Якименко С.І.
Мовчан О.В.
Якименко П.В.

Теорія і методика ігрової діяльності в ЗЗСО

(для змішаного навчання)

2024

С. І. Якименко, О. В. Мовчан, П. В. Якименко

ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ЗЗСО

(для змішаного навчання)

Методичний посібник для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 013 Початкова освіта

Миколаїв
Видавець Румянцева Г. В.
2024

УДК 373.2.091.33-027.22(072)
Я 45

РЕЦЕНЗЕНТИ:

ПРІМА Р. М., доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри теорії і методики початкової освіти Волинського національного імені Лесі Українки;
ЗОРОЧКІНА Т. С., доктор педагогічних наук, професор, в. о. зав. кафедри початкової освіти Черкаського національного університету імені Б. Хмельницького

Рекомендовано до друку навчально-методичною радою Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського (Протокол № 9 від 22 травня 2024 року)

Якименко С. І.

Я 45 Теорія і методика ігрової діяльності в ЗДО (для змішаного навчання) : методичний посібник / автори-укладачі С. І. Якименко, О. В. Мовчан, П. В. Якименко. – Миколаїв : Видавець Румянцева Г. В., 2024. – 275 с.

ISBN 978-617-729-193-9

В основу методичного посібника покладено реалізацію вимог до навчально-методичного комплексу дисципліни «Теорія і методика ігрової діяльності дітей» відповідно до робочого навчального плану і програми спеціальності «Дошкільна освіта» МНУ імені В. О. Сухомлинського. Зміст даного методичного посібника структуровано відповідно до напрямків засвоєння студентами знань під час різних форм організації навчальної діяльності (лекцій, практичних занять, самостійної роботи) за змішаною формою навчання.

Матеріали даної роботи можуть бути використані науково-педагогічними працівниками, аспірантами, студентами педагогічних навчальних закладів, науковцями та практиками, які досліджують проблему фахової підготовки вчителів початкових класів.

УДК 373.2.091.33-027.22(072)

© Якименко С. І., 2024
© Мовчан О. В., 2024
© Якименко П. В., 2024

ISBN 978-617-729-193-9

Зміст

Передмова 4
Програма курсу 5
Стислі теоретичні відомості 24
Методичні рекомендації для підготовки до практичних занять 40
Орієнтовні тестові завдання до тем 136
Тезаурус 147
Додаток 1. Статті рекомендовані студентам для самостійного ознайомлення 171
Додаток 2.Ігрові форми роботи при вивченні різних навчальних предметів адаптаційно-ігрового циклу 193
Додаток 3.Ігри на розвиток пам'яті, уваги, мислення 226
Додаток 4 Ігри на перерві 237
Додаток 5. Корекційні ігри для дітей з особливими освітніми потребами 253
Додаток 6 Лічилки, мирилки, загадки 255
Рекомендована література 274

Передмова

Навчально-методичний посібник спрямований на формування у студентів професійних знань, вмінь та компетенцій, що дозволять їм успішно вирішувати завдання навчання та виховання учнів. Під час вивчення дисципліни "Теорія і методика ігрової діяльності дітей" студенти отримують знання про теоретичні та методологічні засади гри як технології початкової освіти, закономірності, принципи, методи навчання та виховання дітей, моделювання гри в освітній діяльності; аналізують власний рівень підготовки, свої можливості у процесі опанування теоретичного матеріалу та практичної діяльності; моделюють ігровий простір молодшого школяра в освітньому процесі; вирішують навчальні та виховні завдання у нетрадиційній формі; проявляють творчість та неординарність мислення.

Програма вивчення навчальної дисципліни «Теорія і методика ігрової діяльності дітей» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів спеціальності 013 Початкова освіта за освітньо-професійною програмою «Початкова освіта».

Предметом вивчення навчальної дисципліни є сутність, психолого-педагогічні закономірності, тенденції процесу ігрової діяльності як засобу фізичного, соціального, когнітивного та емоційного розвитку дитини та методика проведення ігрових уроків з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей дітей.

Програма курсу

Мета та завдання навчальної дисципліни

Програма вивчення варіативної навчальної дисципліни «Теорія і методика ігрової діяльності дітей» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів спеціальності 013 Початкова освіта за освітньо-професійною програмою «Початкова освіта».

Предметом вивчення навчальної дисципліни є сутність, психолого-педагогічні закономірності, тенденції і перспективи розвитку ігрової діяльності процесу як фактору та засобу інтелектуального розвитку людини протягом усього її життя.

1. Мета та завдання навчальної дисципліни та очікувані результати

1. 1. Мета курсу: оволодіння майбутніми вчителями початкових класів знаннями щодо організації та педагогічного керівництва ігровою діяльністю молодших школярів в навчальний та позанавчальний час, як фактора розвитку навчання та виховання учнів. Набути студентам додаткових фахових компетенцій при опануванні циклу дисциплін професійної підготовки.

1. 2. Основними завданнями вивчення дисципліни є:

• формування в студентів компетентностей організації та педагогічного керівництва ігровою діяльністю учнів молодшого шкільного віку в навчальний та позанавчальний час.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен:

Знати та розуміти:

• онтогенетичні корені та педагогічне значення ігрової діяльності молодших школярів;

• роль гри у вихованні підростаючого покоління;

• педагогічний досвід використання ігрової діяльності у навчальному процесі;

• педагогічний досвід використання гри як засобу виховання;

• форми організації гри у позаурочний час;

• психолого-педагогічну сутність гри;

• класифікацію ігор для дітей молодшого шкільного віку;

• процесуальний компонент традиційних народних ігор малих форм, фольклорних ігор, творчих ігор та ігор за правилами;

• методику організації та педагогічного керівництва ігровою діяльністю молодших школярів в навчальний та позанавчальний час;

• значення гри в контексті розв'язання актуальних завдань навчання та виховання дітей молодшого шкільного віку та місце гри в режимі дня початкової ланки загальноосвітнього навчального закладу.

Вміти:

• здійснювати організацію та керівництво ігровою діяльністю молодших школярів в навчальний та позанавчальний час;

• використовувати в навчально-виховному процесі учнів молодшого шкільного віку традиційні дитячі народні ігри малих форм та фольклорні ігри;

• здійснювати педагогічне керівництво творчими іграми дітей (сюжетно-рольові ігри); конструктивно-будівельні ігри; ігри-драматизації та театралізації; ігри з елементами праці; ігри-фантазування і т. ін.);

• здійснювати педагогічну організацію ігор за правилами (дидактичні; пізнавальні; рухливі; спортивні; хороводні; народні; інтелектуальні; комп'ютерні ігри).

Програмні результати навчання:

ПРН 1. Навички креативного мислення, набуття гнучкого образу мислення, який дозволяє зрозуміти та розв'язати проблеми та задачі, зберігаючи при цьому критичне ставлення до сталих наукових компетенцій у галузі початкової освіти

ПРН 2. Уміння до імплементації законодавчих та нормативно-правових актів у галузі початкової та вищої освіти

ПРН 7. Уміння приймати управлінські рішення у галузі початкової освіти

ПРН 9. Уміння аналізувати знання про сферу освіти, сутність, зміст і структуру

освітніх процесів, володіти системою знань про історію та сучасні тенденції розвитку педагогічних концепцій і предметних методик.

ПРН 11. Уміння здійснювати самостійно-пошукову роботу; користуватися сучасними методами навчання, як складовою психолого-педагогічної компетентності викладача початкової школи.

ПРН 13. Уміння переносити знання у власний педагогічний досвід; критично аналізувати різні педагогічні теорії навчання та виховання, давати самостійну оцінку різноманітним явищам педагогічної теорії і практики

ПРН 14. Уміння застосовувати у практичній діяльності знання із нових педагогічних технологій, використовувати елементи інноваційних методик під час викладання дисциплін початкової ланки освіти

1.3. Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студент оволодіває такими компетентностями:

І. Загальнопредметні:

ЗК 1. Загальнонавчальна. Здатність навчатися й оволодівати сучасними знаннями,

зокрема, інноваційними методичними підходами, сучасними системами, методиками,

технологіями навчання, розвитку й виховання учнів початкової школи; чинним нормативним забезпеченням початкової освіти тощо.

ЗК 2. Інформаційно-аналітична. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу, систематизації й узагальнення інформації, зокрема професійно-педагогічної, з різних джерел та формулювання логічних висновків.

ЗК 3. Дослідницько-праксеологічна. Здатність виявляти, ставити та вирішувати проблеми, зокрема, в процесі професійно-педагогічної діяльності. Здатність приймати обґрунтовані рішення, працювати автономно.

ЗК-4. Комунікативна. Здатність спілкуватися державною мовою на офіційно-діловому рівні; володіти навичками нормативного літературного мовлення (його усною та писемною формою) в різних сферах комунікації. Здатність до розуміння чужих і продукування власних програм комунікативної поведінки, адекватних цілям, сферам, ситуаціям спілкування, активній взаємодії з іншими мовленнєвими суб'єктами. Уміння володіти різновидами стилів мовленнєвого спілкування в ситуаціях запобігання та врегулювання конфліктів.

ЗК 7. Міжособистісної взаємодії. Здатність до ефективної міжособистісної взаємодії; зокрема, здатність успішно взаємодіяти з керівництвом, колегами, учнями та їхніми батьками; володіння алгоритмами конструктивного вирішення педагогічних конфліктів. Здатність працювати в команді, здатність до співпраці, групової та кооперативної діяльності. Здатність бути критичним і самокритичним, наполегливим щодо поставлених завдань і взятих зобов'язань.

ЗК-9. Інформаційно-комунікаційна. Здатність до застосування сучасних засобів інформаційних і комп'ютерних технологій для розв'язання комунікативних задач у професійній діяльності вчителя початкових класів й у повсякденному житті.

ІІ. Фахові:

ФК 1. Дослідницька. Здатність використовувати форми, методи, технології та враховувати принципи науково-педагогічних досліджень, виявляти тенденції розвитку подій та прогнозувати розвиток педагогічних процесів у системі початкової та вищої освіти, а також підвищення професійної майстерності викладача, вчителя.

ФК 2. Проектувальна. Здатність і готовність проектувати та застосовувати сучасні педагогічні технології з метою забезпечення оптимальних умов пізнавальної діяльності дітей молодшого шкільного віку, студентів ЗВО, аналізувати та оцінювати різноманітні психолого-

педагогічні, методичні фактори, передбачати можливі наслідки їх застосування.

ФК 3. Організаційна. Здатність організувати навчально-пізнавальну, виховну діяльність молодших школярів та студентів, організації їх самостійної, пошукової роботи, участь у

роботі кафедри, в організації та проведенні семінарів, конференцій, педагогічних читань, виставок, конкурсів, у розробленні навчально-методичних матеріалів щодо покращення якості роботи та професійної майстерності.

ФК 4. Предметна. Здатність і готовність застосовувати сучасні методи, технології, прийоми, засоби навчання і виховання у сфері освіти, спираючись на знання з дисциплін психолого-педагогічного циклу і методик навчання.

ФК 6. Здатність і готовність застосовувати інформаційно-комунікаційні технології, опрацьовувати різні види інформації.

ФК.6. Інформаційна. Здатність і готовність застосовувати інформаційно-комунікаційні технології, опрацьовувати різні види інформації.

На вивчення навчальної дисципліни відводиться: 180 годин / 6 кредитів

Інформаційний обсяг навчальної дисципліни

КРЕДИТ 1. Теоретичні основи ігрової діяльності дітей

Тема 1. Психолого-педагогічний та філософський аналіз ролі ігрової діяльності в розвитку дитини

Онтогенетичний аналіз ігрової діяльності дітей. Тенденції розвитку ігрової діяльності молодших школярів. розвивально-виховний потенціал незалежно від віку дитини.

Тема 2. Доцільність використання ігрових форм роботи у навчальній діяльності молодших школярів

Складові аналізу розвитку гри: ролі, які виконують діти; ігрові дії; ігрове використання предметів; реальні взаємовідносини між дітьми; сюжет і зміст гри. Рівні (етапи) розвитку гри.

Роль ігрової діяльності у навчанні учнів молодшого шкільного віку. Гра як творча предметно-перетворювальна діяльність учня. Можливості гри щодо активізації навчання молодших школярів. Гра як багатофункціональний дидактичний метод навчання. Функції гри в навчальному процесі початкової школи. Гра як засіб активізації уваги, інтересу, кмітливості та мотивації до навчання молодших школярів.

КРЕДИТ 2. Сутність навчально - ігрової діяльності у методичній системі сучасної дидактики

Тема 3. Психолого-педагогічні особливості взаємодії навчальної та ігрової діяльності

Психолого-педагогічні дослідження науковців щодо визначальних характеристик гри. Сутність, специфіка та значення гри як фактора розвитку дитини. Гра як розумова та інтелектуальна діяльність дитини. Гра як

активна пізнавальна діяльність. Гра як колективна діяльність та міжособистісне спілкування дітей.

Поняття виховання як ключове у визначенні виховної ролі гри. Гра як засіб засвоєння духовно-моральних та культурних цінностей соціуму. Наслідування як накопичення дитячого життєвого досвіду через гру. Гра – потреба дитини, вияв наслідувального за своїм характером «інстинкту спонукання відповідності», «фактор духовного розвитку особистості».

Тема 4. Характеристика ігрових методів навчання

Багатокомпонентна структура ігор учнів молодшого шкільного віку. Групи ігор: творчі ігри, ігри за правилами. Види творчих ігор: сюжетно-рольові; конструктивно-будівельні, ігри-драматизації та театралізації, ігри з елементами праці, ігри-фантазування. Види ігор за правилами: дидактичні, пізнавальні, рухливі, спортивні, хороводні, народні, інтелектуальні, комп’ютерні.

Тема 5. Психологічні та професійні фактори готовності вчителя до організації навчально-ігрової діяльності молодших школярів.

Структура гри. Наявність об’єкта ігрового моделювання, загальної мети (вибір теми, маршруту, станцій. Організація гри (підготовка місця і ігрового матеріалу, збір учасників, розподіл ролей і обов'язків, дотримання правил гри учасниками, точне визначення кінця гри, переможців та ін.)

Керівництво грою (забезпечення педагогічної спрямованості, відповідність результатів гри педагогічному задумом).

Позиції керівництва грою дорослими. Вимоги до організації ігрової діяльності молодших школярів

КРЕДИТ 3 Дидактичні особливості використання різних видів навчально-пізнавальних ігор

Тема 6. Специфіка використання дидактичних (імітаційних) ігор

Особливості дидактичних (імітаційних) ігор як засобу навчання.

Роль дидактичних ігор у формуванні та розвитку когнітивних, соціальних та емоційних навичок учнів. Функції дидактичної гри. Застосування дидактичних ігор для підвищення мотивації та інтересу до навчання.Види дидактичних ігор та їх особливості: ігри-симуляції, рольові ігри, ігри-моделювання тощо. Принципи побудови та організації дидактичних ігор у навчальному процесі.

Тема 7. Специфіка використання інтелектуальних дидактичних ігор

Інтелектуальні ігри. Використання ігор як засобу для активізації мислення. Типи інтелектуальних ігор. Квестові, логічні, головоломки, ігри-головоломки, стратегічні ігри. Розвиток критичного мислення.

Тема 8. Специфіка використання творчих дидактичних ігор

Творчі дидактичні ігри. Сюжетно-рольові ігри.Конструктивно-будівельні ігри.Ігри-драматизації та театралізації.Ігри з елементами праці. Ігри-фантазування. Розвиток креативності та уяви.Формування комунікативних навичок.Розвиток моторики та координації рухів.

Тема 9. Специфіка використання нестандартних ігрових уроків

Нестандартий урок. Типи ігрових уроків: урок-казка, урок-подорож, урок-змагання,урок-презентація проєкту, урок-дослідження, урок-екскурсія, урок-квест.

Тема 10. Комп’ютерні ігри – інструмент сучасного педагога

Гейміфікація освітнього процесу. Мотивація, концентрація, емоційне занурення. Етика та безпека використання комп'ютерних ігор у навчанні: контроль часу, вмісту та взаємодії. Ігрові платформи у навчанні.

