

Формування пізнавальної активності учнів засобами ігрових форм навчання

*Підготувала Захваткіна К.О.
Керівник т/о «Палітра»*

В. О. Сухомлинський писав, що без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку: «Гра – це величезне світле вікно, через яке духовний світ дитини впливається в життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що розпалює вогонь китливості та допитливості».

Внаслідок застосування ігор виконується один із основних законів навчальної діяльності: досягнення мети навчання неможливе без власної активності дитини. Ігрові завдання становлять основний методичний апарат навчання предмета на етапі активізації навчального матеріалу, який раніше подавався іншими способами. Виняткове значення ігрового методу організації пояснюється ще й тим, що гра реалізує в розгорнутому вигляді психологічний механізм самої пізнавальної діяльності. У грі ефективно включення функції орієнтування забезпечується на основі адекватної мотивації ігрової діяльності, що обумовлено її природою, чим і пояснюється висока продуктивність ігрового способу навчання.

Отже, ігрова навчальна діяльність необхідна, вона відкриває широкі можливості для навчання предмета. Ігри дозволяють зробити цікавими і захоплюючими роботу учнів на творчо-пошуковому рівні. Вони сприяють використанню знань у нових ситуаціях, т.ч. засвоєний учнями матеріал проходить через своєрідну практику, вносить розмаїтості та інтерес в навчальний процес.

1.1 Гра - один із видів діяльності людини

Гра - один із видів діяльності людини, який виник історично, що полягає у відтворенні дій дорослих і відносин між ними. Це один із засобів фізичного, розумового і морального виховання. На всіх етапах розвитку особистості гра сприймається як цікаве, яскраве, необхідне для її життєдіяльності заняття. «Гра, - писав С. Шацький, - це життєва лабораторія дитинства, яка дає той аромат, ту атмосферу молодому життю, без якого ця пора її була б марною для людства. У грі, цьому спеціальному опрацюванні життєвого матеріалу, є найцінніше ядро розумної школи дитинства».

Виходячи з цієї мети, виникає ряд завдань щодо організації та проведення ігрових уроків, а саме:

- чітко формулювання виховної мети гри та підпорядкування її змісту діяльності на всіх етапах проведення гри;
- чітко формулювати пізнавальні завдання, які можуть бути проблемними, спонукальними ж активності, творчого мислення, пошуку нових знань і нових способів дій;
- зосередити увагу на діяльності слабких, невстигаючих учнів;
- навчити учнів здійснювати самоконтроль, самоаналіз і самооцінювання;
- розробка маршруту і складання карти, якщо це гра-подорож;
- попередній підбір і виготовлення необхідних атрибутів (ігрового реквізиту, маршрутних

листків, художньо-ілюстративного матеріалу та інше) ,

- варіативне використання під час гри різноманітних форм виховної роботи задля оптимізації виховного впливу в цілому;

- обов'язкове узгодження складності завдань та часового регламенту з віковими можливостями учнів;

- залучення до проведення абсолютно всіх учнів класу з метою активізації творчого потенціалу кожної дитини.

Майже всі прийоми, способи дії нестандартних уроків, які я використовую, відзначаються ігровим спрямуванням. Ці уроки мають велике значення, а саме:

- вони цікаві, захоплюючі, доступні;
- дають можливість спілкуватися з усіма дітьми класу, що позитивно впливає на емоційну сферу учнів, на створення позитивного психологічного клімату;
- сприяють самостійному пошуку знань;
- сприяють розвитку творчості, активної і пізнавальної діяльності обдарованих дітей;
- залучають та заохочують учнів з низкою пізнавальною активністю до різних видів діяльності;
- розвивають уяву, фантазію, творче мислення кожного учня;
- сприяють зміцненню знань, їх систематизації;
- розвивають мислення, мовлення дітей.

Залежно від того, наскільки гнучкими, динамічними і творчими чи чітко регламентованими є рольові дії, правила і зміст, колективні розважальні ігри можна поділити на дві групи:

1. **Ігри творчі:** сюжетно-рольові, конструкторські, драматизації з вільним розвитком сюжету, гра-жарт, гра-розіграш.

