація розглядається як цілеспрямована діяльність, спрямована на залучення ігрового мислення здобувачів початкової освіти, динаміки ігор до розв'язування освітніх завдань, переформатування процесів навчання та виховання на ігрову діяльність; це використання гри, ігрових технологій та ігрових практик для вирішення цілей освітньої діяльності.

У процесі дослідження доведено, що використання у педагогічній діяльності початкової школи гейміфікації дозволить простимулювати пізнавальний інтерес здобувачів початкової освіти, активізувати процеси мислення, творчого пошуку, взаємодії та співпраці, отримати насолоду, радість від невимушеного отримання знань. Завдяки її використанню створюється невимушене освітнє середовище, вибудовуються нові формати організації спільної діяльності вчителів та здобувачів початкової освіти.

2. Досліджуючи теоретичні основи використання гри в освітньому процесі початкової школи ми дійшли висновку про те, що гра є досить унікальною формою, методом та засобом співробітництва і співпраці, ми розглядаємо її як складне, неоднозначне, багатогранне явище, яке немає однозначно прийнятого формулювання, може проходити як елемент уроку чи заняття (навчальна діяльність чи позакласна робота), так і як довготривала конструкція з значною кількістю методів та підходів. Проаналізувавши основні концептуальні положення та визначені компетентності, якими має оволодіти здобувач початкової освіти у НУШ, ми дійшли висновку про те, що досить ефективним буде використання гейміфікації, ігор в освітньому процесі початкової школи, завдяки яким

досягається активна участь кожного учасника педагогічної діяльності, відповідальність за цей процес та отриманні результати.

Нами розкрито загальні та специфічні особливості гри як педагогічної діяльності, проаналізовано підходи до класифікації ігор, визначено основні компоненти та функції гри, етапи організації ігрової діяльності в освітньому процесі початкової школи. На основі вивчення теоретичних основ організації ігрової діяльності в початковій школі зробимо висновок про те, що гра має значний потенціал для зміни вектору освіти, однак важливим є створення умов для ефективності використання гри в роботі з молодшими школярами.

3. Зважаючи на те, що наше дослідження спрямоване на ефективність процесу освіти в початковій школі, нами проаналізовано психологічні особливості та їх вплив на сприйняття гри здобувачами початкової освіти.

Аналіз науково-педагогічної літератури дозволяє зазначити, що особливість діяльності з впровадження гри в освітній процес початкової школи полягає в специфіці формування і розвитку пізнавальної, мотиваційної, емоційно-вольової сфер, обумовлена станом освітнього середовища, характером діяльності, розвитку мовлення, нюансами в поведінці. Окрім того, визначено, що характерні особливості мають сприйняття, увага, пам'ять, мислення.

Досліджено, що в грі активно відбувається активізація та мотивація мовленнєвої діяльності, спілкування, комунікації, завдяки чому стимулюються психологічні процеси, інтелектуальний розвиток. Особливу роль в контексті нашого дослідження має зміна позиції дитини у сприйнятті навколишнього світу, відбувається формування механізму можливостей переміни позицій і узгодження особистої думки з іншими.

4. Проведене дослідження науково-педагогічної, психологічної та методичної літератури з проблеми дослідження, аналіз стану використання гри в освітньому процесі початкової школи дозволили виокремити, теоретично обґрунтувати такі педагогічні умови: створення гуманного освітнього середовища в початковій школі як педагогічна умова використання гри в роботі з молодшими школярами; фасилітація ігрової діяльності вчителем початкових класів; вивчення

передового педагогічного досвіду з проблеми дослідження. Розроблено методичні поради вчителям початкової школи щодо використання гри у роботі зі здобувачами початкової освіти.

Однак, проведене дослідження не вичерпує проблеми використання гри в освітньому процесі початкової школи. Подальшого висвітлення потребує вивчення іноземного досвіду з використання гейміфікації в освітньому процесі, проблема готовності вчителів початкової школи до проведення ігрової діяльності та ін.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бех І.Д. Виховання особистості. Особистісно орієнтований підхід: теоретико-технологічні засади: наук. видання. Кн. 1. К.: Либідь, 2003. 280 с.
2. Великий тлумачний словник сучасної української мови / упоряд. і гол. ред. В. Т. Бусел. К.; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2009. 1736 с.
3. Види ігор // Вчитель вчителю, батькам, учням [Електронний ресурс] / Збірник статей. URL: http://www.teacher.at.ua/publ/vidi_igor/38-1-0-01130 (дата звернення: 26.08.2021)
4. Використання ігрових технологій у навчально-виховному процесі. URL: <http://www.edudirect.net/sopids-1382-1.html> (дата звернення: 14.06.2021)