Тема 11. Рухливі ігри в освітньому процесі

Загальна характеристика рухливої гри. Класифікація рухливих ігор. Оздоровче, освітнє і виховне значення рухливих ігор. Класифікація рухливих ігор для школярів. Ігри руханки. Ігри на свіжом повітрі. Ігри на перерві. Фізкультхвилинки. Ранкова руханка. Спортивні ігри та спортивні вправи у роботі з дітьми різного віку. Організація і методика проведення рухливих ігор

КРЕТИТ 4. Особливості організації навчально-ігрової діяльності при вивченні різних навчальних предметів адаптаційно-ігрового циклу

Тема 12. Особливості організації навчально-ігрової діяльності на уроках мовно-літературного циклу

Роль ігор у формуванні мовних та літературних навичок. Багатокомпонентна структура ігор на уроках мовно-літературного циклу. Ігри добукватного та після букварного періода. Ігрові мовленеві ситуації та ігрові проблемні ситуації. Система ігрових вправ. Літературна гра. Методологія навчально-ігрової діяльності

Тема 13. Ігрові форми роботи на уроках математики

Поняття математична гра. Завдання математичних ігор у початковій школі. Необхідні умови організації та проведення математичної гри. Види дидактичних ігор, що застосовуються на уроках математики. Форми проведення ігрових уроків математики

Тема 14. Ігрові форми роботи на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» (ЯДС)

Завдання ігрових технологій на уроці ЯДС. Організація роботи вчителя при розробці ігрового уроку з ЯДС. Види ігор що застосовуються при вивченні навколишнього світу за дидактичним навантаженням. Форми проведення ігрових уроків інтегрованого курсу «Я досліджую світ»

КРЕДИТ 5. Інноваційні ігрові технології, методики та прийоми у початковій школі

Тема 15. Сучасні ігрові технології у початковій школі

Ігрові технології. Кубікі Рорі. Сторителлинг. Lego технології у НУШ. Розвиваючі ігри Воскобовича. Інтелектуальні ігри Нікітіних. Палички Кюїзенера. Ейдейтика. Sandplay

КРЕДИТ 6. Навчально-виховні, корекційні та терапевтичні можливості гри

Тема 16. Гра як основа виховного заходу

Виховний потенціал гри. Роль гри у формуванні особистості дитини. Функції гри у виховному процесі. Методологічні засади використання гри у вихованні.Історичні аспекти розвитку гри як методу виховання.Види гри за функціональним призначенням у вихованні.Роль ігрових ситуацій у формуванні виховних компетентностей. Педагогічні технології застосування гри у виховному процесі.

Тема 17. Ігри на згуртування та створення позитивної атмосфери. Психологічні ігри з елементами тренінгу

Ігри, спрямовані на розвиток соціально-комунікативних навичок. Згуртування учнівського колективу. Тренінг. Тімбілдінг. Позитивна атмосфера. Конструктивне конфліктне врегулювання Вправи-криголами.

Тема 18. Корекційні ігри та вправи для дітей з ООП

Аналіз поняття «інклюзія». Особливості роботи вчителя в інклюзивних класах. Вимоги до організації ігрової діяльності дітей з особливими освітніми потребами. Вимоги до особистості педагога. Корекційні можливості гри.

Структура навчальної дисципліни

Денна форма навчання

Назви кредитів і тем	Кількість годин			
	усього	у тому числі		
		л	пр	ср
1	2	3	4	5
КРЕДИТ 1. Теоретичні основи ігрової діяльності дітей				
Тема 1. Психолого-педагогічний та філософський аналіз ролі ігрової діяльності в розвитку дитини	15	2		13
Тема 2. Доцільність використання ігрових форм роботи у навчальній діяльності молодших школярів	15	2		13
Усього:	***30***	***4***		***26***
КРЕДИТ 2. Сутність навчально - ігрової діяльності у методичній системі сучасної дидактики				
Тема 3. Психолого-педагогічні особливості взаємодії навчальної та ігрової діяльності	10	2		8
Тема 4. Характеристика ігрових методів навчання	10	2		8
Тема 5. Психологічні та професійні фактори готовності вчителя до організації навчально-ігрової діяльності молодших школярів.	10	2		8
Усього:	***30***	***6***		***24***
КРЕДИТ 3 Дидактичні особливості використання різних видів навчально-пізнавальних ігор				
Тема 6. Специфіка використання дидактичних (імітаційних) ігор	6	2	2	2
Тема 7. Специфіка використання інтелектуальних дидактичних ігор	4		2	2

Тема 8. Специфіка використання творчих дидактичних ігор	6	2	2	2
Тема 9. Специфіка використання нестандартних ігрових уроків	6	2	4	
Тема 10. Комп'ютерні ігри – інструмент сучасного педагога	4		2	2
Тема 11. Рухливі ігри в освітньому процесі	4		2	2
Усього:	***30***	6	14	10
КРЕДИТ 4 Особливості організації навчально-ігрової діяльності при вивченні різних навчальних предметів адаптаційно-ігрового циклу				
Тема 12. Особливості організації навчально-ігрової діяльності на уроках мовно-літературного циклу	10	2	2	6
Тема 13. Ігрові форми роботи на уроках математики	10	2	2	6
Тема 14. Ігрові форми роботи на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» (ЯДС)	10	*2*	*2*	*6*
Усього:	***30***	*6*	*6*	*18*
КРЕДИТ 5 Інноваційні ігрові технології, методики та прийоми у початковій школі				
Тема 15. Сучасні ігрові технології у початковій школі	***30***	*4*	*4*	*22*
Усього:	***30***	*4*	*4*	*22*
КРЕДИТ 6 Навчально-виховні, корекційні та терапевтичні можливості гри				
Тема 16. Гра як основа виховного заходу	***10***	-	*2*	*8*
Тема 17. Ігри на згуртування та створення позитивної атмосфери. Психологічні ігри з елементами тренінгу	***10***	*2*	*2*	*6*
Тема 18. Корекційні ігри та вправи для дітей з ООП	***10***	*2*	*2*	*6*

	30	**4**	**6**	**20**
Усього годин	**180**	**30**	**30**	**120**

Теми лекційних занять

Денна форма навчання

Назви кредитів і тем	Кількість годин
КРЕДИТ 1. Теоретичні основи ігрової діяльності дітей	
Тема 1 Психолого-педагогічний та філософський аналіз ролі ігрової діяльності в розвитку дитини	2
Тема 2 Доцільність використання ігрових форм роботи у навчальній діяльності молодших школярів	2
Усього:	***4***
КРЕДИТ 2. Сутність навчально - ігрової діяльності у методичній системі сучасної дидактики	
Тема 3 Психолого-педагогічні особливості взаємодії навчальної та ігрової діяльності	2
Тема 4 Характеристика ігрових методів навчання	2
Тема 5 Психологічні та професійні фактори готовності вчителя до організації навчально-ігрової діяльності молодших школярів.	2
Усього:	***6***
КРЕДИТ 3 Дидактичні особливості використання різних видів навчально-пізнавальних ігор	
Тема 6 Специфіка використання дидактичних (імітаційних) ігор	2
Тема 7 Специфіка використання творчих дидактичних ігор	2
Тема 8 Специфіка використання нестандартних ігрових уроків	2
Усього:	***6***
КРЕДИТ 4 Особливості організації навчально-ігрової діяльності при вивченні різних навчальних предметів адаптаційно-ігрового циклу	
Тема 9 Особливості організації навчально-ігрової діяльності на уроках мовно-літературного циклу	2
Тема 10 Ігрові форми роботи на уроках математики	2
Тема 11 Ігрові форми роботи на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» (ЯДС)	2

Усього:	6
КРЕДИТ 5 Інноваційні ігрові технології, методики та прийоми у початковій школі	
Тема 12 Сучасні ігрові технології у початковій школі	4
Усього:	4
КРЕДИТ 6 Навчально-виховні, корекційні та терапевтичні можливості гри	
Тема 13 Ігри на згуртування та створення позитивної атмосфери. Психологічні ігри з елементами тренінгу	2
Тема 14 Корекційні ігри та вправи для дітей з ООП	***2***
Усього:	**4**
Усього годин	**30**

Теми практичних занять

Денна форма навчання

Назви кредитів і тем	Кількість годин
КРЕДИТ 1. Теоретичні основи ігрової діяльності дітей	
Тема 1 Психолого-педагогічний та філософський аналіз ролі ігрової діяльності в розвитку дитини	
Тема 2 Доцільність використання ігрових форм роботи у навчальній діяльності молодших школярів	
Усього:	***0***
КРЕДИТ 2. Сутність навчально - ігрової діяльності у методичній системі сучасної дидактики	
Тема 3 Психолого-педагогічні особливості взаємодії навчальної та ігрової діяльності	
Тема 4 Характеристика ігрових методів навчання	
Тема 5 Психологічні та професійні фактори готовності вчителя до організації навчально-ігрової діяльності молодших школярів.	
Усього:	***0***
КРЕДИТ 3 Дидактичні особливості використання різних видів навчально-пізнавальних ігор	
Тема 6 Специфіка використання дидактичних (імітаційних) ігор	2
Тема 7 Специфіка використання інтелектуальних дидактичних ігор	2

Тема 8 Специфіка використання творчих дидактичних ігор	2
Тема 9 Специфіка використання нестандартних ігрових уроків	4
Тема 10 Комп'ютерні ігри – інструмент сучасного педагога	2
Тема 11 Рухливі ігри в освітньому процесі	2
Усього:	***14***
КРЕДИТ 4 Особливості організації навчально-ігрової діяльності при вивченні різних навчальних предметів адаптаційно-ігрового циклу	
Тема 9 Особливості організації навчально-ігрової діяльності на уроках мовно-літературного циклу	2
Тема 10 Ігрові форми роботи на уроках математики	2
Тема 11 Ігрові форми роботи на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» (ЯДС)	2
Усього:	***6***
КРЕДИТ 5 Інноваційні ігрові технології, методики та прийоми у початковій школі	
Тема 12 Сучасні ігрові технології у початковій школі	4
Усього:	***4***
КРЕДИТ 6 Навчально-виховні, корекційні та терапевтичні можливості гри	
Тема 13 Гра як основа виховного заходу	2
Тема 14 Ігри на згуртування та створення позитивної атмосфери. Психологічні ігри з елементами тренінгу	2
Тема 15 Корекційні ігри та вправи для дітей з ООП	***2***
Усього:	**6**
Усього годин	**30**

Лабораторні заняття

Не передбачено навчальним планом

Самостійна робота

Денна форма навчання

Назви кредитів і тем	Кількість годин
КРЕДИТ 1. Теоретичні основи ігрової діяльності дітей	
Тема 1 Психолого-педагогічний та філософський аналіз ролі ігрової діяльності в розвитку дитини	13
Тема 2 Доцільність використання ігрових форм роботи у навчальній діяльності молодших школярів	13
Усього:	***26***
КРЕДИТ 2. Сутність навчально - ігрової діяльності у методичній системі сучасної дидактики	
Тема 3 Психолого-педагогічні особливості взаємодії навчальної та ігрової діяльності	8
Тема 4 Характеристика ігрових методів навчання	8
Тема 5 Психологічні та професійні фактори готовності вчителя до організації навчально-ігрової діяльності молодших школярів.	8
Усього:	***24***
КРЕДИТ 3 Дидактичні особливості використання різних видів навчально-пізнавальних ігор	
Тема 6 Специфіка використання дидактичних (імітаційних) ігор	2
Тема 7 Специфіка використання інтелектуальних дидактичних ігор	2
Тема 8 Специфіка використання творчих дидактичних ігор	2
Тема 9 Специфіка використання нестандартних ігрових уроків	0
Тема 10 Комп'ютерні ігри – інструмент сучасного педагога	2
Тема 11 Рухливі ігри в освітньому процесі	2
Усього:	***10***
КРЕДИТ 4 Особливості організації навчально-ігрової діяльності при вивченні різних навчальних предметів адаптаційно-ігрового циклу	
Тема 9 Особливості організації навчально-ігрової діяльності на уроках мовно-літературного циклу	6
Тема 10 Ігрові форми роботи на уроках математики	6
Тема 11 Ігрові форми роботи на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» (ЯДС)	6

Усього:	***18***
КРЕДИТ 5 Інноваційні ігрові технології, методики та прийоми у початковій школі	
Тема 12 Сучасні ігрові технології у початковій школі	22
Усього:	***22***
КРЕДИТ 6 Навчально-виховні, корекційні та терапевтичні можливості гри	
Тема 13 Гра як основа виховного заходу	8
Тема 14 Ігри на згуртування та створення позитивної атмосфери. Психологічні ігри з елементами тренінгу	6
Тема 15 Корекційні ігри та вправи для дітей з ООП	***6***
Усього:	**20**
Усього годин	**120**

Індивідуальне навчально-дослідне завдання

Не передбачено

Форми роботи та критерії оцінювання

Рейтинговий контроль знань студентів здійснюється за 100-бальною шкалою:

Шкала оцінювання: національна та ECTS

ОЦІНКА ЄКТС	СУМА БАЛІВ	ОЦІНКА ЗА НАЦІОНАЛЬНОЮ ШКАЛОЮ	
		екзамен	залік
A	90-100	5 (відмінно)	5/відм./зараховано
B	80-89	4 (добре)	4/добре/ зараховано
C	65-79		
D	55-64	3 (задовільно)	3/задов./ зараховано
E	50-54		
FX	35-49	2 (незадовільно)	Не зараховано

Форми поточного та підсумкового контролю. Комплексна діагностика знань, умінь і навичок студентів із дисципліни здійснюється на основі результатів проведення поточного й підсумкового контролю знань (КР). Поточне оцінювання (індивідуальне, групове і фронтальне

опитування, самостійна робота, самоконтроль). Завданням поточного контролю є систематична перевірка розуміння й засвоєння програмового матеріалу, виконання практичних, лабораторних робіт, уміння самостійно опрацьовувати тексти, складання конспекту рекомендованої літератури, написання і захист реферату, здатності публічно чи письмово представляти певний матеріал.

Завданням підсумкового контролю (КР, іспит) є перевірка глибини засвоєння студентом програмового матеріалу модуля.

Критерії оцінювання відповідей на практичних заняттях:

Бали	**Критерії оцінювання**
"Відмінно"5	Досконале знання та розуміння понятійного апарату з тієї чи іншої теми, вільне оперування різноманітними класифікаціями. Відповідь на поставлені питання повна, насичена глибокими та розгорнутими судженнями. Викладений матеріал має доказовий, логічний і послідовний характер. Студент володіє способами концентрованого викладу матеріалу. Демонструє творче застосування знань при переформатуванні запитання. У відповіді майже не трапляються мовленнєві помилки.
"Добре" 4	Відповідь майже повна, має усвідомлений та достатньо розгорнутий характер. Понятійна основа базується на обраній класифікації. Відповідь структурована, проте наявні окремі помилки у послідовності викладу. Недостатньо виваженою та аргументованою є доказова база. Студент вільно оперує знаннями, може застосовувати їх у новій навчальній ситуації. У відповіді трапляються окремі мовленнєві помилки.
"Задовільно" 3	Відповідь неповна, фрагментарна. Знання мають недостатньо стійкий та послідовний характер. Вони застосовуються переважно для виконання завдань репродуктивного характеру. У відповідях відсутні

	посилання на фундаментальні дослідження з певної проблеми. Відповідь має формальний характер, відсутня чіткість, структурованість. Студент використовує лише окремі знання у новій навчальній ситуації. У відповіді наявні фактичні та мовленнєві помилки.
"Незадовільно"2	Студент неспроможний відтворити інформацію у певній послідовності. Оперує лише загальними фразами. Відтворює лише окремі фрагменти, називає лише розрізнені факти, дає відповідь у формі висловлювання (судження). Наявні грубі фактичні та мовленнєві помилки.

Засоби діагностики

Засобами діагностики та методами демонстрування результатів навчання є: усне опитування, письмові контрольні роботи, тестовий контроль. Самостійна робота перевіряється шляхом написання реферативних робіт, створення проєктів та мультимедійних презентацій.

Методи навчання

Усний виклад матеріалу, наукова розповідь, спрямована на аналіз фактичного матеріалу; пояснення – вербальний метод навчання , за допомогою якого розкривається сутність певного явища, закону, процесу; проблемне навчання, робота з підручником та додатковими джерелами, порівняльний аналіз; ілюстрація – метод навчання, який передбачає показ предметів і процесів у їх символічному зображенні (малюнки, схеми, графіки). Дистанційне навчання.

Стислі теоретичні відомості

Гра — найбільш доступний, природний та улюблений вид дитячої діяльності, універсальний спосіб переробки отриманих від навколишнього світу вражень, що дозволяє дитині виявити особливості мислення й уявлення, її емоційність, активність, розвиває потребу в спілкуванні.

Цікавість дослідників щодо пояснення природи виникнення та значення гри у житті людей виникла вже давно. Різноманітні погляди та теорії, що розглядають це питання, були висвітлені у працях таких вчених, як Д. Узнадзе, Д. Ельконін, М. Подьяков, М. Михайленко, В. Крутій та інші. Природу та значення гри намагалися пояснити і філософи, і вчені, зокрема Б. Контуанете, Ф. Шіллер, К. Грос, Г. Спенсер, В. Вундт, К. Бюллер, Ж. Піаже та інші.

Не зважаючи на відсутність єдиної думки стосовно природи виникнення гри як у дитячому, так і в дорослому середовищі, стосовно домінування фізіологічних, психологічних чи соціальних факторів у функціонуванні та розвитку гри дитини, на важливість гри у навчанні та вихованні дітей вказували багато відомих педагогів.