2. **Ігри за встановленими правилами:** рухливі, хороводні, спортивно-змагальні, настільні.

У кожної гри є свій виховний і розвивальний потенціал.

Педагогічні ігри диференціюють за педагогічною спрямованістю: дидактичні (ці ігри організовуються в процесі навчання), творчі педагогічні ігри (ігрова модель розроблена самим педагогом з метою досягнення конкретних виховних завдань). Такі ігри найчастіше вводяться в інші види діяльності, будучи їхньою емоційною основою. У них школярі перебувають у рольовій позиції позитивного персонажа. Ці ігри, які не регламентовано чіткими умовами і правилами, містять великі можливості для творчого самовираження школяра через роль. Роль є тим рушієм, який «запускає» весь механізм педагогічних ігор творчого змісту.

Педагогічні творчі ігри можна поділити на такі види:

1. Тривала гра. На тривалий час зберігається уявна ситуація, сюжет і ролі.

2. Елементи гри. Маю на увазі ситуації, коли в організацію колективної діяльності дітей вводиться один із компонентів гри, щоб надати ігрового забарвлення цій діяльності та активізувати її (роль або уявна ситуація).

3. Гра-творчість. У процесі моделювання таких ігор організаційна роль педагога мінімальна: він може тільки подати ідею, підвести дітей до думки або просто прочитати готовий зразок гри.

Дотримання цих умов дасть педагогу можливість на тривалий час зберегти ігрову атмосферу, активізувати діяльність дітей.

Завершення гри доцільно організовувати двома шляхами: 1) у методичному розробленні гри попередньо передбачити її фінал; 2) завершення гри припадає на час перерви у спілкуванні з дітьми. В умовах школи - це канікули, в літній період - розпад тимчасового колективу. Підсумки гри підбивають урочисто: вручають пам'ятні знаки, оголошують подяки.

1.2 Формування соціально-адаптованих учнів у процесі спільної пізнавальної діяльності

Одним з принципів навчання є позитивне емоційне навчання. Емоційна сторона процесу навчання ще недостатньо розроблена у методичній літературі, не завжди використовуються можливості, які пропонує педагогам сучасна дидактика. Серед методів, які сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів і підвищенню емоційного рівня засвоєння знань, широко використовуються різні дидактичні ігри. На можливість застосування у процесі навчання вправ і завдань, що потребують оригінального мислення, а також елементів пізнавальних ігор для підвищення емоційної активності учнів вказували Ю. Бабанський, М. Голобородько та інші.

Застосування ігор забезпечує єдність формування понять, інтелектуального розвитку у нерозривному зв'язку з всебічним вихованням та соціалізацією учнів.

Найбільш альтернативні форми навчання:

- роботу в парах;
- роботу в малих групах ;
- роботу в великих групах ;
- індивідуальну роботу;
- диференційовану роботу(за різними напрямками).

Це дає можливість дібрати посильні завдання кожному учневі, максимально розвивати його здібності.

1.3 Методичні рекомендації застосування ігор на різних етапах уроку

Місце і роль ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння учителем функцій і класифікації педагогічних ігор. Використовуючи ігри зважаю на їх дидактичну ціль відповідно до етапу уроку.

1. Організація класу. У педагогічній практиці часто можна спостерігати, що вчитель довго не може заспокоїти учнів, коли почався урок. Причин подібної ситуації декілька, серед них: об'єктивні – психологічні особливості дітей і суб'єктивні – у дітей досконало не сформовані такі якості особистості, як організованість і дисциплінованість.

Вчитель різними методами і прийомами може впливати на організацію класу до уроку:

- розв'язування кросворду на перерві, пов'язаного з темою уроку;
- зачитування уривку оповідання і зупинка на найцікавішому місці, а продовження зробити на уроці і т. ін.

Звичайно, що такі прийоми використовуються з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей учнів, їх інтересу до навчального предмету, конкретної ситуації перед уроком.