5. Вишковський І. С. Гра як метод активізації пізнавальної діяльності. Психолог. 2004. № 21-22. 114 с.
6. Гриценко С.В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі. Початкове навчання та виховання. 2016. № 34. С. 12-19
7. Діядкова, О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? [Електронний ресурс] / Олена Діядкова // Mistosite : [проект Аналіт. центру CEDOS (ГО «Центр дослідження суспільства»). Mistosite створений і працює в рамках проекту «Посилення громадської участі в містах України» за підтримки Фундації Чарльза Стюарта Мотта та Ініціативи відкритого сусп-ва для Європи]. Текст. дані. [Україна], 2018. URL: <https://mistosite.org.ua/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 03.04.2021).
8. Коваль І. Ю. Розвивальні ігри та завдання в навчально-виховному процесі молодшого школяра. Хмельницький обласний інститут післядипломної педагогічної освіти. 2016. 37 с.
9. Копачинська Т. Ігри з молодшими школярами. Початкова освіта. 2018. № 12. С. 23-39.
10. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: монографія /Київський міський педагогічний ун-т ім. Б. Д. Грінченка. К.: КМПУ, 2003. 272 с.
11. Кудикіна Н.В. Ігрова діяльність дітей: теоретичні основи й методика педагогічного керівництва // Її величність гра: теорія і методика організації дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти: зб. 2 19 статей / за ред. Г. С. Тарасенко. Вінниця: ВДПУ ім. Михайла Коцюбинського, 2009. 320 с.
12. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: [монографія]. К. : КМПУ, 2003. 272 с.
13. Нова Українська Школа/Заг.ред. М. Гриценко. 36 с. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 10.10.2020).

14. Паламарчук В. Ф. Першооснови педагогічної інноватики. К.: Освіта України, 2005. Т. 2. 504 с.
15. Підкасистий П. І., Хайдаров Ж. С. Технологія гри в навчанні і розвитку: Навчальний посібник. М., 1996. 269 с.
16. Піроженко Т. О., Карабаєва І. І. & Ладивір С. О. Прийняття дитиною цінностей: посібник. Київ. 2018. URL: <http://lib.iitta.gov.ua/710123/1/Прийняття%20д.%20ц.%202018.pdf> (дата звернення: 22.04.2021).
17. Педагогічний досвід роботи Дашковської Т.В. http://petrakivka.edukit.ck.ua/peredovij_pedagogichnij_dosvid/dosvid_roboti_vchitelya_pochatkovih_klasiv_dashkovskoj_tamari_vitaliivni/
18. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посібник /за ред. О. І. Пометун. К.: А.С.К., 2004. 192 с.
19. Пуїо О. І. Грані майстерності сучасного педагога. Розвиток професійної майстерності педагога в умовах нової соціокультурної реальності: збірник матеріалів II Міжнародної науково-практичної конференції. Тернопіль. 2019. Ч. 2.. С. 140-142.
20. Ретюнских Л. Т. Игра и игроизация в поле субъектного выбора. Развитие личности. 2009. № 2. С. 61-69.
21. Рубинштейн С. Л. Проблемы общей психологии . М.: СПб: ПИТЕР, 2003. 416 с.
22. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. СПб.: Питер, 2000. 712 с.: ил. (Мастера психологии).
23. Савченко О.Я. Дидактика початкової школи: Підручник для педагогічних факультетів / Міжнародний фонд «Відродження». К.: Абрис, 1997. 416 с.
24. Сірош Г.І. Навчальна гра як засіб розвитку дитячих інтересів. URL: <https://zosh5.org.ua/sites/default/files/gra.pdf> (дата звернення: 28.12.2020)

25. Сокурєнко О. О. Від дитячої гри – до дорослого світу: Навч.-метод. посібн. Миколаїв : ОППО, 2006. 136 с.
26. Скворчевська О.В. Ігрові методики роботи з учнями 1-4 класів. Х.: Основа, 2007. 208 с.
27. Сухомлинська О. В. Проблеми виховання дітей і молоді в Україні. Педагогіка і психологія. 1997. №4. С. 109.
28. Фасилітація: як і для чого? Центр інноваційної освіти «Про.світ». URL: <http://prosvitcenter.org/fasyilitaciya> (дата звернення: 24.05.2021).
29. Шуплат А. І. Використання ігрових технологій у концепції нової української школи. URL: http://ena.lp.edu.ua:8080/bitstream/ntb/52601/2/2019_Shuplat_A_I-Vykorystannia_ihrovykh_270-271.pdf (дата звернення: 13.11.2020).
30. Шулигіна Р. Ігрова діяльність як засіб виховання. Вісник Інституту розвитку дитини. Серія: Філософія, педагогіка, психологія. Київ: Видавництво Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова. Вип. 13. с. 2011. 116-120 URL: <http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/14064> (дата звернення: 22.03.2021).

ДОДАТКИ

Додаток А

Урок математики (з елементами Гуманної Педагогіки)

1 клас

Тема: Повторення вивченого матеріалу. Узагальнення знань учнів.