Ж. Піаже	Висловив "інтелектуалістичну" теорію гри, в якій зв'язує гру перш за все з появою та розвитком символічної (знакової) функції мислення, що виявляється у виконанні дій, під час яких реальні об'єкти замінюються знаками або іншими об'єктами.
С. Рубінштейн	Вказує на діалектичну роль гри в ланцюгу сьогоднішнього і майбутнього життя дитини. Учений наголошує, що у грі в дитини формується уява, яка забезпечує і відхід від дійсності, і входження в неї. Здатність до перетворення дійсності в образі і

	перетворення її в дії. У грі прокладається шлях від почуття до організованої дії і від дії до почуття.
Д. Ельконін	Учений підкреслює, що питання про мотиви ігрової діяльності є одним з головних. На думку психолога, дії, які здійснюють діти в грі, підпорядковані сюжету та ролі. Їх виконання не ціль сама по собі. Дії завжди мають службове значення. Лише реалізуючи роль, вони носять узагальнений скорочений і цілісний характер, і чим дорослі діти, тим більш згорнутими й умовними стають їхні дії.
Д. Лок	Звертав увагу батьків та вихователів на вміння використовувати у грі такого важливого елементу як іграшки. Він наголошував, що розвивальна та виховна цінність набагато зросте, якщо іграшка буде виготовлена руками дитини або за допомогою дорослого, а не буде надана в готовому вигляді.
Ж.-Ж. Руссо	Визнавав, що гра є одним з найхарактерніших виявів дитячої природи, яка має велике значення у формуванні особистості.
К. Ушинський	Надавав великого значення дитячим іграм в першу чергу тому, що це вільно обрана діяльність дитини, а отже, особистісно-значима. Педагог розглядав гру як дитячу діяльність, у процесі якої «самодіяльно працює дитяча душа». Гра є такою діяльністю, крізь яку педагог може об’єктивно побачити внутрішній світ дитини — дитина у своїх іграх виявляє без удаваності все своє душевне життя.

П. Лесгафт	Вбачав у грі найвигідніше заняття для дитини, за допомогою якого вона виховується і готується до життя. Гра найбільше відповідає вікові дитини, оскільки вона насичена позитивними емоціями, «підвищеним почуттям задоволення». Завдяки емоціям дитина в грі діє жваво, активно, безпосередньо, емоції підтримують її діяльність — і дитина стає більш, ніж звичайно, вразливою до оточення.
А. Макаренко	Надавав великого значення грі в житті дитини. Він вважав, що гра для дитини має те саме значення, яке в дорослого має діяльність, робота, служба. Він зазначав, що яка дитина в грі, така з багатьох поглядів вона буде в роботі, коли виросте. Виховання особистості повинно полягати не в усуненні гри, а в такій організації її, коли в ній виховуються різноманітні якості особистості
Я. Корчак	Переконував дорослих бути уважнішими до дитячих ігор. Гра для дітей — це досить важлива школа становлення їхнього характеру, розвитку їхніх здібностей. Гра для дітей, на його думку, це особистісно значима діяльність.
С. Френе	Ввів поняття гра-робота і робота-гра. Поки дитина обживає світ, гра залишається, на його думку, виключно особистою діяльністю.
В. Сухомлинський	Наголошує на тому, що з настанням шкільного віку не

	закінчується саме дитинство. Гра, на його думку, широке й різнопланове поняття. Діти грають не лише тоді, коли бігають, змагаються в швидкості і спритності. Гра може полягати в великому напруженні творчих здібностей, уяви. Без гри розумових сил, без творчої уяви неможливо уявити повноцінного навчання.
Ш. Амонашвілі	Розглядає дитячу гру як вільно обрану діяльність. Він зазначає, що, граючи, дитина пізнає предмети і явища, оволодіває способами різнопланової діяльності, засвоює норми спілкування, поведінки. Наголошує, що не треба вважати, начебто дитина в грі не відчуває труднощів, які викликають напруження її фізичних і розумових здібностей.

На етапі фізіологічного та психологічного розвитку дитини, коли гра є провідною діяльністю, нею обумовлені інтенсивність розвитку тих чи інших психологічних процесів, якостей особистості дитини. Дослідники ігрової діяльності дітей різного віку одностайні у тому, що гра видозмінюється, розвивається разом із розвитком дитини, продовжуючи залишатись провідною діяльністю, під впливом якої формуються інші види діяльності. Тому виникає дуже важливе питання місця та ролі ігрової діяльності в період, коли вона перестає бути провідною.

Сьогодні гра відіграє важливу роль у фізичному, моральному, трудовому й естетичному розвитку. Дітям необхідна активна діяльність, яка підвищує життєвий тонус, задовольняє їхні інтереси та соціальні потреби.

Гра має велике освітнє значення і тісно пов'язана з навчанням на заняттях та спостереженнями у повсякденному житті.

Учні самостійно вирішують ігрові завдання, застосовують свої знання та виражають їх. Гра часто стає приводом для отримання нових знань та розширення світогляду. Зацікавленість у праці дорослих, громадському житті та героїчних подвигах людей призводить до появи у дітей первинних мрій про майбутню професію та бажання наслідувати улюблених героїв.

Цікава гра стимулює розумову активність дитини, дозволяючи їй вирішувати більш складні завдання, ніж на уроці. Проте це не означає, що всі заняття повинні бути в формі гри. Гра - лише один із методів, який дає гарні результати лише в поєднанні з іншими: спостереженнями, бесідами, читанням тощо.

Граючи, діти вчаться застосовувати свої знання та навички на практиці, спілкуються з однолітками, об'єднуються для досягнення спільної мети та розвивають навички колективного життя.

Оскільки дитяча гра є явищем універсальним і діти в іграх копіюють навколишнє життя, її функції різноманітні. Розглянемо найбільш важливі з них.

Функції гри

1. Навчальна функція дозволяє розв’язувати конкретні завдання виховання й навчання, які спрямовані на засвоєння певного програмового матеріалу й правил, яких повинні дотримуватися гравці. Важливе місце посідають навчальні ігри також для морального та естетичного виховання дітей.

2. Розважальна — сприяє підвищенню емоційно-позитивного тонусу, розвитку рухової активності; дає дитині несподівані та яскраві враження; створює сприятливий ґрунт для встановлення емоційного контакту між дорослим і дитиною.

3. Комунікативна — полягає в розвитку потреби обмінюватися з однолітками знаннями, уміннями в процесі ігор, спілкуватися з ними та встановлювати на цій основі дружні взаємини, виявляти мовну активність.

4. Виховна — допомагає виявити індивідуальні особливості дітей, дозволяє усунути небажані прояви в характері учнів.

5. Розвивальна — полягає в розвитку дитини, корекції того, що в ній закладене й виявлене.

6. Релаксаційна — полягає у відновленні фізичних і духовних сил дитини.

7. Психологічна — полягає в розвитку творчих здібностей дітей.

Така розмаїтість функцій заслуговує на те, щоб гра посіла належне місце в навчальному і виховному процесі.

Форми та структура ігрової діяльності

Розрізняють такі організаційні форми ігрової діяльності:

• індивідуальна (одиночна);

• парна;

• групова;

• колективна;

• масова.

Індивідуальна форма ігор може включати гру однієї людини саме з собою або з різними предметами та іншими об'єктами.

Парна форма — це гра однієї особи з іншою особою, як правило, в режимі змагання та конкуренції.

Групова форма — це змагання трьох або більше учасників, які мають спільну мету.

Колективна форма — це групова гра, у якій конкурують команди між собою.

Масова форма гри — це ігрова діяльність із значною кількістю учасників, яка може бути тиражованою та має прямий та зворотний зв'язок від загальної мети.

Структура ігрової діяльності людини:

• людина-гравець, яка програє свої думки й дії, особистість, готова грати конкретну роль;

• форма гри;

• засоби гри — предмети й матеріали, з якими пов’язаний гравець;

• основне правило гри — головний елемент усіх штучних ігор людства. У найпростішому виді це правило ходу, конкретної ігрової дії, спрямованої до мети;

• механізм гри — жорсткий порядок виконання ігрових дій. Гра є впорядкованою системою різних предметів і різноманітних дій із ними, що саме по собі означає наявність твердих і гнучких зв’язків, прямий або опосередкований контакт між гравцями. Кожна штучна гра має свій порядок, свою систему й свій конкретний механізм. Зазвичай, це не означає, що механізм гри «сковує» ігрову діяльність до штатного розкладу, стандартів і штампів. Воля й мислення гравця, завдяки єдиному механізму виконання операцій із предметами гри, стають прийомами й засобами його ігрової діяльності, де завжди існують широкі можливості для самостійної творчості;

• процес гри — механізм гри, що оживає в реальних діях гравців;

• мета гри — найбільший результат ігрових дій, досягнутий гравцями за всіма правилами й зафіксований арбітром у момент закінчення гри.

Види класифікацій дитячих ігор

Критерії класифікації	**Види ігор**
За метою і формою	Навчальні, розважальні, рухомі, ігри-забави, ігри-заняття, музично-дидактичні, хороводні, народні, етнографічні
За змістом	Сюжетно-рольові, ігри-драматизації, ігри за літературними сюжетами, режисерські, словесні, театралізовані, спортивні, дидактичні
За матеріалом	Ігри на наочній основі (з предметами, іграшками, картинками, музичним інструментом, лото, доміно,

	настільно-друковані тощо), словесні
За способом організації	Колективні, групові, індивідуальні, парні, ініціативні, самостійні, стимульовані, творчі
За структурою ігрової діяльності	Ігри за правилами: дидактичні, інтелектуальні, рухливі, спортивні, хороводні та інші; творчі ігри: рольові, сюжетно-рольові, ігри-драматизації, ігри-інсценізації, ігри-фантазування, конструкторські ігри

Сюжетно-рольові ігри

Сюжетно-рольові ігри, займають важливе місце в моральному вихованні дітей. Вони переважно мають колективний характер, оскільки відображають взаємини у суспільстві. Серед сюжетно-рольових ігор виділяють такі види:

- рольові ігри;
- ігри-драматизації;
- режисерські ігри.

У цих іграх, на основі життєвих або художніх вражень, вільно й самостійно відтворюються соціальні взаємини та матеріальні об'єкти, або розігруються фантастичні ситуації, які не мають аналогів у реальному житті. Основними складовими рольової гри є тема, зміст, уявна ситуація, сюжет і роль. Сюжет може бути основою театралізованих дитячих свят, карнавалів, конструкторських ігор або ігор із елементами праці.

Основні вимоги до рольових ігор такі:

1. Гра повинна стимулювати мотивацію до навчання, викликати у школярів інтерес і бажання якнайкраще виконати завдання. Важливо, щоб вона базувалася на ситуаціях, адекватних реальним способам спілкування.

2. Рольова гра повинна бути добре підготовлена як за змістом, так і за формою, і чітко організована. Важливо, щоб учні розуміли необхідність

якісно виконати ту або іншу роль. Тільки в такому випадку їхня мова буде природною та переконливою.

3. Рольова гра має бути прийнята всім класом.

4. Вона обов'язково повинна проводитися в доброзичливій та творчій атмосфері, сприяючи почуттю задоволення та радості у школярів. Чим вільніше вони почуваються в рольовій грі, тим ініціативніше вони будуть у спілкуванні. Згодом вони будуть мати почуття впевненості у своїх здібностях та можливостях виконувати різні ролі.

5. Гра організовується таким чином, щоб учні могли максимально ефективно використати мовний матеріал у активному мовному спілкуванні.

6. Вчителю дуже важливо вірити у рольову гру та її ефективність, щоб досягти найкращих результатів.

7. Вміння вчителя створювати сприятливу, доброзичливу атмосферу на занятті має велике значення для встановлення контакту з учнями.

8. У процесі гри вчитель іноді виконує роль, але не головну, щоб уникнути перетворення гри на звичайну форму роботи під його керівництвом. Соціальний статус цієї ролі може допомогти вчителю ненав'язливо керувати мовним спілкуванням в групі. Зазвичай вчителі беруть на себе цю роль лише спочатку, коли учні ще не опанували певний вид роботи, і з часом це стає зайвим. Під час гри сильні учні допомагають слабкішим, а вчитель керує процесом спілкування.

9. В ході гри вчитель не виправляє помилки, а лише непомітно для учнів фіксує їх, щоб на наступному занятті обговорити найтиповіші з них.

Дидактичні ігри

Дидактичні ігри відрізняються за навчальним матеріалом, пізнавальною активністю дітей, ігровим процесом та правилами, організацією гри та взаєминами між учасниками, роллю вчителя. Ці характеристики виявляються у всіх іграх в різній мірі: в одних вони більш виражені, у інших - менш.

За співвідношенням змісту можна виділити такі типи ігор:

- гри із сенсорного виховання;
- словесні ігри;
- ігри–ознайомлення з природою;
- ігри із формування математичних знань та ін.

Іноді ігри класифікують за матеріалом, виділяючи:

- ігри з дидактичними іграшками;
- настільно-друковані;
- словесні;
- псевдосюжетні.

Умовно можна виділити кілька типів дидактичних ігор, згрупованих за видом діяльності учнів:

- ігри-подорожі;
- ігри-доручення;
- ігри-припущення;
- ігри-загадки;
- ігри-бесіди (ігри-діалоги).

Структура дидактичної гри складається з цілого ряду компонентів, у кожному з яких переплітаються зв'язки реальності та умовностей.

Дидактична гра є складним явищем, але в ній чітко виявляється структура, що включає основні елементи, які визначають її як форму навчання та ігрову діяльність одночасно. Один з головних елементів гри - дидактичне завдання, яке має на меті навчальний і виховний вплив. Зміст завдання виходить з навчальної програми.

Наявність одного або кількох дидактичних завдань підкреслює навчальний характер гри, спрямованість навчального змісту на процеси пізнавальної діяльності дітей. Визначення дидактичних завдань лежить на вчителі.

Структурним елементом гри є ігрове завдання, яке діти розв’язують у ході ігрової активності. Існує два типи завдань - дидактичне і ігрове, які взаємодіють між собою в процесі навчання та гри. У дидактичній грі завдання не накладається прямо на дітей, а виконується через ігрову активність, мотивуючи дітей до розв'язання завдання, активізуючи їхню участь у грі.

Однією зі складових дидактичної гри є правила гри. Вони визначаються загальними цілями формування особистості дитини та групи дітей, відображають пізнавальний зміст, ігрові завдання та дії в їхньому розвитку та розширенні. У дидактичній грі правила є заданими, і використовуються педагогом для керування грою, пізнавальною діяльністю та поведінкою дітей.

Правила гри мають навчальну, організаційну та формуючу функції, і часто взаємодіють між собою. Навчальні правила допомагають дітям зрозуміти, яким чином реалізувати ігрові дії, спрямовані на досягнення поставленої мети. Організаційні правила визначають порядок та послідовність ігрових дій та взаємин між учасниками гри, формуючи ігрові відносини та реальні міжособистісні контакти серед дітей.

Дотримання правил під час гри спонукає дітей виявляти зусилля, вчитися спілкуватися в межах гри та поза нею, а також формує різні почуття, накопичує позитивні емоції і закріплює традиції.

Рухливі ігри

Рухливі ігри є ключовим засобом для фізичного виховання дітей. Вони завжди вимагають активних рухових дій від учасників, спрямованих на досягнення певної мети, яка визначена у правилах.

Фахівці відзначають, що основними особливостями цих ігор у школярів є їх конкурсний, творчий та колективний характер. У них проявляється вміння діяти за командою в умовах, що постійно змінюються.

Велике значення рухливі ігри мають у моральному вихованні, оскільки вони сприяють розвитку почуття товариської солідарності, взаємодопомоги та відповідальності за дії кожного учасника гри.

Рухлива гра з правилами є активною діяльністю дитини, яка характеризується точним та своєчасним виконанням завдань, пов'язаних із загальноприйнятими правилами для всіх учасників.

Суть рухливої гри як головного виду активності для молодших школярів полягає у тому, що ця активність, що виявляється особливо яскраво у рухливих іграх, сприяє тренуванню функцій головного мозку. Це позитивно впливає на засвоєння учнями знань і навичок, а також створює передумови для успішного вивчення елементів навчальної діяльності.

Рухливі ігри класифікуються за різними параметрами:

- за віком,
- за ступенем рухливості дитини в грі (ігри з малою, середньою, великою рухливістю),
- за змістом (рухливі ігри з правилами й спортивні ігри).

Рухливі ігри класифікують за певними ознаками:

- за ступенем складності змісту;
- за віком;
- за віковими особливостями;
- за видами рухів, що переважають в іграх (з елементами загально-розвивальних вправ, із бігом, зі стрибками, з метанням та ін.);
- за фізичними якостями, що виявляються більшою мірою в грі (для виховання витривалості, сили, спритності, координації рухів та ін.);
- ігри, які готують до окремих видів спорту;
- залежно від взаємин гравців (ігри, в яких гравці не вступають у зіткнення з «супротивником», ігри з обмеженим вступом у зіткнення, ігриз безпосередньою боротьбою «суперників»).