Організаційний етап кожного уроку покликаний створювати атмосферу довіри та доброзичливості, забезпечити нормальну зовнішню обстановку для роботи та психологічний настрій учнів на нормальну роботу. Попередня організація класу передбачає взаємне вітання вчителя і учнів, перевірку відвідування, зовнішнього стану приміщення, робочих місць, робочої пози та зовнішнього вигляду учнів, організацію уваги.

Перефразовуючи вислів «Як назвеш корабель, так він і попливе», як почнеш урок, так він і «пройде». Тому раджу з самого початку уроку створити такий робочий настрій у класі, щоб усі відчули об'єктивну потребу у внутрішній готовності сприйняти навчальну інформацію та діяти в ній. Вчитель повинен за лічені секунди оцінити ситуацію, відчути психологічний стан учнів і виробити «стратегію» організації класу до уроку. Найчастіше доводиться діяти експромтом. І тут необхідно мати при собі «боєприпаси». Таким арсеналом володіє кожен вчитель. Це – слово, посмішка, погляд. Головне – самому налаштуватися на позитивний ефект.

То як же можна почати урок? Пропоную декілька варіантів початку уроку, які використовую у своїй практиці:

Традиційне вітання.

Поетичне вітання. Почніть урок віршованими рядками. Наприклад:

А тепер за парту всі сідайте рівно.

І до роботи візьмемось сумлінно.

Уже дзвінок нам дав сигнал: працювати час настав.

Тож і ми часу не гаймо. Роботу швидше починаймо.

Нумо, діти, підведіться! Всі приємно посміхніться.

Продзвенів уже дзвінок, починаємо урок!

Доберіть поезію, яка створить позитивний настрій, розкриє учням красу слова.

Із слова починається людина, із мови починається мій рід.

Моя ласкава, мамина, єдина – щебече соловейком на весь світ. Н.Рій

Ще більший ефект матиме епіграф до уроку, записаний на дошці та прочитаний вчителем або учнями.

Музичне вітання. Ніяких слів, тільки музика, яка налаштує на урок, буде перекликатися з темою. Вчитель може використати мелодії українських народних пісень, класичну музику, навіть сучасну популярну музику.

«Малюнкове вітання». Використовуються для цього смайлики. Є декілька варіантів такого вітання:

Прикріплюю на дошці смайл «Радість» і бажаю всім учням гарного настрою, легкого засвоєння теми.

Пропоную учням обрати «Смайл уроку» серед запропонованих.

Учням, що обрали «сумні» або занадто веселі смайли, раджу налаштуватися на роботу. Важливо використати цей прийом і наприкінці уроку, під час рефлексії. Учні можуть смайликом показати свої враження від уроку, чи змінився їх настрій за час уроку. Це дасть змогу вчителю проаналізувати свої помилки, знайти індивідуальний підхід до кожного учня.

Міні-тренінг або розминка.

Невід'ємний елемент структури уроків з використання стратегії критичного мислення - це розминка (або міні-тренінг). Вона допомагає створити психологічний клімат (сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу, підвищенню авторитету вчителя, психологічному розвантаженню учнів, які за день мають 5-6 різних уроків), налаштовує дітей на активну й плідну індивідуальну, парну, групову форми роботи.

Пропоную одну з таких розминок:

Міні-інтерв'ю. Після привітання даю чітку інструкцію: «Інтерв'ю за 1 хвилину. Відповідаємо прикметниками (прислівниками, дієсловами, словами з префіксами -роз, -без і т.д)» . Вибір питань і відповідей залежить від мовної теми попереднього уроку, допомагає застосувати на практиці набуті знання. Наприклад:

До теми «Прикметник»

- Яким був попередній урок? (Важким, цікавим...)
- Якою була перерва? (Веселою, короткою...)
- З яким настроєм ви прийшли на урок?(Гарним, сумним, надзвичайно веселим...)
- А яка зараз повинна бути обстановка на уроці, щоб ви змогли засвоїти нову тему?
(Робоча)

- Отже, давайте створимо таку робочу атмосферу.