Мета: зацікавити першокласників роботою на уроці математики; повторювати і закріплювати нумерацію чисел в межах 20, таблиці додавання і

віднімання в межах 10; закріплювати навички порівняння чисел, довжин відрізків; вчити обчислювати усно в процесі роботи над виразами і задачами; вчити дітей уважно слухати вчителя, виконувати завдання свідомо, вчасно і старанно; сприяти глибокому засвоєнню виучуваного про пори року (зокрема, про весну); домагатися правильної поведінки учнів під час письма; розвивати увагу, уяву, фантазію, логічне мислення першокласників; прищеплювати любов до природи, прагнення оберігати її; виховувати дітей добрими, дружними, турботливими.

Обладнання: малюнок «Нарциси» (усний рахунок), «Дерево», «Птахи», музичний супровід «Звуки лісу», кошик з паперовими підсніжниками.

Хід уроку

Вчитель.

– Діти, закрийте очі і уявіть собі картину.

Лагідне сонечко викотилося на бездонне волошкове небо. Воно піднімається все вище і вище. Та ось впливли білі хмаринки. Лагідний вітерець погнав їх по безкрайньому блакиттю.

День подовшав, а ніч стала короткою і теплою. Ніжне тепло огорнуло всю землю. Загомоніли дзвінкоголосі струмочки. Тягнеться до сонечка несліпа травичка. Оживають перші квіти, на деревах з'являються молоді листочки.

Додому з вирію повертаються перелітні птахи. Природа оживає, дихає, квітує, буяє ароматом.

- Відкрийте очі, сідайте, будь ласка.
 - Про яку пору року я розповідала?
 - А ви хочете запросити весну в гості?
 - Ой, Весно, Весняночко!
- Іди до нас, наша паняночко! (заходить Весна)

Весна.

Я три місяці в садочку,
Зимувала на кілочку.
Від морозів і вітрів

Берегла озимий хліб.
 Ниточки для травки ткала,
 Сорочку сонечку в'язала,
 В голубі легкі пушинки
 Весняні вдягла хмаринки.
 Повернула всіх птахів
 Із вирію у рідний дім.

Я подорожую по світу. В мене дуже багато справ. Мені потрібно обігріти землю, повернути з вирію птахів, дерева і куші одягнути в зелене вбрання, виростити квіти і травичку.

Подивіться, яке дерево сумне. Допоможіть мені його «одягнути». А для цього треба виконати багато цікавих і важких завдань.

Вчитель.

Спасибі тобі, Веснонько, за такі чудові справи. Сідай та відпочинь з дороги. А нам треба працювати, щоб тобі допомогти.

Усний рахунок

Перше завдання – рахуємо усно (розв'язування прикладів виду $12+1, 17-1$).

Молодці, навчилися розв'язувати приклади. І зразу на нашій картині засяяло весняне сонечко. (чіпляю на малюнок сонечко)

Друге завдання вам приготували лісові мешканці, які теж з нетерпінням чекають приходу весни.

Гляньте, білочка
 Одна визирає із дупла.
 Ще одна стрибнула з гілки,
 А за нею ще три білки.
 Діти, часу не марнуйте,
 Скільки білок, порахуйте! ($1+1+3=5$) (чіпляю на картину хмарку)

Ішов їжак, знайшов буряк,
 Знайшов ще шість,

З сім'єю з'їсть.

Скільки буряків

Усього в їжаків? ($1+6=7$) (чіпляю на картину хмарку)

Біля річки, на галявці,

Знайшли моркву сірі зайці.

Вісім морквин – це чимало,

Одну з'їли, скільки стало? ($8-1=7$) (чіпляю на дерево листочок)

По дорозі вовчик біг,

Ніс сім яблук на пиріг.

Одне впало, покотилось,

Скільки яблук залишилось? ($7-1=6$) (чіпляю на дерево листочок).

Молодці, гарно рахуєте. Наша картина стає все кращою та кращою. (чіпляю на картину травичку).

Ви звернули увагу, що на партах у вас не звичайні зошити, а чарівні весняні листочки. На них ми будемо записувати розв'язання прикладів, задачі, креслити відрізки.

Математичний диктант

Зараз у нас математичний диктант. Будьте уважні (записуємо в рядок, кожне число через клітинку)

- Запишіть число, яке містить 1 десяток 3 одиниці, 1 десяток 5 одиниць
- Запишіть сусідів числа 10
- 11 зменште на 1
- Запишіть число, яке передує числу 20
- Запишіть число, наступне до числа 17
- Скільки см в 1 дм 4 см?

Перевірка: один учень читає.

Молодці, наша картина оживає. (чіпляю на дерево листочок)

Розвиток математичних знань

1. Розв'язання прикладів (повторення в межах 10)

До нас прилетіли перелітні птахи, які допоможуть прискорити прихід весни. (чіпляю на дошку птахів, які тримають приклади.)

Хто знає, що це за птахи?