Групуються ігри також за іншими ознаками, що сприяє більш правильному добору їх у різних умовах роботи:

- за характером моторної щільності (ігри великої, середньої, малої
- рухливості);
- з урахуванням пори року;
- за формою організації занять (ігри на перерві, на уроці тощо).

Необхідно врахувати, що під час використання методики рухливої гри для навчання молодших школярів, учень має усвідомити, що в процесі гри він формує слова-речення, рухаючись або кидаючи м’яч партнерові, збираючи картинку під час ігрової естафети, вирішуючи завдання про птахів на спортивному майданчику. Все це робиться з метою не лише вивчити правильні рухи, а й опанувати додавання та віднімання, класифікацію предметів, складання зв’язних розповідей і т. д.

Поняття "Рухлива гра з дидактичною спрямованістю" має дві основні складові:

а) мотиваційну - стимулювання внутрішньої мотивації для навчання, що є важливою складовою формування пізнавального інтересу;

б) операційну - навчання учнів організовувати свою спільну діяльність відповідно до навчальних завдань для здобуття інформації під час спільної діяльності. Цей процес базується на порівнянні результатів гри з її метою.

Інтелектуальна гра

Інтелектуальна гра - це форма гри, що ґрунтується на використанні гравцяи свого інтелекту та/або ерудиції. Зазвичай у таких іграх учасникам потрібно відповідати на питання з різних сфер життя.

Інтелектуальна гра - це змагання між дітьми у ерудиції, активна форма навчання, яка дозволяє перевірити знання дітей у певній сфері та додає нові факти у цікавій ігровій формі.

Інтелектуальні ігри набирають все більшої популярності.

По-перше, інтелектуальна гра не розглядається як іспит. Гра - це свого роду тренінг, що дозволяє школярам навчитися:

• слухати та чути одне одного; вислуховувати думки інших та вміти встояти на своєму, якщо вважаєш його найбільш правильним у даній ситуації;

• здобувати навички групової роботи, спрямованої на вирішення конкретного завдання;

• приймати рішення, можливо, навіть незвичайні;

• гідно не лише перемагати, а й програвати; радіти успіхам не лише своїм, а й успіхам інших.

По-друге, інтелектуальні ігри, організовані в системі, дозволяють учням розглядати поразку в грі не як неуспішність гравців та команди в цілому, а як етап роботи над собою.

По-третє, інтелектуальна гра розглядається як спосіб навчання. Питання, запропоновані на грі, дуже інформативні, розширюють світогляд, вимагають від гравців уміння логічно мислити. Знання, отримані в самостійній творчій діяльності, є найбільш глибокими, міцними і переходять у переконання. Система інтелектуальних ігор розвиває навички самоосвіти, готовність самостійно та продуктивно освоювати нову інформацію.

Мета та завдання інтелектуальних ігор:

• Залучення учнів до системи культурних цінностей, які відображають багатство загальнолюдської культури, включаючи свій народ.

• Виявлення та розвиток природних задатків та творчого потенціалу кожної дитини, реалізація схильностей та здібностей дітей у різноманітних сферах людської діяльності.

• Розвиток внутрішньої свободи, здатності до об'єктивної самооцінки та саморегуляції поведінки, почуття власної гідності.

• Виховання цілеспрямованості, підприємливості та відповідальності у ділових відносинах.

• Розвиток і формування навичок комунікації.

Корекційні ігри

Зміст корекційних ігор формує в дітей правильне ставлення до явищ суспільного життя, природи та предметів навколишнього світу. Знання про навколишнє життя передаються дітям за певною системою. За допомогою корекційних ігор вони звикають самостійно мислити, використовувати отримані знання в різних умовах згідно з поставленою задачею. Багато ігор ставлять перед дітьми завдання раціонально використовувати наявні знання у мислительних операціях: знаходити характерні ознаки у предметах та явищах навколишнього світу; порівнювати, групувати, класифікувати предмети за певними ознаками, робити правильні висновки та узагальнення.

Ігри розвивають розумові та сенсорні здібності дітей. Процеси сприйняття та осягнення лежать в основі пізнання дитиною оточуючого середовища. Знайомство школяра з кольором, формою, розміром предмета дозволило створити систему ігор та вправ з сенсорного виховання для покращення сприйняття характерних ознак предметів.

Корекційні ігри сприяють мовному розвитку дітей: поповнюється та активізується словник, формується правильна вимова, розвивається фонематичний слух, фізіологічне та мовленнєве дихання, розвивається зв'язне мовлення, вміння правильно висловлювати свої думки. Дидактичні завдання багатьох корекційних ігор підібрані так, щоб навчити дітей складати самостійні оповідання. Деякі ігри вимагають активного використання родових, видових понять. Знаходження антонімів, синонімів, слів, схожих за звучанням, - головне завдання більшості словесних ігор. У процесі багатьох з них розвиток мислення та мовлення здійснюється в нерозривній взаємодії.

Корекційна гра створює позитивний емоційний настрій. Рухова активність під час гри розвиває мозок дитини. Особливо важливі ігри з навчальними іграшками, предметами, під час яких розвивається та зміцнюється дрібна моторика, координація рухів.

Ігри, ігрові методи дуже ефективні, коли завдання є складним для дітей, або в тих випадках, коли навчальне завдання вимагає багаторазових повторень. Емоційна форма викличе бажання подолати труднощі, забезпечить достатню активність дітей, запобігне втомі від монотонних дій. Гра в корекційній роботі - це не самоціль, а засіб впливу на дитину, ланка в загальній системі її виховання. Тому гра, проведена з корекційною метою, завжди повинна зберігати позитивний вплив на всі аспекти психофізичного розвитку дитини.

Проблеми дітей із порушеннями поведінки, пов'язані з їхніми труднощами у навчанні, на сьогоднішній день особливо актуальні. Постійно збуджені, невгамовні, непосидючі та крикливі - такі діти привертають увагу вчителя, якому необхідно стежити, щоб вони сиділи спокійно, виконували завдання і не заважали однокласникам. Ці школярі на уроці постійно зайняті своїми справами, їх важко утримати на місці, змусити вислухати завдання, тим більше - виконати його до кінця. Вони не чують вчителів, все забувають, все гублять. Вони не зручні для вчителів через свою занадто велику активність і імпульсивність. Оскільки сучасна школа представляє собою систему норм, правил, вимог, що регламентують життя дитини, можна говорити про існуючу систему навчання як про непристосовану до роботи з гіперактивними дітьми.

Саме тому в останні роки проблема ефективності навчання гіперактивних дітей стає все більш актуальною і обговорюваною. Так, ще кілька років тому в початковій школі гіперактивних дітей було по одному-два в класі, а зараз до цієї групи потрапляє вже приблизно 20–30% учнів. І цей показник постійно зротає.

Опитування за питаннями, передбаченими у плані заняття.

Підготовка до проведення опитування:

- опрацювання конспекту лекцій, підручників, посібників з теми заняття;

- розробка блок-схеми з певного питання;

- складання конспекту проведення опитування (при проведенні опитування

застосовувати запитання, що потребують репродуктивної відповіді та проблемні

запитання);

- висновок (стисло повторити основні положення питання, що розглядалося).

Вимоги до проведення опитування:

- наявність блок-схеми;

- застосування наочності;

- наявність конспекту опитування.

Рекомендації до виконання самостійної роботи.

Самостійна робота є невід'ємною складовою вивчення навчальної дисципліни. Вона здійснюється за такими напрямками:

- підготовка теоретичних питань до практичних занять;
- виконання практичних завдань;
- конспектування першоджерел;
- підготовка тез/доповідей/презентацій;
- виконання індивідуальних (професійно-орієнтованих) завдань;
- підготовка до екзамену.

Підготовка теоретичних питань до практичних занять передбачає опрацювання питань теми практичного заняття. Ці питання могли як розглядатися під час лекції, так і виноситися на самостійне опрацювання.

Алгоритм підготовки.

1. Визначте питання для підготовки (Ви маєте розглянути усі питання, зазначені у плані практичного заняття).

2. Робота з літературними джерелами (електронний репозиторій, бібліотечна картотека, електронна бібліотека тощо).

3. Визначте розділи (теми або параграфи), у яких розкрито питання практичного заняття.

4. Прочитайте ці розділи.

5. Складіть план (простий або складний) відповіді на кожне питання.

6. Визначте основні поняття, які Ви повинні засвоїти.

7. Проаналізуйте, як опрацьований матеріал пов'язаний з іншими питаннями теми.

8. Для кращого засвоєння та запам'ятовування матеріалу складіть короткий конспект, схеми, таблиці або графіки по прочитаному матеріалу.

9. Визначте проблеми в опрацьованому матеріалі, які Ви недостатньо зрозуміли. З цими питаннями Ви можете звернутися на консультації до викладача.

10. Перевірте, як Ви засвоїли опрацьоване питання. Ви можете це зробити, відповівши на тестові питання до теми або розв'язавши практичні завдання.

Підготовка до іспиту має на меті узагальнення та систематизацію знань з окремого модуля або дисципліни у цілому.

Алгоритм виконання

1. Ознайомтеся з переліком питань та завдань до екзамену.

2. Підберіть підручники, інструктивно-методичні матеріали або іншу довідкову літературу, необхідну для підготовки (її перелік Ви можете знайти в робочій програмі).

3. Перегляньте зміст кожного питання, користуючись власними конспектами або підручниками.

4. Визначте рівень знань з кожного питання.

5. Визначте питання, які потребують ретельнішої підготовки (опрацювання додаткової літератури, складання конспектів, схем, виконання окремих завдань тощо).

6. Для самоперевірки перекажіть теоретичні питання або виконайте практичне/дослідне/творче/індивідуальне завдання.

Умовні позначення

 - усна відповідь, групове обговорення питання (проблеми, ідеї);

 - підготовка презентації з доповіддю;

 - практичне завдання;

 - ігрове завдання;

 - самостійна робота.

Практичне заняття №1. **Специфіка використання дидактичних ігор**

Мета: формування у студентів вміння відрізняти дидактичну гру з загальної класифікації ігор й визначати її роль у навчальній діяльності молодших школярів, опанування навички створення та проведення дидактичної гри для молодших школярів.

Питання для обговорення

1. Дидактичні ігри. Функції дидактичних ігор.
2. Вимоги до організації підготовки дидактичних ігор. Умови ефективності застосування дидактичних ігор
3. Складові дидактичної гри.
4. Структура дидактичної гри
5. Етапи організації навчальної діяльності за допомогою дидактичних ігор
6. Роль вчителя в організації роботи з дидактичною грою

Практичне завдання:

1. Розробити дидактичну гру у відповідності до вимог, бути готовим до проведення на практичному занятті.
2. Розробити пам’ятку «Загальні правила для учнів в процесі ігор»

Зразок

Дидактична гра «Сортуємо сміття».

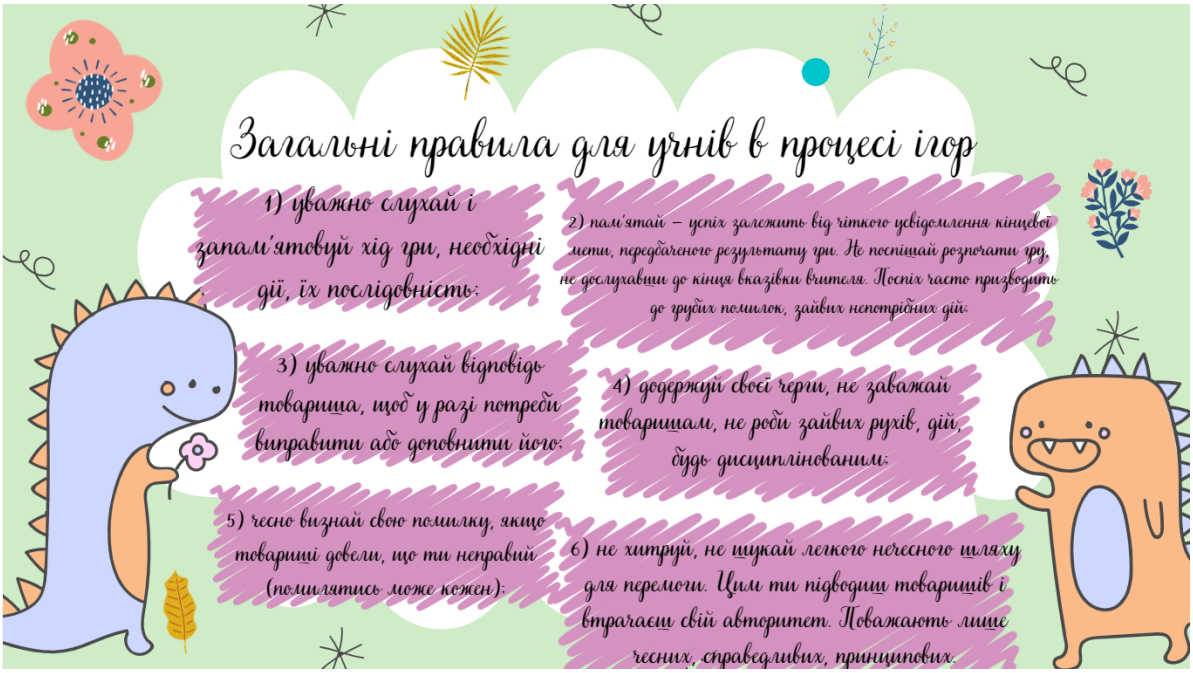
Мета: сформувати уявлення учнів про тверді побутові відходи і проблеми їх утилізації, навчити дітей розподіляти предмети на групи за загальними ознаками, розвивати логіку, уважність, зв’язне мовлення та бажання захищати природу України.

Хід гри: після розповіді про негативний вплив звалищ сміття та знайомства з принципами сортування і правильної утилізації, дітям

пропонується розсортувати сміття по контейнерах за видами. При необхідності надаються підказки.



Пам’ятка «Загальні правила для учнів в процесі ігор»





Практичне заняття №2. Специфіка використання інтелектуальних ігор

Мета: формування у студентів вміння використовувати інтелектуальні ігри в навчальній діяльності молодших школярів.

Питання для обговорення

1. Поняття інтелектуальна гра. Необхідні умови організації та проведення інтелектуальної гри
2. Мета та задачі інтелектуальної гри
3. Особливості роботи над запитаннями інтелектуальної гри

4. Ігри для розвитку пам’яті, уваги, мислення
5. Анаграма, загадка, логогриф, метаграма, ребус, криптограма, паліндром, кросворд, чайнворд, шарада

Практичне завдання:

1. Дібрати ігрові вправи для розвитку пам’яті, уваги, мислення (не менше 3 для кожної якості).

2. Розробити інтелектуальну гру тема та предмет за власним вибором з використанням різних видів питань та ігрових завдань.

Зразок

Знайди 10 пташок на малюнку.



Знайди 12 відмінностей.



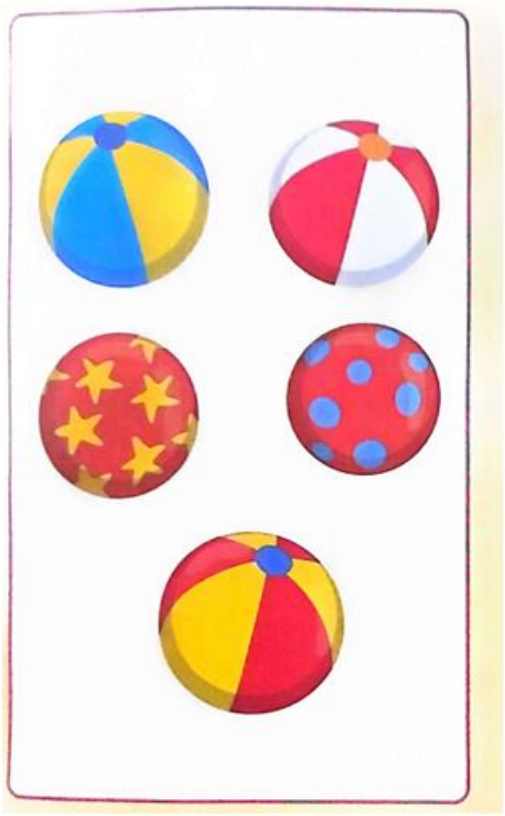
Розділи малюнок двома лініями так, щоб поруч з кожною коровою було відро, кущик і метелик.



Вкажи, що перед собою бачить хлопчик, а що – дівчинка.



Розглянь предмети в рамочці ліворуч. Прикрий їх. Знайди й обведи їх в рамочці праворуч.





Інтелектуальна гра «Знавець рідної мови»

Мета. Формувати інтелектуальні здібності та пізнавальні інтереси дітей; розвивати кмітливість, ерудованість, увагу, чітку і лаконічну мову; вчити аргументовано доводи свою думку; виховувати інтерес до навчання, до навколишнього світу.