«Психологічна настанова»

Ось якими можуть бути варіанти початку уроку:

«До успіху»

- Усміхніться один одному, подумки побажайте успіхів на цілий день. Для того, щоб впоратися на уроці з завданнями, будьте старанними і слухняними. Завдання наші такі (можна оформити як девіз уроку):

Не просто слухати, а чути.

Не просто дивитися, а бачити.

Не просто відповідати, а міркувати.

Дружно і плідно працювати.

«Самоналаштування»

- Покладіть руки на парту, закрийте очі та промовляйте :

Я зможу сьогодні добре працювати на уроці.

Я особистість творча.

Я бажаю всім однокласникам успіхів на сьогоднішньому уроці.

2. Мотивація знань - це підготовчий етап, коли виникає момент створення позитивного емоційного настрою на засвоєння навчального матеріалу. Учитель разом з дітьми ставить мету уроку і обов'язково їх аналізує, щоб визначити кінцевий результат уроку для кожного його учасника. На даному етапі уроку учні стають не об'єктами, а суб'єктами навчання, активними його учасниками. Через створення проблемної ситуації педагог визначає мети уроку. Це відбудеться не відразу і не раптом, але відразу ж піде опора не так на пам'ять, а на мислення дітей. І методи навчання: частково - пошукові, і діяльність учнів - продуктивна.

Тут можна використовувати такі ігри:

Рухлива гра «Хто швидше»

Клас ділиться на 2 команди. Під час повторення або узагальнення теми «Прикметник»

викликаються 2 учні, на кожен крок вони повинні назвати прикметники певного роду або числа.

Перемагає той, хто першим подолав відстань до дошки.

Гра «Жарт складача»

При наборі слів складач вирішив пожартувати, всі приголосні він вставив, а голосні пропустив.

Знайди невідомі букви з теми «Прикметник»

Пр_м_ зн_ч_нн_, с_н_н_м_, _дн_зн_чн_, _нт_н_м_, б_г_т_зн_чн_, п_р_н_сн_ зн_ч_нн_. (Пряме значення, синоніми, однозначні, антоніми, багатозначні, переноне значення)

3. Актуалізація знань - це перенесення вже наявних знань у нову ситуацію щодо змісту теми і цілей уроку через постановку проблемних завдань. Діти повинні зуміти застосувати знання, а не відтворити їх. Таким чином, на уроці йде процес повторення, але на рівні мислення, а не пам'яті. Розглянемо мету процесу актуалізації знань: активізація особистісного досвіду кожного і використання його в навчанні, формування уявлення про досліджуваних об'єктах, формування у дитини зацікавленості в засвоєнні досліджуваного матеріалу. На даному етапі можна запропонувати такі ігри:

Гра «Хто більше?»

При вивченні теми «Прикметник» учням пропонується заповнити таблицю відмінювання прикметників жіночого роду однини або учням потрібно записати сфери виробництва, де використовуються прикметники, можна провести цю гру усно, кожен ряд називає по черзі сферу виробництва.

Гра «Знайди помилку»

Учитель читає фрази з помилковою інформацією з теми. При появі помилки в тексті потрібно підняти жетон, сигнальну картку або плескати в долоні. Та команда, яка знайде більше помилок, виграє. Також можна наділити в дану форму тестові завдання, але учні повинні відповідати на питання тільки «так» і «ні».

Лексична гра

Учитель читає словосполучення, а учні повинні вгадати про який предмет, істоту чи явище йде мова.

4. Формування нових знань. Мета - формування знань на рівні осмислення сутності понять. Якщо ми визначаємо цілі вивчення нового матеріалу через термін «формувати ...», то ми вже створюємо ситуацію на уроці суб'єкт - об'єктних відносин вчителя з учнями.

У практичній частині уроку завдання вчителя: створення умов формування вміння застосувати теоретичні знання на практиці, використовуючи диференційований підхід до учнів.

1 рівень застосування знань - дія за алгоритмом.

2 рівень - дія у змінній ситуації.

3 рівень - дія в новій ситуації.

На даному етапі можна використовувати гру при роботі з книгою.