А ще які птахи повертаються з теплих країв. (шпаки, жайворонки, зозулі, солов'ї, лелеки, ластівки)

А як ми з вами можемо допомогти пташкам на весні? (чіпляти на дерева шпаківні, підгодовувати птахів, не руйнувати гнізд)

Давайте всі разом (коментовано) розв'яжемо приклади, які тримають у дзьобику лелеки. (4 учні біля дошки)

Записуємо у перший стовпчик.

Ось вже лелеки звили гніздо на нашому дереві. А тепер самостійно розв'яжіть приклади, які тримають у дзьобику ластівки. (перевірка прикладів, друге гніздо – на дерево)

Фізкультхвилинка

Ось прийшла до нас весна. – марширують

Все навколо ожива:

Підсніжники прокидаються, – потягнутись

Проліски посміхаються, – посміхнутись

Пташки прилітають, – махають руками

Діти вибігаються, – біг на місці

На луках стрибають, – стрибки

А тепер, Весно, ми покажемо тобі, як уміємо розв'язувати задачі. Щоб наше дерево та інші рослини добре росли, їм потрібна вода, тому зараз будемо носити водичку.

Задача

Дівчатка принесли 3 відра води, а хлопці – 6 відер води. Скільки відер води вони принесли разом? (на дошці скорочений запис). Записуємо розв'язання і відповідь задачі на листочках. (чіпляю на дерево квіточку)

Творча робота над задачею

Як змінити запитання, щоб задача розв'язувалась іншою дією? (на скільки більше?) (чіпляю на дерево квіточку)

Молодці! Нехай наше дерево п'є водичку і швидко росте, а нам час працювати далі.

Ну що, Веснонько, подобається тобі, як допомагають наші діти?

Весна.

Так, звичайно!

Цікава задача

Вчитель.

На плоті 6 горобців. До одного з горобців підскочив кіт, щоб схопити його, але горобець втік на дерево. Скільки горобців залишилося на плоті? (жодного, бо всі полетіли)

(використовується прийом «нашіптування на вухо») (чіпляю на дерево квіточку)

Побудова відрізка

(чіпляю на дошку равлика)

Хто це?

Равлики теж дуже люблять весну, люблять природу. Вони теж поспішають на зустріч весні, але по-своєму, помаленьку.

За одну хвилину равлик проповзе відстань 1дм 2 см. Давайте накреслимо шлях равлика. Чому буде дорівнювати відрізок в см?

Накресліть на листочках відрізок довжиною 12 см. (самостійно) (чіпляю на дерево квіточку)

Гарне вийшло у нас дерево?

А тепер слово Весні

Весна

Низький уклін вам всім, малята.

За це Весни чудове свято.

В боргу залишитись не можу.

Закрийте очки, дуже прошу
Сидіть тихенько, всі замріть,
Готую я для вас сюрприз.
Очей ніхто не відкрива
Я бачу все, я чарівна
(Весна роздає підсніжники)
Тепер відкрийте оченята –
Це мій сюрприз для вас, малята.

Зичу радості ясної – два крила,
Щоб весна у вашім домі
Завжди квітами цвіла.
(Весна виходить з класу)

Підсумок уроку

- Бачите, яке гарне весняне дерево ми з вами створили своєю працею, наполегливістю, старанністю. Природа теж потребує вашої допомоги.
- Сподобався вам наш весняний урок?
- Що сподобалось найбільше?
- У вас на партах лежать файли. Покладіть ваші листочки в файли – це буде перший подарунок вашим батькам до свята Букваря. Ми будемо тепер складати сюди ваші перші зошити, малюнки, поробки.

Дякую вам за вашу роботу. А гостям вдячні ми за те, що завітали до нас.
Давайте попрощаємось з нашими гостями.

Додаток Б

Урок літературного читання в 4-Б класі

Тема. Сильна воля і гори перевертає. Українська народна казка «Кам'яний горішок». Поділ казки на частини, складання плану.

Мета. Поглибити знання учнів про казку як художній твір, у якому вигадка і фантазія служать засобом вираження суджень народу про життя, формувати вміння аналізувати зміст казки; поповнювати словниковий запас; виробляти навички виразного читання; вдосконалювати навички роботи з текстом; визначати головну думку прочитаного, відбирати потрібну інформацію; розвивати творчу

уяву; зв'язне мовлення; виховувати повагу до народної спадщини; бажання вчитися.

Обладнання: мультимедійний комплект, презентація до уроку, виставка книжок (укр. нар. казки), мікрофон, цеглинки «Лего», тлумачний словник, скринька (для «складання» вражень від уроку)

Тип уроку: комбінований

Ключові компетентності

вміння вчитися: самоорганізовуватися до навчальної діяльності у взаємодії; під керівництвом учителя визначати мету роботи і план її виконання;

загальномовленнєві вміння і навички: виділяти під час читання і слухання важливі за змістом слова; нове, незрозуміле;

загальнокультурні: дотримуватися норм мовленнєвої культури, зв'язно висловлюватися в контексті змісту, формувати духовно – моральні основи життя;

соціальні : продуктивно співпрацювати з різними партнерами в групі та команді;

громадянські: розвивати здатність добре мислити, з повагою ставитися до людей, до самого себе.