Хід гри

І. Організаційна частина

- Добрий день, шановні друзі! Сьогодні ви є учасниками гри «Знавець рідної мови». Лише у нашій грі ви зможете продемонструвати свої здібності, інтелектуальні знання, кмітливість та ерудованість.

Конкурс-гра «Слово в слові»

Утворіть якнайбільше слів з літер слова ГРАМОТНІСТЬ

Конкурс-гра « Дешифратор»

Розшифруйте слова і з’єднайте з відповідними символами України



Конкурс-гра « Рідну мову знаємо – загадки-жарти відгадаємо»

1. Чи можна з кози зробити козака? (Так, коза + к)
2. З н - частина я доби, З п – я грію щозими, З р – предметом стану я, - От вам загадка моя. (Ніч-піч-річ)
3. Що знаходиться в середині школи? (Буква "о")

4. Чим закінчується зима і весна? (Буквою "а")
5. З и я плаваю у морі, З і – ловлю мишей в коморі. (Кит-кіт)
6. Гора й долина. Що між ними? (Сполучник й)
7. У якому вигуку є 100 однакових звуків ? (100п)
8. Що треба зробити, щоб майка злетіла? (Замінити [м]на [ч])

Конкурс-філворд «Ой яка чудова українська мова!»

Знайди якнайбільше слів які описують нашу рідну мову.



К	Ч	У	Д	О	Д	І	Й	Н	А	М	У	С	У
В	Е	Л	И	Ч	Н	А	К	У	Н	Я	Н	О	С
Б	А	Р	В	И	С	Т	А	Е	П	К	І	Л	Р
М	Е	Л	О	Д	І	Й	Н	А	Р	А	К	О	О
А	Д	З	В	І	Н	К	О	Т	Ю	Ч	А	В	З
К	А	Л	И	Н	О	В	А	К	Р	О	Л	Ї	М
Н	У	О	Ж	О	Л	Б	Е	З	Ц	І	Н	Н	А
Н	І	Ж	Н	А	В	В	Л	У	Ч	Н	А	А	Ї
К	У	Л	А	Г	І	Д	Н	А	Я	С	Н	А	Т
Б	А	Р	В	І	Н	К	О	В	А	М	И	Л	А

Конкурс-гра «Дуель»

- Вам будуть поставлені 10 запитань. Якщо визнаєте правильну відповідь, швидко підносьте руку. За кожну правильну відповідь отримуєте по балу.

1. Яке буває мовлення? (*Усне і писемне.*)

2. З яких частин складається текст? (*Зачин, основна частина, кінцівка.*)

3. Скільки голосних звуків у українській мові? (*6)*

4. З якої букви пишемо клички тварин? (*З великої.*)

5. День-ніч, тихо-голосно – це слова …(*антоніми.*)

6. Яка буква не позначає звука? *(ь*)

7. В кінці питального речення ставиться … (*знак питання.*)

8. Назвати букви, які завжди позначають 2 звука? (*ї, щ)*

9. Як називаються головні члени речення? (*Підмет і присудок.*)

10. Яка частина мови називає предмет ? (*Іменник.)*

В грі використані: відкриті питання, питання жарти, чайнворд, анаграми.

Практичне заняття №3. Специфіка використання творчих дидактичних ігор

Мета: формування практичних навичок щодо педагогічного супроводу творчих ігор, ознайомлення з характеристикою етапів організації творчих ігор, оволодіння прийомами організації таких ігор та знайомство з методикою їх проведення в різних вікових групах.

Питання для обговорення

1. Творча гра. Характерні ознаки творчої гри. Значення творчої гри у навчально-виховному процесі
2. Сюжетно – рольові ігри
3. Конструкторсько-будівельні ігри
4. Ігри драматизації
5. Ігри-фантазування

- **Практичне завдання:**

Підготувати фрагменти уроку з використанням:

- сюжетно рольової гри
- конструкторсько-будівельної гри
- гри фантазування

Урок Математика

Тема: Грошові одиниці. Задачі з взаємопов'язаними величинами (ціна, кількість, вартість).

Сюжетно-рольова гра «Магазин»

У рольовій грі учні матимуть можливість виконувати ролі продавця або покупця. Гравці можуть використовувати свою уяву та навички обчислення для торгівлі та покупок. Покупці повинні вибрати товари, сума яких не перевищує їхню доступну суму грошей, а продавці – обчислити за потреби обчислити решту та запропонувати альтернативний товар у разі перевищення допустимої суми.

Гра розвиває навички математики, логіки та соціальної взаємодії, а також допомагає учням розвивати уяву та креативність.



Урок Я досліджую світ

Тема: Помічники людини в побуті

Конструкторсько-будівельна гра «Робот –помічник»

Без роботів – механічних помічників – важко уявити сучасний побут. Креслення першого робота зробив у 15 столітті видатний учений і художник Леонардо да Вінчі.

Ти теж можеш створити веселого робота. Розглянь зображення та берися до роботи!



Урок Читання

Тема: Чарівний світ казки

Гра – фантазування «Перетворення казкових героїв»

Мета: викликати в дітей позитивні емоції від гри разом; вчити дітей фантазувати, розмірковувати, вигадувати; розвивати зв`язне мовлення, креативність, уяву, вміння висловлювати свої думки.

Вчитель. Я знаю, що ви дуже любите казки. Казкові герої бувають добрі і злі. В нашому і казковому світі так не вистачає доброти… Мені б дуже хотілося, щоб всі злі казкові герої стали добрішими. А вам?

Пропоную вам пограти в незвичайну гру – фантазію «Перетворення казкових героїв».

Завдання: Розглянути ілюстрації, поміркувати хто був злим героєм у вказаній казці, пофантазувати й перетворити його на доброго персонажа. Як би він змінився?









Приклад. «Вовк і семеро козенят». Злим героєм там був вовк.

Відповіді дітей (прийшов в гості, коли вдома дорослі, приніс Козі квіти, козенятам овочі, фрукти…).

Практичне заняття №4. Специфіка використання нестандартних ігрових уроків

Мета: формування у студентів вміння розрізняти, планувати та використовувати різні види нестандартних ігрових уроків у навчальній діяльності молодших школярів.

Питання для обговорення

1. Нестандартні ігрові уроки в початковій школі. Ознаки нестандартних організаційних форм навчання
2. Урок-казка
3. Урок-подорож
4. Урок-змагання
5. Урок-презентація проєкту
6. Урок-дослідження
7. Урок-екскурсія
8. Урок-квест

Практичне завдання:

1. Підготовка плану – конспекту уроку-подорожі предмет, тема, клас за власним вибором.

Форма звітності: презентація, текстовий документ.

2. Підготовка уроку–квесту предмет, тема, клас за власним вибором.

Форма звітності: презентація, посилання.

Зразки нестандартних ігорвих уроків

Урок – казка Українська мова 3 клас

Тема: Поняття предметності на прикладах іменників, утворених від прикметників.

Мета уроку: поглибити знання учнів про іменник, удосконалювати навички учнів розрізняти частин мови, спільнокореневих слів і форм слова, учити утворювати іменники від прикметників, удосконалювати вміння писати власні іменники, активізувати словниковий запас учнів; розвивати образне мислення, стійку увагу, орфографічну пильність, творчі здібності; виховувати самостійність, цілеспрямованість, почуття колективізму, старанність і наполегливість у навчанні.

ХІД УРОКУ

І. Організаційний момент.

Сьогодні у нас незвичайний урок

У казку сьогодні ми зробимо крок.

Із казкою ми зустрічались не раз

І знову вона завітала до нас.

ІІ . Вступне слово вчителя.

- Послухайте загадку і скажіть з якої це казки.

Всіх важніше вона в загадці,

Хоч і в погребі жила:

Ріпку витягти із грядки

Бабі з дідом помогла. (Мишка із казки Ріпка)

- Послухайте стару казку, яку по- новому розповів Іван Франко. (звучить фрагмент казки).

- Назвіть головних героїв казки. Ці герої завітають до нас сьогодні на урок. Всі, крім мишки. А мишку ми повинні покликати самі. Але вона дуже принципова, і прийде тільки тоді, коли ви впораєтесь з усіма завданнями, які вам запропонують інші герої казки.

Актуалізація опорних знань учнів і мотивація навчальної діяльності

- Хто ж посадив ріпку*? (дід)* .
- Так, дід є першим героєм казки, тому він перший пропонує вам своє завдання. А щоб впоратися з ним добре давайте дещо пригадаємо.

<u>Вправа «Мікрофон»</u>

- Які слова ми називаємо іменниками? (Назви предметів)
- На як іпитання відповідає іменник? (Хто?, що?)
- Приведіть приклади іменників.

- Які іменники відповідають на питання хто? (Назви істот - людей і тварин)

- Які іменники відповідають на питання що? (Назви неістот)

- До власних іменників ми відносимо (Власні назви – прізвища, імена, по батькові людей, клички тварин, назви країн, міст, сіл, вулиць, річок, морів, океанів).

- З якої букви пишуться власні іменники? (Власні іменники пишуться з великої букви).

- Що таке загальні іменники? (Це назви, що даються багатьом предметам).

- З якої букви пишуться загальні іменники? (Загальні іменники пишуться з малої букви).

Завдання від діда «Каліграфічна хвилинка»

- Відкрийте зошити , запишіть сьогоднішнє число, класна робота та каліграфічну хвилинку *(на дошці запис).* Доповніть і допишіть імена й клички казкових героїв, а також автора цієї казки.

Дід _____, баба _____, донечка_____, собачка ____, киця _____, мишка_____, казкар _____ _____.

- Давайте зачитаємо словосполучення, які ви написали.

- З якої букви ви написали дописані слова? (З великої букви).

- Чому?(Власні іменники пишуться з великої букви).

- Молодці, діти, справились із завданням. Дідусь задоволений вами і тому гукає бабусю. А бабуся дуже любить своїх внучат. Тому вона вам пропонує пограти в гру.

Гра «Розподілочка»

Розподіліть вказані слова на 2 групи (іменники та прикметники):

Зелений, сонце, холод, білизна, скляний, сонячний, білий, холодний, скло.

Згрупуйте спільнокореневі слова. Доведіть, що це спільнокореневі слова.

- Чи всі слова мають пару? (Ні,)

- В якому слові відсутнє спільнокореневе?(У прикметника ***зелений***).

- Доберіть до прикметника зелений, спільнокореневий іменник.

- Чим цікаві ці споріднені слова?

- Молодці. Але щось бабуся не хоче кликати наступного героя казки – свою донечку.

IY. Повідомлення теми і мети уроку.

Вона хоче повідомити тему уроку.

- Сьогодні ми використаємо свої знання про спільнокореневі слова, щоб навчитися утворювати іменники від прикметників, повторити правило написання власних і загальних іменників.

Y.Первине сприйняття й усвідомлення нового матеріалу.

1. Робота з підручником.

1. Вправа 295 (усно). Колективна робота з коментуванням.

- Прочитайте речення. Якими частинами мови є виділені слова? (Іменниками і прикметниками).

- Які з цих слів є спорідненими? (Білий – білизна, молодий – молодість).

- Чому? (У них спільний корінь).

- Якими членами речення є згадані іменники і прикметники? (Іменниками – підметом, а прикметниками – другорядні члени речення).

- Молодці, дітки. Тепер бабуся кличе свою донечку. А донечка, звичайно як і всі діти, любить грати в різні цікаві ігри. Тому вам пропонує пограти у такі ігри.

2. *Гра «Знавці» (Впр. 296).*

- До поданих слів, прикметників, доберіть за зразком спільнокореневі слова - іменники і запишіть.

3. *Гра «Знайди помилку»*

Бетховен, Шуман, мендельсон, Шопен, чайковський, лисенко.

- Молодці. Гарно справились із завданням. Тепер до вас завітає собачка Фінка. А вона дуже любить бігати, плигати. Тому Фінка вам підготувала фізкультхвилинку.

YI.Фізкультхвилинка музична

YII. Закріплення та систематизація знань.

1. «Казкова скринька».

- Прочитайте слова, які пропонує вам собачка Фінка Впр. 294.

Метелиця, завірюха, віхола, хурделиця, хуга, заметіль – це синоніми.

- Як ми називаємо такі слова? (Це синоніми).
- Доповніть ці слова іншими синонімами. (**Хурделиця, хуга, заметіль**).

- Молодці. Гарно справились із завданням. До співпраці запрошується киця Варварка із своїм завданням. Впр. 294 (робота в групах)

- Розподілити подані іменники за групами і записати.

І група – виписати іменники, що позначають події.

ІІ група – виписати іменники, що позначають явища природи.

ІІ група – виписати іменники, що позначають почуття.

Події: мітинг, перемога, демонстрація, з'їзд .

Явища природи: вітер, гроза, сніг, грім, блискавка, метелиця, ожеледь.

Почуття: радість, сум, гордість, хвилювання.

- Молодці.

VII. Підсумок уроку.

Зробимо останній крок –

Підсумуємо урок.

- Якщо добре подумати, то як же вдалося нашим героям витягти ріпку? (Дружно, разом).
- Чи змогли б вони витягти її поодинці? (Ні)

- Тільки разом, дружно можна подолати будь – які труднощі. І ви сьогодні гарно, дружно працювали. Тому йшли до вас усі герої казки.

Гості в нас були чудові –

І завдань у них доволі.

Та додому вже пора.

Вам, спасибі, дітвора!

Не лінуйтесь, гарно вчіться –

Вам наказує ця мишка.

Нарешті, ми дійшли до головної героїні казки – мишки Сіроманки.

VII. Домашнє завдання від Мишки. с. 124, Впр. 297.

Урок-подорож Математика 2 клас

Тема: Віднімання двоцифрових чисел з переходом через розряд. Розв'язування задач та прикладів. Логічні вправи

Мета: сформувати вміння віднімати двоцифрові числа з переходом через розряд; удосконалювати вміння розв'язувати задачі та приклади; розвивати логічне мислення; поповнювати словниковий запас учнів; стимулювати інтерес до вивчення математики.

Хід уроку

Організація класу. Мотивація навчальної діяльності.

Яка зараз пора року? (Зима.)

Яке свято найвеселіше взимку? (Новий рік.)

Усне опитування

Хто головні герої на цьому святі? (Дід Мороз та Снігуронька.)

Снігуронька приготувала для вас запитання.

- Які арифметичні дії ви знаєте? Яку арифметичну дію слід виконати, щоб стало не менше, ніж було спочатку: більше або стільки ж? (Додавання.)
- Як називаються числа при додаванні?
- Як називаються числа при відніманні?

- Коли при відніманні одержимо те саме число? (Якщо від зменшуваного відняти нуль.)
- Чи можна при відніманні одержати нуль? Коли? Наведіть приклади.
- Як дізнатися, на скільки одне число більше або менше за інше число? (Потрібно скористатися дією віднімання.)

Каліграфічна хвилинка. Написання цифри 1 і числа 31

Раніше Новий рік святкували восени — 1 вересня. Імператор Петро I видав наказ: «Святкування Нового року перенести на 1 січня». Відтоді ми Новий рік зустрічаємо взимку.

Напишіть числа 1 та 31.

Удосконалення вмінь розкладати числа на суму розрядних доданків

Сьогодні ми вирушимо у подорож до різних країн, де познайомимося з Дідами Морозами. Отже, в дорогу.

Ми потрапляємо в Монголію.

У Монголії Дід Мороз, Цагаан Овгон, одягнений як пастух.

Допоможіть монгольському Діду Морозу одягти у святкове вбрання ялинку. Розкладіть числа на зірках на суму розрядних доданків.



Формування обчислювальних навичок з коментарем (с. 77, № 459)

Продовжуємо подорожувати. Потрапляємо до Франції. Тут Діда Мороза звуть Пер Ноель. Він полюбляє тепло та затишок, біля каміну розгадувати кросворди та обчислювати вирази.

Покажіть Перу Ноелю, як ви вмієте працювати з математичними виразами. Обчисліть, коментуючи свої дії.

Міркування:

- 67 – 9 — оскільки у цьому виразі не можна відняти одиниці від одиниць, тому розкладаємо змен- шуване на суму зручних доданків: 50 і 17. Віднімаємо від 17 число 9, отримуємо 8. До 50 додаємо 8,дорівнює 58.
- 19 – 4 — число 19 — це 1 десяток і 9 одиниць. Число 4 — це 4 одиниці. Віднімаємо одиниці від оди- ниць. Отримуємо 15.
- 67 – 8 — розкладаємо зменшуване на суму зручних доданків 50 і 17. Віднімаємо від 17 число 8,отримуємо 9. До 50 додаємо 9, дорівнює 59.
- 100 – 20 — дорівнює 80.
- 78 – 70 — число 78 — це 7 десятків і 8 одиниць. Число 70 — це 7 десятків. Віднімаємо десятки від десятків. Отримує 8 одиниць.
- 78 – 8 — число 78 — це 7 десяток і 8 одиниць. Число 8 — це 8 одиниць. Віднімаємо одиниці від одиниць. Отримуємо 70.
- 56 – 33 — розкладаємо 56 на суму розрядних доданків: 5 десятків і 6 одиниць. Аналогічно розкладаємо число 33. Віднімаємо десятки від десятків (5 дес. – 3 дес.), дорівнює 2 десятки. Віднімаємо одиниці від одиниць (6 од. – 3 од.), отримаємо 3. Додаємо 2 десятки і 3 одиниці. Результат дорівнює 23.