Гра «Питання-відповідь»

Перед вами текст. Швидко і уважно прочитайте його. Тепер поділимося на дві команди. Нехай ліва команда буде задавати питання, права - відповідати. Змагання на кращий відповідь і краще запитання по навчальному тексту. Будуть враховуватися активність учасників команд у звичайно, кількість і глибина заданих питань і якість відповідей, також гумор, оригінальність, винахідливість.

- Команди, ще раз уважно прочитайте текст. Тепер за 1 - 2 хвилини ліва команда придумує свої

цікаві питання (можна коротко записати), права - обговорить текст, виділити в ньому головне, щоб оцінити якість задаються. Будь ласка, готуйтеся до турніру

- Будь ласка, права команда, задавайте питання своїм супротивникам, а ліва команда постарается відповісти. Почали!

- Отже, давайте оцінимо проведену гру. Ведучий, визначте переможців.

- Законспектуйте текст, відбивши основні поняття

Фізкультхвилинки (фізкультпаузи) є обов'язковим елементом на уроках. Вони сприяють поліпшенню функціонування мозку, відновлюють тонус м'язів, які підтримують правильну поставу, знімають напругу з органів зору і слуху, з утомлених від письма пальців. Під час виконання вправ намагаюся забезпечити приплив свіжого повітря в клас, застосовувати музичний супровід. Активно використовую такі види фізкультурних хвилин та пауз:

- комплекси фізичних вправ(передбачають вправи для м'язів рук, спини, ніг, які здатні зняти статичне напруження, активізувати дихання, посилити кровообіг);

- кінезіологічні (з метою профілактики деяких соматичних захворювань у дітей);

- імітаційні (віршовані);

- ігрові (стимулюють пізнавальну діяльність школярів).

Ігрові фізкультхвилинки

● *Гра «Ведмідь»*

Учитель пропонує учням уявити, як повільно ходить ведмідь, вайлуватості переступаючи з ноги на ногу; як бігає – швиденько і прямо пересувається вперед, (дозволити школярам пробігти від своїх парт до дошки), як він бурчить.

● *Гра «Піаніно»*

Поставити всі пальці на парту і під рахунок вчителя «раз і два» імітується гра на піаніно, пальці перебираються по порядку, починаючи від великого до мізинця.

● *Гра «Чи знаєш ти свій клас?»*

- Покладіть ручки і заплющіть очі. Я називаю предмет, який є в нашому класі, а ви показуєте на нього рукою, коли я скажу: «Розплющити очі», ви побачите, чи правильно показали.

Комплекс вправ гімнастики для очей

● Швидко покліпати очима, заплющити очі та посидіти спокійно, повільно рахуючи до 5. Повторити 4 -5 разів.

● Міцно замружити очі. Порахувати до 3, відкрити очі та подивитися вдалечінь. Порахувати до 5. Повторити 4 – 5 разів.

● У середньому темпі проробити 3 – 4 кругових рухів очима в правий бік, стільки ж само - у лівий. Розслабивши очні м'язи, подивитися вдалечінь – на рахунок 1 – 6. Повторити 1 – 2 рази.

● Витягнути руку вперед. Подивитися на вказівний палець витягнутої руки на рахунок 1 – 4. Потім перенести погляд вдалечінь на рахунок 1 – 6. Повторити 4 – 5 разів.

Дихальні вправи.

Поліпшують поставу, стимулюють рух діафрагми, поліпшують кровообіг, гармонізують діяльність дихальної, нервової і серцево-судинної систем.

● Глибокий вдих руки повільно підніміть до рівня грудей). Затримайте подих (увагу сконцентруйте на середині долонь). Повільно видихніть (руки опустіть уздовж тіла).

- Глибоко вдихніть. Закрийте вуха руками від верхньої точки до мочки. Затримайте подих. Видихніть з відкритим сильним звуком « а-а-а » (чергуйте зі звуками « и-и-и », « у-у-у »).

Вправи для розвитку слуху й зору.

Збільшують інтеграцію зорових і слухових навичок, розслаблюють плечі та шию, поліпшують поставу, активізують слух та пам'ять.