загальнопізнавальні вміння: робити висновок – узагальнення самотійно чи за допомогою вчителя;

контрольно-оцінні вміння: відповідати «своїми словами», зв'язно й послідовно описувати почуте, побачене;

інформаційно-комунікативна: знаходити у тексті конкретні відомості;

загальнокультурна: дотримуватися правил поведінки на уроці;

здоров'язбережувальна: розпізнавати правильне і неправильне сидіння за партою;

соціальна: співпрацювати в парі, групі.

Предметні компетентності: поглибити знання учнів про казку, продовжити ознайомлення учнів з народними казками, формувати читацьку компетентність школярів, розвивати пізнавальні інтереси, уміння робити висновки, прагнення краще вчити предмет; здатність до творчого застосування знань і вдосконалення

умінь; застосовувати набуті знання в нестандартних ситуаціях; виховувати патріотів рідної держави, повагу, любов до рідного краю, допитливість, уважність, натхнення, любов до навчання та вміння працювати разом.

Хід уроку

I. Організація класу до уроку (презентація, слайд 2).

II. Перевірка домашнього завдання:

1. Вправа «Інтерв'ю в казкового героя» (діалог з героями прочитаних раніше народних казок)

III. Мотивація навчальної діяльності.

1. Повідомлення вчителя: українська казка є глибоко моральною та повчальною. Матеріал, який ми розглянемо, є лише маленькою частинкою у морі багатого українського фольклору. Казка несе у собі мудрість всього народу, що відточувалась поколіннями і не може бути не повчальною.

2. Вправа «Очікування від уроку» (діти коротко записують на коль.аркушах і прикр. на дошці).

IV. Актуалізація опорних знань учнів. Повідомлення теми, мети уроку.

3. Бесіда.

- Діти, що об'єднує всі ці прочитані нами казки? (вони народні, соціально-побутові)

- Які казки називають соціально-побутовими? (демонстрація виставки книжок укр.нар.казок)

3. Вправи для розчитування (презентація, слайди 5, 4, 3).

V. Сприймання та усвідомлення нового матеріалу. Розвиток мовленнєвих умінь і навичок.

1. Вправа «Передбачення» (за назвою казки, за ілюстрацією на ст.51)
2. Словникова робота (презентація, слайди 6-11)

3. Комбіноване читання (аудіозапис початку казки+чит. учнями за диктором пошепки; потім читають учні по черзі вголос до позначки вчителя; далі дочитують всі казку мовчки).

4. Бесіда-роздум над прочитаним текстом (запитання з підручника на ст.52-53, слайд 23).

5. Визначення головної думки тексту дітьми.

Фізкультхвилинка

VI. Повторне читання тексту учнями й робота над текстом.

6. Повторне читання тексту:

а) вибіркове;

б) Гра «Знайди речення за початком»;

в) читання «ланцюжком» до зупинки вчителя (І і ІІ частини).

-Яка основна думка прочитаної частини? Сформулюйте коротко(вчитель записує і на дошці поступово з'являються два перших пункти плану).

7. Об'єднання дітей в групи (за назвою позитивних персонажів казки: Володар, Воєвода, Третій Син)

8. Робота в групах (кожна з груп отримує завдання назвати «свою» частину прочитаної казки,

презентує її). Так з'являється складений учнями й записаний вчителем план на дошці.

-Сфотографуйте складений вами план і вдома потренуйте стисло переказувати казку за ним.

VII. Закріплення знань на основі творчої роботи над текстом.

1. Складання «паспорту» головного героя твору (усно, за питаннями)

VIII. Підсумок уроку

1. Підведення підсумків вправи « Очікування від уроку» (див. част.ІІІ уроку, п.2).

2. Вправа «Рефлексія» (учні висловлюють і складають у скриньку враження від уроку).

3. Самооцінювання учнями своєї роботи на уроці (слайд 27, цеглинки «Лего»)

ІХ. Домашнє завдання:

1. Навчитись стисло переказувати казку «Кам'яний горішок» за складеним і зафіксованим на фото планом.

Додаток В

Зустріч з батьками та учнями 1 класу

Зустріч-тренінг

Тема. Дружна родина. Взаємодопомога членів родини. Сімейні традиції.

Мета: розширити уявлення учасників тренінгу про сім'ю як чинник здоров'я, про те, що сім'ї бувають різними, що члени родини дбають одне про одного, спонукати дітей допомагати батькам та іншим членам родини;
обговорити з учасниками тренінгу взаємовідносини в сім'ї, значення в житті людини розвитку емоційної сфери, позитивних емоцій, здобувати практичні навички спілкування в сім'ї;

показати батькам роль родинного мікроклімату та взаємостосунків у розвитку особистості дитини;
виявити вплив сімейних традицій на розвиток дитини;
виховувати любов, повагу, шанобливе ставлення до членів родини.