Формування вміння обчислювати приклади порозрядно (с. 77, № 460)

Знову в дорогу! Наступна країна — Італія. А тут у новорічну ніч чекають не діда, а бабу Бефану. Вона дарує дітям іграшки, а неслухняним дітям — вуглинки. Бефана пропонує вам уважно послухати пояснення.

83 – 46. Розкладаємо число 46 на суму розрядних доданків (40 і 6). Віднімаємо від 83 число 40 і 6 (83 – 40 – 6). Отримуємо результат 43 – 6. Розкладаємо число 43 на суму зручних доданків (30 і 13).

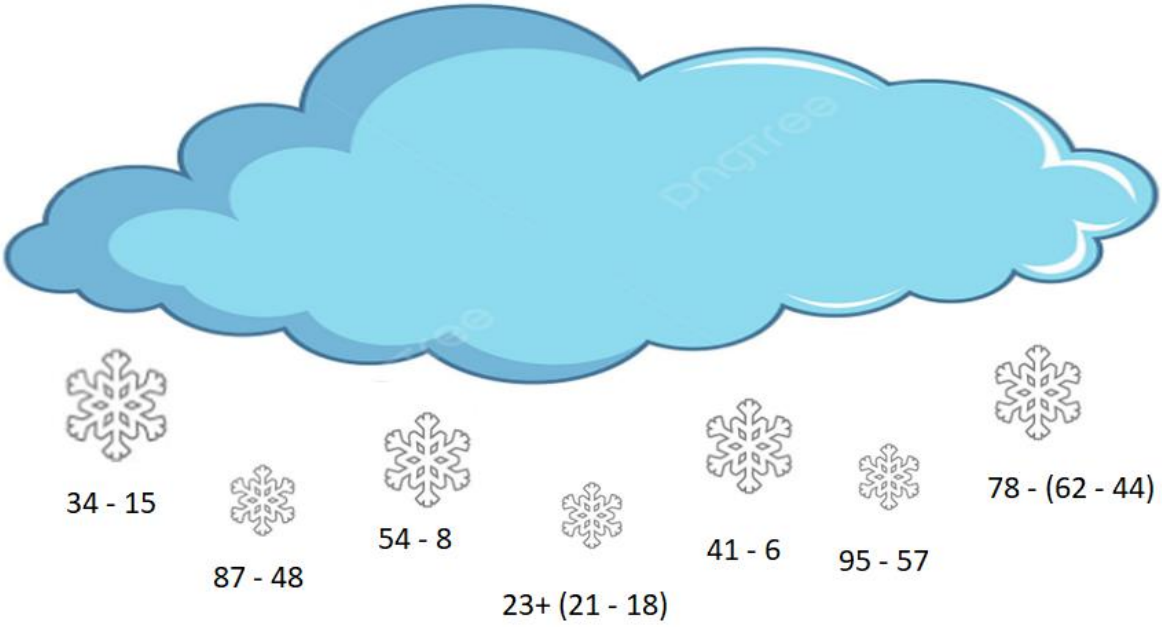
Віднімаємо від 13 число 6, дорівнює 7. Додаємо до 30 число 7. Отримуємо 37.

Фізкультхвилинка

Танцювальна вправа «У оленя є свій дім» (https://youtu.be/zi1kjLOUlc8). (Для розучування рухів https://youtu.be/DgnjNvXMRM4)

Первинне закріплення матеріалу (завдання на основі підручника, с. 77, № 461)

— Поки ми танцювали, набігла хмара, з якої посипалися сніжинки. На кожній з них записаніприклади. Обчисліть їх, коментуючи свої дії.



Формування вмінь розв’язувати задачі

Вайнахтсман — німецький Дід Мороз. Він їздить на віслюку і вітає дітей зі святами. Діти Німеч- чини залишають тарілочку, в яку Вайнахтсман покладе солодощі, та черевичок із сіном для ослика. Німецький Дід Мороз стежить за дітьми весь рік. Слухняних дітей він заохочує, а для поганих у нього заготовлені різки.

Вайнахтсман приготував для вас завдання: розв’язати задачу.

Розв’язування задачі № 462 (с. 78).

Що купили у кав’ярні? (Морозиво і сік.) Що позначає число 54? (Заплатили за морозиво і сік.) Що позначає число 39? (Ціна за морозиво.) Що запитується в задачі? Чи можемо ми одразу відповісти на запитання задачі? Якою арифметичною дією розв’яжемо цю задачу? (Відніманням.)

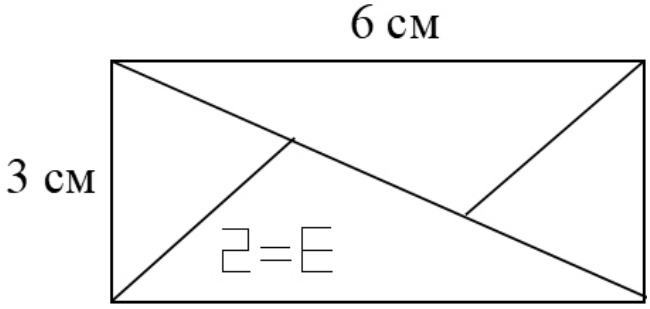
Запишіть умову та розв’язання задачі.

Творча робота над задачею (с. 78, № 463).

Складіть і розв’яжіть подібну задачу про фрукти.

Закріплення вмінь обчислювати периметр прямокутника. Логічна вправа

Подорожуємо до Великої Британії. У цій країні Діда Мороза звуть Санта Клаус. Він потрапляє до будинків крізь димохід, розташований на даху будинку. Нам Санта надіслав листа. Яку геометричну фігуру має лист? (Прямокутника.)



Обчисліть периметр прямокутника.

У листі написано:

Часто знає і дошкільник, що таке трикутник... А вже вам — то як не знати?

Але зовсім інша справа — швидко, Точно й вміло трикутники рахувати.

Порахуйте трикутники.

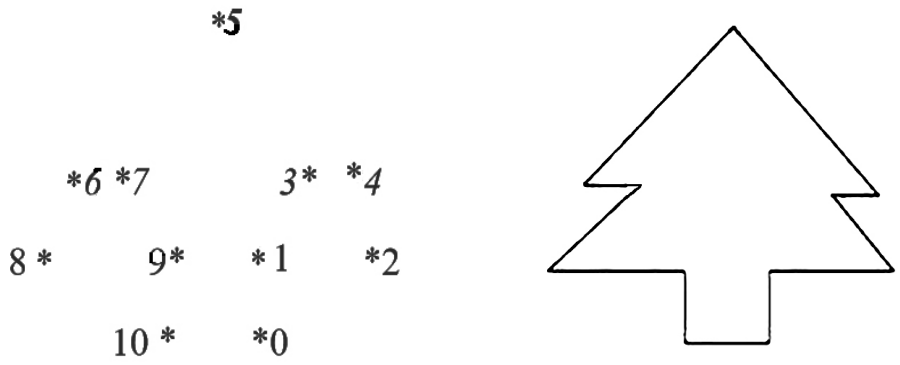
На конверті є якісь знаки. Санта Клаус розібрав перший знак. Це цифра 2. Далі —«дорівнює».

З третім знаком — проблема. Допоможіть переставити одну паличку, щоб утворити рівність.

Робота з геометричним матеріалом

Повертаймося на Батьківщину! У якій країні ви живете? (В Україні.) Як звати доброго дідуся, який на Новий рік дарує подарунки? (Дід Мороз.) Які подарунки ви отримували від нього?

Дід Мороз — майстер на всі руки. Він дуже гарно малює на вікнах. Сьогодні дідусь за допо- могою сніжинок намалював незвичайний візерунок. З'єднайте числа в порядку зростання, тоді ви побачите, що намалював Дід Мороз.



З якої лінії складається ялинка? (Ламаної.) Вона замкнена чи незамкнена? (Замкнена.)

Пояснення домашнього завдання (с. 78, № 465, 466)

Підсумок уроку. Рефлексія. Вправа «Мікрофон»

Чого навчилися на уроці?

Що було найлегшим?

Що здалося складним?

Урок-дослідження Я досліджую світ 3 клас

Тема:Вода. Ознайомлення з властивостями води.

Мета: ознайомити учнів з основними властивостями води (прозора, рідка, без кольору, без запаху, розчиняє деякі речовини), розвивати активне пізнавальне ставлення до природи, дослідницький підхід до пізнання властивостей води, формувати уявлення про зміни станів води; розширити уявлення про взаємозв'язки води з іншими об'єктами природи; виховувати бережливе ставлення до води, виховувати любов до природи.

Організаційний момент. Визначення теми уроку

Буває хмаркою вона, сніжинкою буває,

Бува, як скло, крихка, тверда,

Відома з віку рідина,усяк її вживає

(*вода*).

Гостею нашого сьогоднішнього уроку буде вода

Урок сьогодні у нас незвичайний,

Тому берімось до роботи негайно.

Щоб всі знання сьогодні мали -

Крапля казкова до нас завітала.

Обмін інформацією «Навіщо потрібна вода?»

Звучить звук дощу, діти передають краплинку, коли звук зупиняється, дитина в якої краплинка повідомляє – навіщо потрібна вода.

Робота в зошитах (познач, кому потрібна вода)

Повідомлення теми і мети уроку

Хто пригадає: який колір має вода, смак, запах?

Сьогодні краплинка хоче розповісти нам про властивості води.

На уроці ми дізнаємось:

що таке вода;

які властивості вона має.

IV. Вивчення нового матеріалу

А зараз ми займемося дослідницькою діяльністю. Тому наш клас перетвориться на лабораторію.

— Пригадайте, що роблять у лабораторіях?
— У нашій лабораторії працюватимуть учені. Ученими-дослідниками будете ви. Для дослідів нам потрібна вода.

Дослідницька діяльність.

Дослід 1.

— Подивіться на воду у пляшці. Яку вона має форму? А якщо воду налити у склянку. Чи змінила вода свою форму?

Висновок: вода легко змінює форму, набуває форму посудини.

Дослід 2.

— Понюхайте воду. Зробіть висновок. Додаю оцту. Понюхайте. Зробіть висновок.

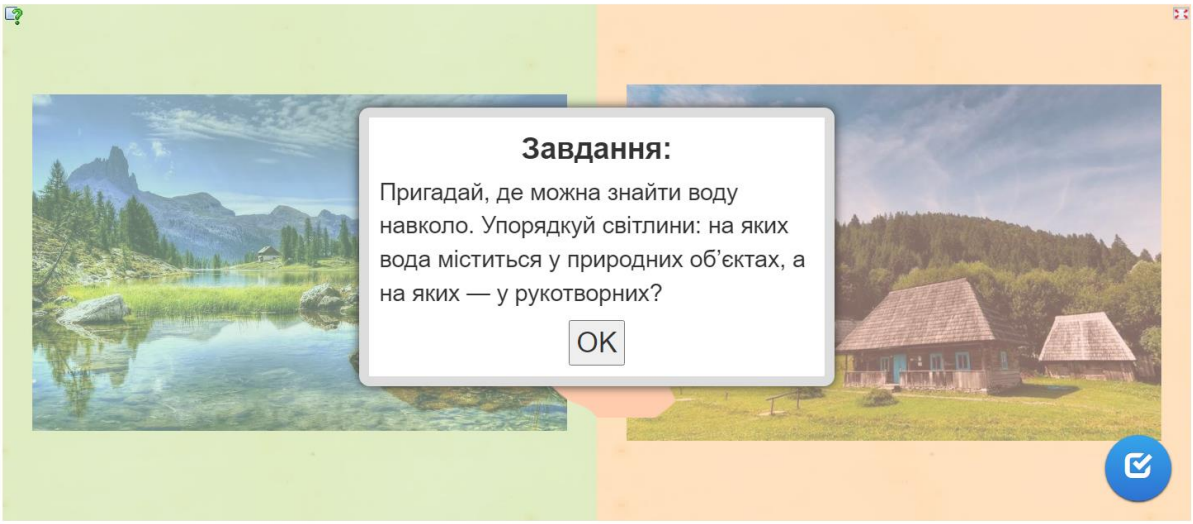
— Опустіть олівці у склянки з водою. Чи видно олівець? Зробіть висновок.

— Візьміть у руку лінійку, олівець, воду без пляшечки. Вам вдалося взяти лінійку? Олівець? Воду? Чому не змогли взяти воду?

Висновок: вода без запаху, але може його набувати. Вона прозора. Вода текуча.

Розповідь учителя про три стани води.

Вправа «Де навколо є вода»



Руханка «Бережи воду»

-Якщо ти знаєш що треба економити чисту воду. Встань.

-Якщо ти не кидаєш в річку пляшок, каміння. Сплесни в долоні. -Якщо ти не смітиш на березі річки. Тупни ногою.

-Якщо ти вважаєш, що кожен повинен піклуватися про природу. Простягни руки сусідам.

-Посміхніться один одному. Ми всі разом зможемо захистити природу для себе і для тих, хто житиме після нас.

Дослід 3.

— Всипте у воду сіль. Розмішайте. Що відбулося з сіллю? Зробіть висновок.

— Всипте у воду цукор. Розмішайте. Що відбулося із цукром? Зробіть висновок.

— Додаю до води кілька крапель зеленки. Розмішую. Що відбулося?

Висновок: вода розчиняє сіль, цукор, сода, набуває забарвлення. *Дослід 4.*

—В склянку з чистою водою покладіть крейду. Розмішайте ложечкою. Що відбулося з крейдою?

— Всипте пісок. Розмішайте ложечкою. Якою стала вода? Спостерігай далі. Що сталося з піском?

— В склянку з чистою водою додайте кілька крапель олії. Що помітили?

Висновок: пісок, крейда, олія не розчиняються у воді. Запам'ятайте: речовини, які не розчиняються у воді, називаються нерозчинними.

Дослід 5.

Чи будуть плавати в воді дощечка, яблуко, чашечка, м'ячик, гумова качечка?

Підсумок уроку. Рефлексія

Мені було цікаво…

- Що вас найбільше зацікавило на уроці?
- Назвіть поняття, які ви запам'ятали з теми уроку.
- Що ми дізналися про властивості води *(проговорюємо з опорою на картинки на дошці)*
- Чи потрібна вода на землі?
- Для чого потрібна вода?

Пам'ятаймо, діти, назавжди,
Неможливо жити без води.
Це життя колиска, це дощі,
Це роса і квітка на межі.

Це тумани, ріки і моря,
Джерело у спеку – це життя.
Це кришталь озер і джерела,
Це хмарки у небі, це село
У тополях й вербах над ставком.
Це криниця, квітка під вікном,
Шурхіт хвиль і шторму дикий рев,
Це струмок у травах між дерев,
Зелень трав, веселки кольори,
Пам’ятайте, люди, назавжди.

Урок-змагання Українська мова 2 клас

Мета: узагальнити і систематизувати знання учнів з української мови; продовжити вчити працювати з картою, виступати з інформаційними повідомленнями; розвивати спостережливість, мовлення, навички дослідницької діяльності, пізнавальний інтерес, вміння працювати з додатковою літературою; виховувати інтерес до вивчення природи.

Хід уроку:

1. Організація класу до уроку.

Друзям руку простягни.
Посмішку усім пошли.
Радісно скажем:
«Добрий день!»
Й працювати розпочнем!

1.2. Мотивація учнів до уроку.

- Сьогодні у нас дуже цікавий і незвичайний урок. Ви будете змагатися, наче відважні лицарі у турнірі. Але на відміну від лицарів вам не знадобляться шпаги та мечі. Для цього змагання вам будуть потрібні: розум, знання та кмітливість.

- Для того, щоб розпочати наш турнір, спершу необхідно поділитися на команди. Зараз кожен з вас отримає зображення.

- Назвіть, що у вас зображено.