- Схрестіть руки на грудях. Помасажуйте спину вздовж ключиці з плавним переходом на плечі. Схрестіть руки за головою, стискаючи пальці. Натисніть на плечі. Відпочиньте в цьому положенні.

Кінезіологічний комплекс вправ для зняття стресу в дітей під час виконання контрольних робіт, диктантів

Лобово-потилична корекція. Для того, щоб зняти пульсацію між потиличною і лобовою частинами голови, слід протягом 10 – 30 хв глибоко вдихати і видихати повітря.

- *Промінь світла.* Направте яскравий промінь світла від ліхтарика на середину чола. Тривалість вправи від 30 до 60с. під час вправи дивіться на чорний аркуш.

- *Вуха.* М'яко розправте й розтягніть руками краєчки вух угору – назвні від верхньої частини до мочки п'ять разів. Промасажуйте ділянку за вухом униз до ключиці – п'ять разів.

- *Медуза.* Сидячи на стільці, робіть плавні рухи руками, наслідуючи медузу, що плаває у воді.

Віршовані (імітаційні) фізкультхвилинки

Встаньте, діти, посміхніться, землі нашій поклоніться

За щасливий день вчорашній. І до сонця потягніться.

В різні боки нахиліться. Веретеном покрутіться.

Раз присядьте, два присядьте. І за парти тихо сядьте.

Щось не хочеться сидіти. Треба трохи відпочити.

Руки вгору, руки вниз. На сусіда подивись.

Руки вгору, руки в боки.

Вище руки підніміть. А тепер їх відпустіть.

Плигніть, діти, кілька раз. За роботу, все гаразд.

5.Закріплення знань. На даному етапі закріпити знання учнів, необхідні для самостійної роботи, домогтися розуміння правильного використання отриманих алгоритмів для вирішення приватних завдань, контроль і коригування різними способами виконання завдань. Умовами досягнення позитивних результатів є використання декількох однотипних завдань, виконання яких нетривало за часом і спрямоване на виявлення особливо значущих знань і вмінь для подальшої самостійної діяльності учнів, раціональне місцезнаходження вчителя для того, щоб одночасно бачити і контролювати дії всіх учнів, що сидять за комп'ютерами, вміння вчителя надати екстрену допомогу учням, не знижуючи темпу роботи всього класу.

Ігри-пропозиції зазвичай починаються зі слів або питань: «Що було б...»; «Що б я зробив...»; «Ким би я хотів бути і чому?»; «Кого б обрав своїм другом?» тощо. Іноді початком такої гри є картинка.

Дидактичний зміст гри полягає в тому, що перед дітьми ставиться завдання і створюється ситуація, що потребує усвідомлення наступної дії. Ігрове завдання знаходиться у самій назві. Ігрові дії визначаються завданням та потребують від дітей доцільної передбачуваної дії відповідно до поставлених умов або обставин, що будуть створені. Діти висловлюють констатуючі або узагальнено-довказові припущення.

Ігри-загадки. Виникли загадки дуже давно. Вони були створені самим народом, входили до обрядів, ритуалів, свят. Вони використовувались для перевірки знань, винахідливості. В цьому і полягає очевидна педагогічна спрямованість та популярність загадок, як розумної розваги. Розгадування загадок розвиває здібність до аналізу, узагальненню, формує вміння розмірковувати, робити висновки, умовиводи.

Ігри-бесіди (ігри-діалоги). В основі гри-бесіди знаходиться спілкування педагога з дітьми, дітей з педагогом та дітей один з одним. Це спілкування має особливий характер ігрового навчання та ігрової діяльності дітей. Але гра-бесіда приховує в собі небезпеку посилення прийомів прямого навчання.

Ігри-мандрівки подібні до казок, їх розвитку, чудес. Мета гри-мандрівки - посилити враження, надати пізнавальному змісту трошки казкової незвичності, звернути увагу дітей на те, що знаходиться поряд, але не береться ними до уваги. Ігри-мандрівки загострюють увагу, спостережливість, усвідомлення ігрових завдань, полегшують переборювання складностей та досягнення успіху.