Обладнання і матеріали: промінчики, листочки конюшини, ілюстрації, чисті аркуші паперу, олівці, шаблони емблем, презентація до тренінгу, музичний супровід, мультфільм.

Очікуванні результати:

Після цього тренінгу учасники зможуть:

1. характеризувати та оцінювати свою поведінку в сім'ї;
2. давати визначення поняттям сім'я, сімейні традиції та свята;
3. розповідати про важливість виконання своїх обов'язків у сім'ї.

Хід тренінгу

I. Привітання.

Учасники тренінгу промовляють вірш і виконують вправи за фасилітатором.

Сонячний зайчик »(слайд 4)

Сонце високо встає – *(піднімаємо руки вгору)*

День прекрасний настає... *(розводимо руки)*

Я прокинуся раненько, *(потягуємося)*

Поцілую рідну неньку. *(шлемо повітряний поцілунок)*

Посміхнуся всім довкола, *(посміхаємося)*

Я щасливий, як ніколи! *(підстрибуємо)*

Потягнемо ручки до сонечка. Підставимо обличчя до ласкавого сонячного проміння. Подаруймо сонечку і один одному наші щасливі усмішки.

1. « Ми в караоке.» (В додатках)

Виконання пісні Наталії Май «Родина»

2. Вправа «Правила» (слайд 5)

Тренер пропонує учасникам розробити правила, за якими буде працювати група, та оформити їх на плакаті

Правила роботи

Чути один одного.

Бути ввічливим.

Бути активним.

Не кричати.

Поважати один одного.

Обміркувати.

3. Вправа «Клубочок загадок» (слайд 6)

Учасники відгадують загадки, передаючи клубок ниток з рук в руки.

Пестить, ніжить, і голубить розуміє, дуже любить.

Я до неї пригорнуся,

бо вона моя ... (матуся). (слайд 6)

Сильний, добрий, справедливий, біля нього ми щасливі.

Знає,вміє він багато.

Гордимось, бо це наш ... (тато.) (слайд 7)

Ніжна, лагідна, рідненька, як голубонька сивенька.

Нам би небо прихилила.

Це ... наша мила. (бабуся) (слайд 8)

Він чимало літ прожив, на повагу заслужив.

Для матусі він — татусь,

а для мене він — ... (дідусь.) (слайд 9)

З ним ніколи не сварюся,

Іграшками поділюся.

Буду з ним дружити, грати.

Познайомтесь, це мій ... (братик.) (слайд 10)

Хитрі очі, дві косички.

У веснянках ніс та щічки.

Непосида невеличка називається ... (сестричка.) (слайд11)

II. Очікування.

Отже, сьогодні ми будемо говорити про дружну родину, взаємодопомогу членів родини та сімейні традиції. Напишіть на своїх промінчиках очікування (тобто, що ви очікуєте дізнатись на зустрічі). І прикріпимо їх до сонечка (ключове слово – родина)

III. Основна частина.

- Ми сьогодні поговоримо про сім'ю, родинні стосунки, традиції в сім'ї.

-Що таке сім'я? Відповіді учасників.

1. Інформаційне повідомлення тренера. (слайд 12)

- У словнику значення слова «сім'я» трактується наступним чином: "Це група людей, що складається із чоловіка, жінки, дітей та інших близьких родичів, які живуть разом". Це ті, кого ми любимо, про кого піклуємося, кому бажаємо здоров'я, щастя і добра. У житті кожної людини родина займає особливе місце. Слово «сім'я» звичне і приємне. Ми одразу згадуємо тата, маму, дідусів, бабусь, братиків, сестричок. У сім'ях разом можуть жити два, три покоління Наприклад, крім батьків і дітей, можуть жити бабуся, дідусь, прабабуся, прадідусь. Якщо в сім'ї троє і більше дітей, то така сім'я є багатодітною. Родини бувають різні, у яких є і мама, і тато, а буває й так, що є тільки один з батьків. Не в усіх є бабусі й дідусі, братики й сестрички. Є сім'ї, у яких живуть усиновлені діти або діти живуть з бабусею чи дідусем, іншими родичами. Але ви повинні любити і поважати свою сім'ю, допомагати один-одному.

- Кого ми вважаємо найріднішими людьми?

- Так, це мама, тато, братики, сестрички.

Тато – господар дому, (слайд 13)

мама – його берегиня,

діти – радість, окраса і поміч.

Це сім'я, родина.

2. Тест для батьків «Чи знаю я свою дитину?»

З аркуша паперу без допомоги ножиць створити силует своєї дитини і на ньому записати відповіді на запитання. (слайд 14)

- На голівці силуету напишіть мрію вашої дитини.
- На лівій руці – захоплення.
- На правій – де любить відпочивати.
- На лівій ніжці – улюблений мультфільм.
- На правій ніжці – улюблене заняття.
- На животику – улюблене родинне свято.