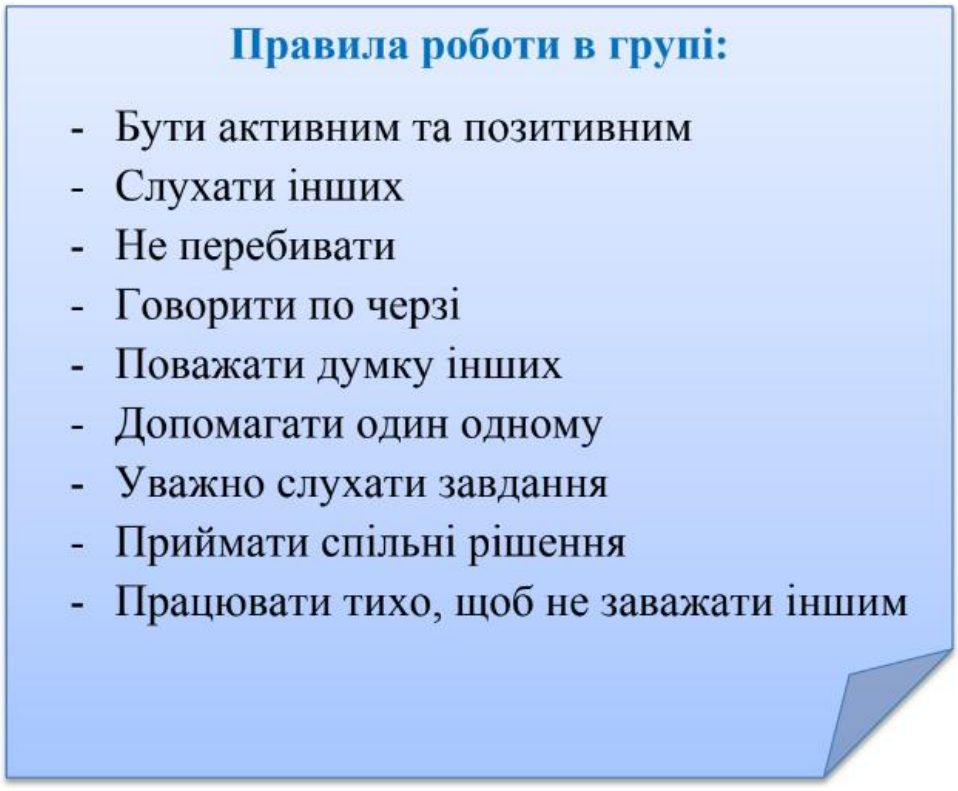
(олівець, Колобок, ножиці, Солом'яний бичок, зошит, Червона шапочка, підручник, Білосніжка, лінійка, Рапунцель, портфель, Вінні Пух, фарби, Кіт у чоботях)

- На які дві категорії можна розділити усі ці зображення? (шкільне приладдя та казкові герої)

- Отже, в кого зображення з шкільним приладдям сідає за 1 стіл, а в кого з казковими героями за 2.Ось у нас і утворилися 2 команди.

Скажіть, будь ласка, яких правил слід дотримуватися, працюючи в таких групах? (діти висловлюють свої думки).

Чудово! А тепер погляньте на екран. Тільки з дотриманням цих правил, ваша робота буде ефективною і принесе позитивний результат. Обіцяєте їх дотримуватися? Отже, можемо розпочинати.



Основна частина.

Ви вже знаєте, що сьогодні у вас буде незвичайний урок - змагання між командами. Змагатися вам прийдеться у 7 конкурсах, де вам знадобляться усі здобуті знання з української мови.

У кожної команди є скарбничка, яка буде наповнюватися монетами, за виконані вами завдання. Вкінці монети підрахуємо і визначимо команду, яка перемогла.

Конкурс 1 «Бліц-опитування».

- Перший конкурс має назву «Бліц-опитування». Завдання якого полягає в тому, що я буду давати питання, а вам треба дати коротку відповідь на нього. Питання задаватимуться по черзі до кожної команди. Після того як ви його прослухаєте, маєте обдумати відповідь і капітан має вирішити хто від команди буде відповідати. А свою відповідь потрібно сказати у мікрофон, який є на столі у кожної команди. Якщо відповідь буде неправильна, то право відповісти на це питання отримує інша команда.

- За це завдання команди максимально можуть отримати 3 монети.

Питання:

Яка буква сама не позначає жодного звука, а тільки пом’якшує попередній? (Ь)

Яка буква завжди позначає 2 звуки? (Щ)

Назвіть приголосний звук, який є завжди м’яким? (Й)

Які букви можуть позначати 1 або 2 звуки? (я,ю,є)

Коли букви я, ю, є позначають 1 звук? (після приголосного)

Коли букви я,ю,є позначають 2 звуки? (після голосного, на початку слова, після апострофа)

Які слова переносити не можна? (односкладові)

Як визначити кількість складів у слові? (порахувати кількість голосних звуків, хлопками, промовити слово доторкнувшись до підборіддя)

Як визначити на який склад падає наголос у слові? (промовити його з питальною інтонацією)

Після яких букв ставиться апостроф? (б,п,в,м,ф,р)

Перед якими буквами ставиться апостроф? (я,ю,є,ї)

Які бувають речення? (розповідні, питальні і спонукальні)

Який розділовий знак ставиться вкінці питального речення?

В кінці яких речень ставиться крапка або знак оклику? (вкінці спонукальних та розповідних)

Яке речення називають спонукальним? (з закликом до певної дії)

З яких частин складається текст? (зачин, основна частина, кінцівка)

Як називаються слова, які відповідають на питання хто? що? (іменники)

Які слова відповідають на питання що? (назви предметів)

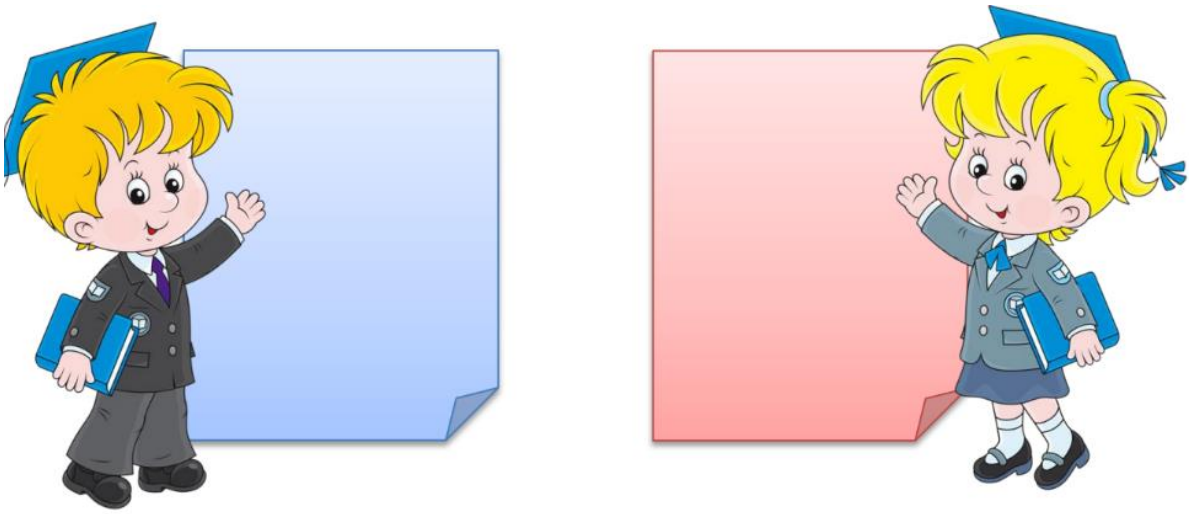
Які слова відповідають на питання хто? (назви людей та тварин)

Які слова потрібно писати з великої літери? (прізвища, імена, по-батькові людей та клички тварин, назви міст, річок)

Молодці! Обидві команди чудово справилися з завданням.

Конкурс 2 «Складоподіл».

- Наступне завдання, в якому ви будете змагатися має назву «Складоподіл». Максимально за це завдання команда може отримати 3 монети. На ваших столах є конверт синього кольору, в якому є слова. Роздайте по одному слову кожному учаснику команди. Вам потрібно уважно прочитати слово і поділити його на склади. Якщо це слово двоскладове – то прикріпіть його біля дівчинки, а якщо трискладове – то біля хлопчика.



Слова: лялька, намисто, м’ячик, ведмедик, тарілка, дошка, дерево, жолудь, казка, олівець, ящик, апельсин, ящик, лінійка, тюльпан.

Ви прекрасно працюєте, тому ваші скриньки успішно наповнюються!

Конкурс 3 «Магічні кола»

- Настав час третього конкурсу «Магічні кола». З кожним раундом завдання стають важчими. Саме це завдання потребує від вас неабиякої кмітливості. Оскільки це завдання є непростим, то за нього ви зможете отримати 4 монети до своїх скарбничок. Перед вами незвичайні кола. В них потрібно вписати слова. Справа на блакитному фоні – слова із знаком м’якшення, зліва на жовтому – слова з апострофом, а посередині, де кола об’єднуються на зеленому – слова які і з апострофом і знаком м’якшення. Наприклад:



Таких слів вам потрібно вписати якнайбільше. Перш ніж записувати добре подумайте чи все правильно, обговоріть з іншими учасниками команди. На ваших столах є маркери, якими потрібно вписувати слова. Якщо умови зрозумілі, тоді можете починати працювати.

Конкурс 4 «Шифрувальник».

Ми все ближче і ближче наближаємося до фіналу. І наступний конкурс «Шифрувальник».

- На ваших столах стоять конверти фіолетового кольору. В них є закодовані слова для кожного учасника команди.

Зараз ми потренуємося з вами як потрібно розшифровувати слова. Наприклад:

3	1	5	7	2	4	6
о	ш	я	і	к	л	р

У верхньому ряду таблички вказаний номер по-порядку букви у слові, а внизу – сама буква. Спробуйте розшифрувати це слово.

Тепер роздайте з конверта кожному по табличці. І спробуйте розшифрувати своє слово.

Коли уся команда справиться з завданням, з цих усіх слів потрібно скласти одне велике речення. Але пам’ятайте, що усі слова у реченні пов’язані між собою. Зберіть всі слова разом, ще раз їх перечитайте і всі разом утворіть речення. Тільки не загубіть жодного слова. Запишіть його на листочку. Коли ваша команда справиться із цим завданням візьміться всі за руки і підніміть їх вгору.

Речення:

1.Веселі лісові звірята чекають пробудження ніжної весни.

2. Нетерплячі пташки дзвінким голосом зустрічають теплу весну.

За це завдання ваші команди максимально зможуть отримати теж по 4 монети.

Конкурс 5 «Народна мудрість».

У конкурсі «Народна мудрість» командам потрібно утворити прислів’я та приказки. Частинки прислів’їв знаходяться у жовтому конверті. На рожевому – початки прислів’їв та приказок, а на блакитному - їхнє продовження. За це завдання команди можуть отримати по 3 бали.

Весна днем красна,	а на хліб пісна.
Побачив шпака у дворі –	знай: весна на порі.
Сій вчасно –	вродить рясно.
Весна ледачого	не любить.
Птах радіє весні,	а дитя матері.

Весна красна квітками,	а осінь – плодами.
Сонце гріє, сонце сяє –	вся природа воскресає.
Де ластівка не літає,	а на весну додому прилітає.
Навесні не байдикуватимеш –	восени і на зиму до столу матимеш
Зійшов у березні сніжок –	берися за плужок.

Отже, змагання підійшли до завершення. Ви вміло справилися з усіма завданнями, адже дружно працювали у командах. На сьогоднішньому уроці ви закріпили свої знання, які здобули на попередніх уроках.

- І тепер найцікавіше! Визначаємо переможця. (рахуємо монети обох команд)

- А зараз хвилюючий момент...перемогла команда «...»! Вітаю вас усіх! Дякую вам за сьогоднішню роботу. Я вами пишаюся! Ви – найкращі та найрозумніші!

Урок-презентація проєкту Я досліджую світ 4 клас

Тема Захист проєкту «Цікавий світ материка, на який я хочу потрапити». Узагальнення знань з розділу «Природа материків і океанів»

Мета: узагальнити і систематизувати знання учнів про материки; продовжити вчити працювати з картою, виступати з інформаційними

повідомленнями; розвивати спостережливість, мовлення, навички дослідницької діяльності, пізнавальний інтерес, вміння працювати з додатковою літературою; виховувати інтерес до вивчення природи.

Хід уроку

Організація класу до уроку.

Продзвенів уже дзвінок,

всіх покликав на урок.

На роботу налаштуйтесь,

власні проекти з природознавства

захитати приготуйтесь.

Вступне слово вчителя, повідомлення теми уроку.

— Сьогодні на уроці ви захищатимете свої проєкти «Цікавий світ материка, на який я хочу потрапити». Уявимо, що кожен з вас — природодослідник і відправляється у мандрівку на кораблі. Який маршрут вашої мандрівки? Покажіть його на фізичній карту півкуль. На якому материку ви хотіли б побувати? Чому? Розкажіть, яку цікаву інформацію про об’єкти неживої і живої природи материка ви підшукали.

Виступи учнів.

Під час нашої мандрівки ми багато цікавого дізналися про природу материків Землі, на яких ви хотіли б побувати. Пропоную перевірити чи уважно ви слухали один одного і пограти у гру «Навколосвітня подорож»

Гра «Навколосвітня подорож»

1. На якому материку розташована пустеля Сахара?
2. Яка найдовша річка Євразії?
3. Яка найдовша річка Африки?
4. На якому материку протікає річка Міссісіпі?
5. На якому материку протікає річка Амазонка?
6. Яка основна річка Австралії?
7. Яке найбільше озеро Євразії?
8. Яке найбільше озеро Північної Америки?

9. Яке найбільше озеро Південної Америки?

10. На якому материку розташовано озеро Ейр?

11. На якому материку розташовані найвищі гори світу Гімалаї?

12. Які найбільші гори материка Північна Америка?

13. На якому материку розташовані гори Анди?

14. На якому материку розташована пустеля Атакама?

15. На якому материку розташована Велика піщана пустеля?

Підведення підсумків. Робота з кольоровими цеглинками

Учні складають «пірамідку материків»



1. Я найбільший материк, на якому ми живиме (Євразія)

2. Я – другий за розміром материк, найжаркіший, розташований по обидва боки від екватора. (Африка)

3. Я – третій за величиною материк, розташований у Північній півкулі. (Північна Америка)

4. Я - найвологіший материк, розташований у Південній півкулі (Південна Амерка)

5. Я – найхолодніший материк, розташований у Західній і Східній півкулях.(Антарктида)

6. Я – найсухіший, найменший материк, на якому все навпаки (Австралія)

Урок –екскурсія Я досліджую світ 2 клас

Тема. Спостереження за змінами в природі навесні (урок-екскурсія).

Мета: розширити й узагальнити уявлення про неживу та живу природу і те, що до неї належить; продовжувати формувати уявлення про значення Сонця для всього живого, про зміни, які відбуваються під впливом сонячного світла й тепла; з'ясувати зміни, які відбулися в природі з приходом весни; формувати вміння спостерігати за об'єктами природи, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки в природі, формулювати висновки, висловлювати судження; розвивати спостережливість, увагу, бажання пізнавати навколишній світ; виховувати любов до природи та бережне ставлення до неї.

Місце проведення: ліс, парк, сквер, шкільне подвір'я.

Орієнтовний час проведення: кінець березня — початок квітня.

Хід екскурсії

І. Організація класу до проведення екскурсії.

ІІ. Мотивація діяльності учнів. Повідомлення теми і завдань екскурсії.

Сьогодні ми вирушаємо на екскурсію в природу. Під час екскурсії будемо спостерігати за неживою та живою природою, визначимо, які зміни відбулися в природі з настанням весни.

— Пригадайте правила поведінки під час екскурсії. (відповіді дітей)

ІІІ. Проведення екскурсії.

1. Спостереження за об'єктами неживої природи і підсумовування спостережень з метою розширення й узагальнення уявлення про неживу природу та зміни, що в ній відбулися із приходом весни.

— Послухайте загадку і скажіть, про яку пору року в ній ідеться.

— Привітанням журавля я пробуджую поля,

небеса і ручаї, та заквітчую гаї.

Відгадали, хто вона, ця красуня чарівна? (Весна)

— Назвіть весняні місяці. Який місяць весни триває?

— Як гріє і світить навесні Сонце? Тепліше чи холодніше стало навесні порівняно із зимою?

— Що сталося зі снігом?

— Чому взимку сніг не танув? Чому навесні сніг тане?

— Що сталося з льодом на ставку (річці)? Чому?

— Якого кольору небо? Як змінився колір неба з настанням весни?

— Чи є на небі хмари? Якого кольору хмари?

— Як змінився колір хмар із настанням весни?

— Чи є вітер? Які дмуть вітри? Які зміни відбулися з вітрами з настанням весни?

— Які бувають опади навесні?

— Як шумить весняний дощ?

— Чи були вже грози із громом і блискавкою?

— Якими словами можна описати сьогоднішній весняний день?

— Які ознаки весни ви побачили в неживій природі?