6. Процес узагальнення і оцінювання відповідей учнів.

- Це створення ситуації спілкування, що дозволяє кожному учневі проявити свою самостійність, ініціативу до способів роботи з вивчення теми, тобто це момент уроку, де кожен може висловити своє ставлення до нього.

- Це визначення проблем по засвоєнню досліджуваного матеріалу (виявлення труднощів).
- Це порівняння досягнень учнів з цілями уроку.
- Це самооцінка зацікавленості учня по засвоєнню матеріалу.

Учитель бачить кінцевий результат діяльності кожної дитини на уроці через завдання, які дозволяють «матеріалізувати» уявлення, отримані на уроці у вигляді схеми, таблиці, графіка, правила, визначення і т.д.

7. Підсумок уроку.

Під час оцінювання йде процес матеріалізації відповідей учнів. За що ставимо оцінку «6»? «Я знаю ...», тобто за відтворення вивченого. За що - «8»? «Я знаю і розумію, що кажу, наводжу приклади ...». За що - «10»? «Я знаю, розумію, наводжу приклади, можу застосувати в іншій ситуації ...». Іноді на даному етапі доцільно акцентувати увагу на основних поняттях або основної думки пройденого матеріалу.

Гра «Поле чудес»

Розгадати основні поняття, які вивчалися сьогодні на уроці з теми. На дошці відображені тільки голосні літери даних слів. Ігрові завдання становлять основний методичний апарат навчання предмета на етапі активізації навчального матеріалу, який раніше подавався іншими способами.

Правила дидактичної гри діти сприймають як умову, що підтримує ігровий задум. Їх невиконання руйнує гру, робить її нецікавою. Діти усвідомлюють, що, дотримуючись правил, швидше досягнеш результату. Правила дисциплінують, виховують витримку, терпіння. Вони сприяють досягненню дидактичної мети: непомітно спрямовують увагу на виконання конкретної програмової вимоги начального предмета. Підбивати підсумки гри варто одразу після її закінчення: підрахувати бали і визначити переможців, а також тих дітей, хто найбільш правильно виконав ігрове завдання. У ході гри та після її закінчення обов'язково слід відзначити досягнення

кожної дитини, підкреслити успіх, виявити оптимістичне ставлення до можливостей дітей та делікатність у висловлюванні оцінних суджень.

Іграм, що містять важкі завдання, мають передувати простіші, більш легкі. Вони готують дітей до подолання навчальних труднощів, забезпечують успіх у складних іграх.

Молодших школярів слід привчати до зосередженої самостійної роботи, формувати вміння визначати посильний обсяг роботи, працювати на уроці з повною віддачею, не втрачаючи жодної секунди дорогоцінного часу, щоб після його закінчення відчувати задоволення від гарно виконаної роботи.

ВИСНОВОК

Я вважаю, що гра має супроводжувати навчання. Адже найкраще дитину в молодшій школі розвивають ігри. Це той фактор, що допомагає малюку краще адаптуватись до навчання, розвивати пам'ять, увагу, винахідливість, зберігати дитячу безпосередність, виховує взаємоповагу. Саме граючись, дитина краще виявляє себе як індивідуальність. Завдання, в яких пов'язані і розумова, і фізична активність, сприяють вихованню гармонійної особистості. Адже гра - не просто розвага, це фантазія, помножена на розум і кмітливість. Навчання дитині повинно приносити не лише знання, а й задоволення.

Виходячи із загального поняття гри як форми діяльності в умовній ситуації, в дидактичній грі відтворюється певна форма суспільного досвіду. Така гра повинна навчати, розвивати і виховувати. Суть її полягає в моделюванні та імітації. У грі в спрощеному вигляді відтворюється дійсність та операції учасників, які імітують реальні дії.

До організації ігор можна поставити такі вимоги:

- гра повинна базуватися на вільній творчості і самостійній діяльності учнів;
- гра має бути доступною для учасників даного віку, а ціль досягнутою;
- обов'язковий елемент гри - її емоційність. Вона повинна викликати задоволення, веселий настрій;
- організатори гри повинні чітко продумати кожен з її етапів, - спрямувати і керувати процесом;
- організувати оцінювання результатів;
- підбити підсумки.