А в цей час діти оздоблюють пам'ятку-прохання до батьків. На роздрукованих пам'ятках обводять кольоровими маркерами свою ручку, прикрашають малюнками за власним бажанням.

Пам'ятка-прохання

1. Любі батьки, пам'ятайте, що ви самі запросили мене у свою родину.
2. Мої ручки ще маленькі – не очікуйте від мене досконалості, коли я застилаю ліжко, малюю, пишу.
3. Мої почуття ще не зрілі – прошу, будьте чуйними до мене. Не нарікайте.
4. Щоб розвиватися, мені потрібна ваша підтримка.
5. Дайте мені трішки самостійності, дозвольте робити помилки, щоб я учився на них.
6. Прошу, не робіть усього за мене, бо я виросту переконаним у своїй неспроможності.
7. Я переймаю у вас усе: слова, інтонацію голосу, манеру рухатися. Тому навчіть мене, будь ласка, найкращого.
8. Я хочу відчувати вашу любов, хочу, щоб ви частіше мене обіймали, пригортали, цілували.

Любі мої, я вас дуже-дуже люблю!!!

Покажіть мені, що ви любите мене також.

Після виконання тесту, батьки обговорюють відповіді з дітьми і отримують пам'ятки.

IV. Руханка-пантоміма « Вгадай, що я роблю?» (слайд 15)

- А тепер проведемо руханку і дізнаємося які у вас є домашні обов'язки. (Учасники стають в коло. На підготовлених картках - малюнки, які потрібно показати рухами: витирати пил, доглядати за кімнатними рослинами, тваринами, прибирати пилососом, чистити взуття, виносити сміття, ремонт, підготовка до свята, робота в саду і на городі, збір і переробка врожаю).

1. Вправа «Пофантазуємо» (слайд 16)

- Щоб оцінити роль сім'ї в нашому житті, спробуйте уявити себе героєм казкового безлюдного міста. Тут тепло, є різноманітна їжа, немає небезпеки, але ви самі. Чи буде вам там добре?

Аналіз відповідей із складанням «щасливого» листочка конюшини.

Підсумок тренера. Так, нелегко довелося б кожному з нас! Адже з нами не було б батьківської опіки, ніжності і родинного тепла, щирого спілкування та довіри, дружби і любові. У чому ж цінність сім'ї для кожного з нас?

2. Робота з пелюстками.

З пелюсток конюшини створюємо листочок конюшини. Обговорюємо цінність сім'ї.

Перша пелюстка - вчимося жити.

Друга пелюстка - пізнаємо моральні правила, отримуємо досвід життя.

Третя пелюстка - досвід спілкування.

Четверта пелюстка -збережемо сімейні традиції.

3. Творча гра « Палац побажань» (слайд 17)

- На зустріч до нас завітала Фея Бажань.

Що б ви попросили у неї?

Уявіть, ви піднімаєтеся сходинками у її палац. Кожна сходинка - побажання для вашої сім'ї. Заплющте очі. Коли Фея доторкнеться до вас своєю паличкою, назвіть своє побажання.

Слово тренера: - Все життя людини проходить в сім'ї. Але мало хто замислюється, яку роль в його житті відіграє родинне коло, сімейні свята і традиції

4. Перегляд мультфільму «Моя сім'я» (В додатках)

5. Завдання для веселих олівців.(слайд 18)

а) - Намалуйте емблему традицій своєї сім'ї .

б) - Розкажіть про традицію сім'ї.

(Учасники висловлюють власну думку).

V. Завершення тренінгу. (слайд 19)

Учасники беруть свої промінчики і, якщо їхні очікування здійснилися, прикріплюють їх до сонечка.

Тренер.- Подивіться як засяяло наше сонечко.

Прощання (слайд 20)

Усі беруться за руки і проговорюють слова:

Я бажаю здоров'я собі і всім людям на Землі!

Звучить мелодія пісні Назарія Яремчука «Родина».

Пісню виконують батьки з дітьми. Текст пісні додається.

Може в житті хтось принаду підкине

У чарівничих, звабливих очах.

Тільки родина, як зірка єдина,

Твій порятунок – надійний причал.

Ні, не шукай в своїм серці причину,

Якщо зневіра тебе обпече...

Тільки родина у прикру годину

Схилить надію тобі на плече.

Приспів:

Родина, родина – від батька й до сина
Від матері доні добро передам.
Родина, родина – це вся Україна
З глибоким корінням, з високим гіллям.
В морі спокуси є хвилі великі,
Та не забудь у захопленні ти,
Що лиш родина – бальзамові ліки,
Ліки від старості і самоти.
Все відцвітає, і жовкне, і гине,
Вітром розноситься, ніби сміття...
Тільки родина, як вічна зернина,
На невмирущому полі життя.

Приспів:

Родина, родина – від батька й до сина
Від матері доні добро передам.
Родина, родина – це вся Україна
З глибоким корінням, з високим гіллям.

Приспів:

Родина, родина – від батька й до сина
Від матері доні добро передам.
Родина, родина – це вся Україна
З глибоким корінням, з високим гіллям.

Приспів:

Родина, родина – від батька й до сина
Від матері доні добро передам.
Родина, родина – це вся Україна
З глибоким корінням, з високим гіллям.

Додаток Д

Таблиця 2.7

Характеристики ігр [8]

N N/n	Назва гри	Зміст гри
1.	«Знайди помічника»	До кожного слова лівого стовпчика доберіть слово з правого, яке допоможе правильно вибрати потрібну букву. кр...ло числа ч...сло зерна з...мля крила з...рно землі
2.	«Пишу - сумніваюсь»	Учитель називає слово. Якщо звук (е) чи (и) в корені слова наголошений, діти промовляють слово «пишу», якщо ненаголошений, кажуть слово «сумніваюсь» і добирають перевірне слово. (Стежка, степи, плече, книги, лелека, дитина, чисто, теплий і т.д.)
3.	«Довга низка»	Підібрати і написати якомога більше слів з подовженими приголосними. Перемагає той, хто за певний час запише найбільше слів.
4.	«Алфавітний ланцюжок»	Учні стають у коло і по черзі називають за алфавітом слова – назви тварин. Якщо на якусь букву не можуть придумати відповідного слова, то називають лише букву.

5.	«Вередливий звук»	Жив собі, був собі звук у словах, завередував і втік. (Наприклад: звук К). Потрібно його впіймати і поставити на місце. (-іт; -аштан; -віти; -рокодил).
6.	«Відлуння»	Учитель називає слова, а діти хором повторюють останній склад. (Наприклад: ромашка –ка, книга – га, ліс – ліс).
7.	«Магазин»	У першому відділі магазину продаються речі, у назвах яких є м'які приголосні, у другому – тверді приголосні.
8.	«Звук (С)»	Для цієї гри можна брати будь-який звук. 1. У назвах якого взуття є звук (с)? (босоніжки, сандалі, кросівки...) 2. У назвах якого посуду є звук (с)? (сковорода, стакан, салатниця, каструля...) 3. У назвах яких тварин є звук (с)? (собака, лис, лось...) 4. У назвах яких фруктів є звук (с)? (абрикос, слива, апельсин, персик, смородина...) 5. У назвах яких професій є звук (с)? (слюсар, столяр, суддя, касир...) 6. У назвах яких меблів є звук (с)?(стіл, стілець, сервант...)
9.	«Телеграфісти»	Учитель промовляє окремі звуки, а діти складають із них слова. (л-і-т-о; з-о-ш-и-т; -п-і-в-н-и-к).
10.	«Утвори нове слово»	На початку або в кінці слова додати букву, щоб утворилося нове слово. Луг – плуг; риба – рибак; Коса – косар; мак – смак.

11.	«Ланцюжок»	Склади ланцюжок із 10 слів, де кожне наступне слово розпочинається двома буквами попереднього: (Наприклад: тиша – шапка – калина...).
12.	«Переплутанка»	Склади правильно слова і запиши. (Наприклад: ронаво – ворона) Лібка – еосл – сазць – Овкв – авод – рооска –
13.	«Добери склад»	Добери склад, щоб утворилося слово. Гру –ша кали – воро – По – сос – коро –
14.	«Чарівні склади»	Місцями поміняй склади І з них слова нові склади. Марко – комар банка – кабан наша – шана лапи –пила трава –ватра маса –сама трохи – хитро рама –мара
15.	«Дотепник»	ЛО, ПЕД, ВЕ, СИ – це склади. Швидше слово з них склади! (велосипед) Матеріал для гри: ЛИ, КРО, ДИ, КО (крокодили) РО, ДИ, СМО, НА (смородина) ЧЕ, КИ, РЕ, ВИ (черевики) і т. д.
16.	«Збери букет»	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.

		Тюльпан, нарцис, троянда, півонія, айстра, ромашка, лілія...
17.	Піраміди складів, слів	побачити букви, склади чи слова ліворуч і праворуч. М * А НЕ * БО Л * О ЗО * РІ С * И ХМА * РА Т * І МІ * СЯЦЬ К * У СОН * ЦЕ
18.	Словесні піраміди	САД ЛІС САДИ ЛІСОК САДОК ПУЩА САДІВНИК ПЕРЕЛІС САДІННЯ ДІБРОВА
19.	«Шарада»	Вихідне слово ділиться (по складах або інакше) на кілька частин, кожна з яких має сенс самостійного слова, а потім дається опис, можливо і віршоване, кожній частині слова і загадуємого слова в цілому. З Б – болісної буваю, Початок деревом зветься, з М – одяг пожираю, кінець – мої читачі. з Р – акторові я потрібна, Тут, у книзі, ціле знайдеться, з С- для кухаря важлива. (біль – моль – роль – сіль) і в кожній сходинці є вони. (бук-ви) Я – синонім до слова «бик» Відомо Вам чи ні, і відомий усім, є такий на світі колір.