Гра допомагає учням, коли важко, коли є необхідність створити додатковий емоційний фон навчання, допомагає опосередковано впливати на хід і результати їхньої діяльності. В результаті використання ігор на уроках навчання грамоти діти швидко навчилися читати і писати. На уроках української мови у 2-4-х класах під час контрольних робіт діти не отримували негативних оцінок. Учні цього класу активні, комунікативні. В них добре розвинуте усне і писемне мовлення, бо міцні знання і навички учні набули у процесі активної пізнавальної діяльності, важливим стрижнем якого є інтерес. А стійкий пізнавальний інтерес формується при поєднанні емоційного, раціонального і ефективного в навчанні. Тому так важливе серйозне заняття зробити для дітей захопливим.

На основі проведеного дослідження можна зробити **висновки**:

- розвиток психологічних чинників навчальної успішності, внутрішні функціональні

зміни в структурі пізнавальної сфери учня, динаміка інформаційної ваги психічних функцій навчальної успішності молодших школярів залежать від ефективності розвитку їхніх пізнавальних інтересів;

- стійкий пізнавальний інтерес - є основою всієї навчально-виховної роботи вчителів початкових класів;

- маючи сформовані пізнавальні інтереси ще в першому класі, дитина успішно навчатиметься і далі, в неї з'явиться зацікавленість до навчальної діяльності, що є передумовою для виховання соціально-адаптованої особистості;

- у дитини поглиблюються і розширюються пізнавальні інтереси, якщо виникає бажання досконало вивчити навчальний матеріал, коли він виходить за межі навчального. Такий інтерес має стійкий характер;

- практичне використання ігрових уроків звужить коло пошуків психологічних причин невстигання школярів з навчальних предметів у початкових класах.

Сьогодні в початковій школі, яка, безперечно, є найважливішою ланкою освіти, змінюються пріоритети навчання: на перший план виступає її розвивальна функція, культ нестандартної самостійної думки, а освітня реформа матиме успіх, якщо кожен учитель почуватиметься реформатором свого власного навчального досвіду. Чудовий перший крок на шляху до змін – вибір навчальних стратегій активного навчання.

БІБЛІОГРАФІЯ

1. Андрощук Н.В., Леськів А.Д., Мехоношин С.О. Рухливі ігри та естафети у фізичному вихованні молодших школярів. - Тернопіль: Підручники і посібники, 1998. - с.15-19.
2. Богуславська З.М. Розвиваючі ігри для дітей молодшого шкільного віку/З.М. Богуславська, Е.О. Смирнова.- М., 2011. - 207 с
3. Ващенко О.М., Кудикіна Н.В., Люріна Т.І., Романенко Л.В. Рухливі ігри в початковій школі : Навчально-методичний посібник. - К. : Навчальна книга, 2003. - 80 с.
4. Виноградова Н.Р. Відкритий урок з української мови // Розкажіть онуку. - 2003. - № 9-10. - С. 77-79.
5. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності // Рідна школа. - 2000. - № 3. - С. 37-39.
6. Карпенчук С.Г. Теорія і методика виховання: Навчальний посібник - 2-ге вид., допов. і переробл. - К.: Вища школа, 2005. - С.226-228.
7. Леушина А.М. Дидактичні ігри в початковій школі/А.М. Леушина.- М. : Просвещение, 2010. - 105 с.
8. Масяк О.Н. Розвивальні ігри на уроках української мови // Початкова освіта. - 2004. - № 39 (279). - С. 10-11.
9. Методика навчання української мови в початковій школі : навчально-методичний посібник для студентів вищих навчальних закладів / За наук. ред. М. С. Вашуленка. - К. : Літера ЛТД, 2011. - 364 с.
10. Овдій В.М. загадки, скороговки, чистомовки на уроках української мови // Розкажіть онуку. - 2006. - № 5. - С. 25-27.