Узагальнюючи свої спостереження, діти називають ознаки весни в неживій природі:

- Сонце яскраво світить і дає більше тепла, ніж узимку;
- стало тепліше, переважають теплі сонячні дні;
- тануть сніг і лід на водоймах;
- дмуть тепліші вітри;
- падають дощі, часом бувають грози із громом і блискавкою;
- після дощу інколи можна спостерігати веселку;
- небо блакитного кольору з білими хмарами.

— Відгадайте загадки про весняні явища в природі.

Коли мене нема — чекають,
коли прийду — то всі тікають. (Дощ)

І гарна, і сива,

весела й плаксива,

летить, а не птиця,

ще й вітру боїться. (Хмара)

Не дід, а сивий,

Рукавом махнув,

дерево зігнув. (Вітер)

Тільки дощик прошумів

над лужком, над лісом,

хтось у небі рушничок

вишитий розвісив. (Веселка)

Два брати рідні:

не спить, а стелиться.

Вкриває землю й океан,

а зовуть його … (туман).

одного всі бачать, але не чують.

Другого всяк чує,

але не бачить. (Грім і блискавка)

2. Спостереження за об’єктами живої природи і підсумовування спостережень з метою розширення й узагальнення уявлень про живу природу та зміни, що в ній відбулися із настанням весни.

— Які кольори переважають у природі навесні?

— Які рослини ви бачите довкола?

— Як змінився зовнішній вигляд дерев?

— Які дерева цвітуть?

— Як змінився зовнішній вигляд кущів?

— Які кущі цвітуть?

— Як відрізняється колір листя різних дерев?

— Яких тварин ви бачите довкола?

— Як змінилося життя тварин?

— Прислухайтеся довкола. Які звуки ви чуєте?

— Яких птахів можна побачити?

— Яких комах можна побачити?

Узагальнюючи свої спостереження, діти називають ознаки весни в живій природі:

- на одних деревах і кущах набубнявіли бруньки, а на деяких вже розпустилися листочки, забарвлені
- у різні відтінки зеленого кольору;
- зазеленіла трава;
- цвітуть ранньоквітучі рослини (вільха, ліщина, верба, мати-й-мачуха);
- пробуджуються комахи (лимонниці, кропив'янки, мухи, мурашки, джмелі);
- прилітають із теплих країв птахи (шпаки, лелеки, зяблики, жайворонки);
- змінилася поведінка птахів, чути їхнє щебетання, вони зайняті будівництвом гнізд, а деякі вже насиджують у гніздах яйця.

— Чому відбулися зміни в житті рослин і тварин з настанням весни?

Зміни в житті рослин і тварин відбулися тому, що Сонце стало більше нагрівати землю. Як тільки пригріло весняне сонечко, почали пробуджуватися рослини і тварини, повертатися з теплих країв птахи.

3. Спостереження за об'єктами природи й бесіда з метою виховання бережного ставлення до природи.

— Як потрібно ставитися до природи? (Не нищити рослини і тварин, не забруднювати довкілля.)

— Чому природу потрібно любити й оберігати? (Життя людини неможливе без природи.)

— Які роботи проводять люди навесні з метою збереження і примноження природних багатств? (Насаджують нові ліси, очищають землю від опалого листя в парках, скверах і садах, розчищають джерела,

очищають водойми від сміття, обробляють і підживлюють ґрунт, висівають рослини.)

— Який внесок у збереження рослинного світу ви можете зробити навесні? (Не рвати ранньоквітучі рослини, не витоптувати траву, не ламати гілки на деревах і кущах, не залишати після себе сміття під

час відпочинку на природі, допомагати дорослим висаджувати нові рослини та доглядати за ними.)

— Який внесок у збереження тваринного світу ви можете зробити навесні? (Не руйнувати мурашники, гнізда птахів, не знищувати комах, не шуміти в лісі, вивішувати разом із дорослими шпаківні у садах і парках, не забирати додому тварин, яких зустріли в природі.)

4. Практична діяльність з метою формування вміння спостерігати за тваринами та розпізнавати

рослини рідного краю.

- Учитель / учителька вибирає об’єкт для спостереження (комах, птахів тощо) і пропонує учням розглянути й описати зовнішній вигляд тварини, визначити, до якої групи вона належить, як поводиться, які звуки видає.
- Учитель / учителька пропонує впізнати дерева та кущі, які є на території проведення екскурсії за
- зовнішній виглядом, формою та розмірами листків, забарвленням квітів.
- Учитель / учителька пропонує впізнати ранньоквітучі трав’янисті рослини, які є на території проведення екскурсії за зовнішній виглядом, формою та розмірами листків, забарвленням квітів.

IV. Підсумок екскурсії.

— Де ви побували сьогодні на екскурсії?

— За чим ви спостерігали сьогодні на екскурсії?

— Що вам найбільше запам’яталося? Вдома розкажіть про екскурсію.

Урок-квест Математика 2 клас

Квест розрахований на передостанні тижні навчання. Для розв'язання знадобляться знання таблиці множення від 2 до 8, вміння розв'язувати задачі, порівнювати величини, знаходити периметр фігур, визначати час та вагу.

Хід уроку

Вітаю вас, мої любі другокласники!

Я знаю, що ви дуже полюбляєте грати. Тому, сьогодні на уроці ви потрапили до цієї квест кімнати! На виконання усіх завдань у вас 40 хвилин (час уроку). Не встигните - можливо залишитесь в грі назавжди))) Для завершення гри вам потрібно знайти двері та ввести пароль з трьох цифр.

Пам'ятайте, цифри паролю треба ввести у правильній послідовності. Щоб не забути їх - приготуйте чернетки. Доречі, вони знадобляться вам і для виконання завдань!

Тож, не гайте час, скоріше за роботу! Першу підказку шукайте біля крісла!



Підказка 1.

Ти зможеш перейти у наступну кімнату тільки коли знайдеш та розв'яжеш всі шість виразів, що заховані за предметами в кімнаті! Знайти потрібні предмети тобі допоможуть підказки!

На нього сідають, але не стілець.

З підлокітниками, але не диван.

З подушками, але не ліжко. (крісло)

Обчисли: 37 + 5*3 =

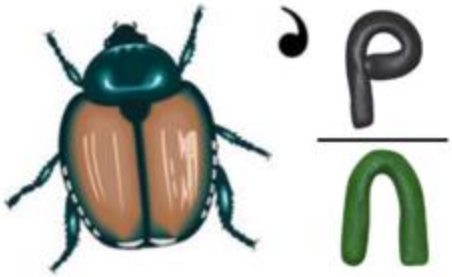
Тобі все до снаги! Наступна загадка:

Набита пухом,

Лежить під вухом (подушка)

Обчисли: 18 - 16:8 =

Так тримати! Щоб отримати наступну підказку розгадай ребус



Обчисли: 7*4 + 49:7 =

Радію твоїм успіхам! Пригадай, що робить кімнату більш затишною і теплішою? (квіти)

Обчисли: 8*4 + 8*6 =

Чудово! Шукай предмет білого кольору, що має прямокутну форму й призначений для збереження речей! (коробка)

Обчисли: 80 - 5*7 =

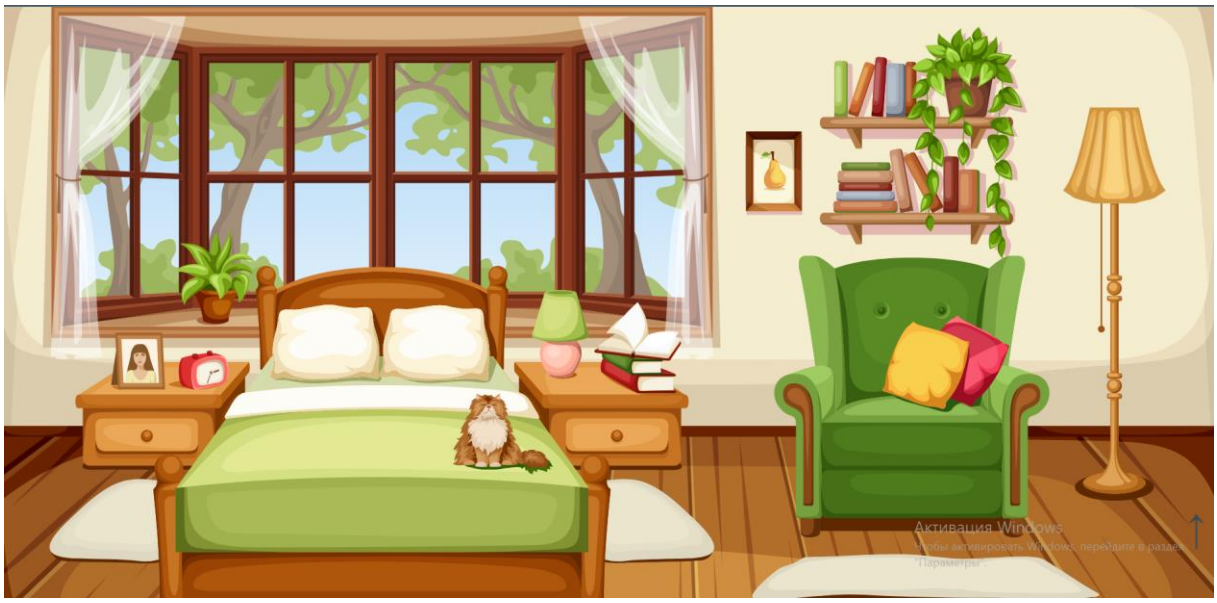
Не зупиняйся, що це таке скоріше здогадайся!

Сидит світлячок на ніжці, на голові — шляпка. (торшер)

Обчисли: (16 +56) : (16 - 8) = За потреби користуйся чернеткою!

Друга цифра паролю: 7

Запиши її на чернетці. Та не барися, рудий кіт Мурчик вже чекає на тебе з наступним завданням.



Ви вже знайомі з Мурчиком, ми складали про нього текст-опис на уроці української мови!

Якщо ви бажаєте перейти на наступний рівень вам необхідно розв'язати задачу від нього:

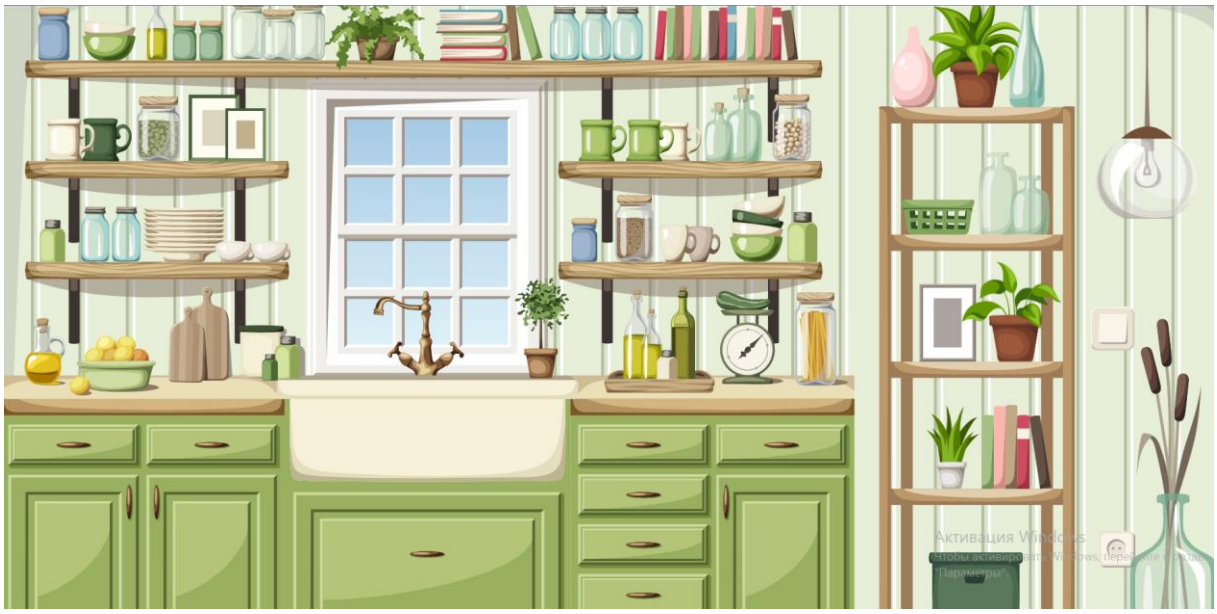
Задача

Поліна витратила на виконання квесту 42 хвилини, а Денис на 12 хвилин менше. За скільки впоралась з квестом Ольга Віталіївна, якщо вона була у 8 разів швидша за Поліну і Дениса разом?

Я вболівала за вас! Ходімо до кухні, бо Мурчик здається зголоднів...

Перша цифра паролю 3 Запиши її на чернетці

Роздивись на кухні. Який предмет допоможе тобі виміряти вагу предмета?



Врівноваж ваги

Скільки потрібно додати гирь по 2 кг?



Блискуча робота! Пригадаймо задачі поділу на рівні частини? Скоріш тягніть сюди цю купу тарілок!

Пригадай задачі поділу на рівні частини

Мама з татом замовили на вечерю гігантську піцу з 21 одного шматочка. По скільки шматочкив з'їсть кожен член родини, якщо на вечерю запрошені : бабуся з дідусем, мама з татом, тітка Оксана з Михайликом і ви?

Ідеально виконано! Та який урок математики без роботи над геометричним матеріалом? Цей ящик щось мені нагадує...

Та це ж прямокутник!

Пригадай способи обчислення периметру прямокутника і обчисли периметр дверцят шухляди, якщо їх довжина 8 дм, а ширина - 3 дм.

Здається за тією великою вазою є прохід, в кінці якого я бачу двері!

Друга цифра паролю 7 Запиши її на чернетці



Для завершення рівня потрібен код (375)

Вітаю! Це чудова робота! Ваші знання вражають! Сподіваюся вам сподобався наш незвичайний урок)

Практичне заняття №5. Комп’ютерні ігри – інструмент сучасного педагога

Мета: ознайомити студентів із можливостями використання комп'ютерних ігор у навчальному процесі. Навчити аналізувати педагогічний потенціал комп'ютерних ігор. Надати практичний досвід використання комп'ютерних ігор у навчанні учнів початкової школи.

Питання для обговорення

1. Гейміфікація освітнього процесу. Огляд наукових досліджень щодо впливу комп'ютерних ігор на навчання та розвиток дітей
2. Основні принципи використання комп'ютерних ігор у навчальному процесі.
3. Ігрові платформи та програми

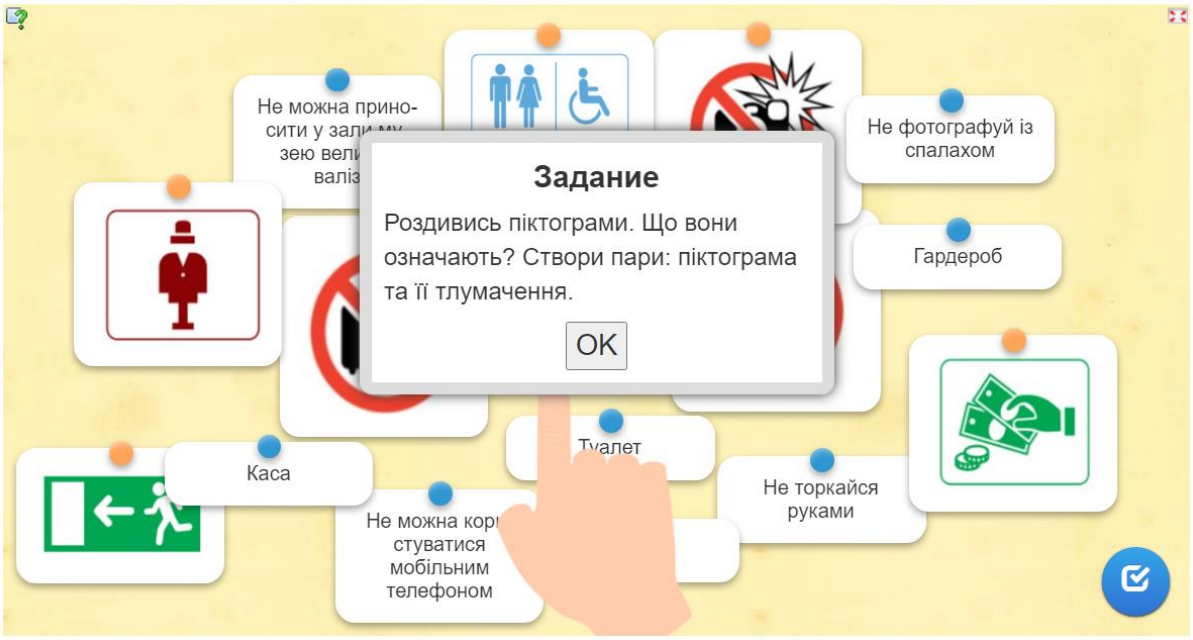
Практичне завдання:

1. Розробка дидактичної гри з використанням ігрових платформ та програм
2. Розробка фрагменту уроку з використанням ігрових платформ та програм.

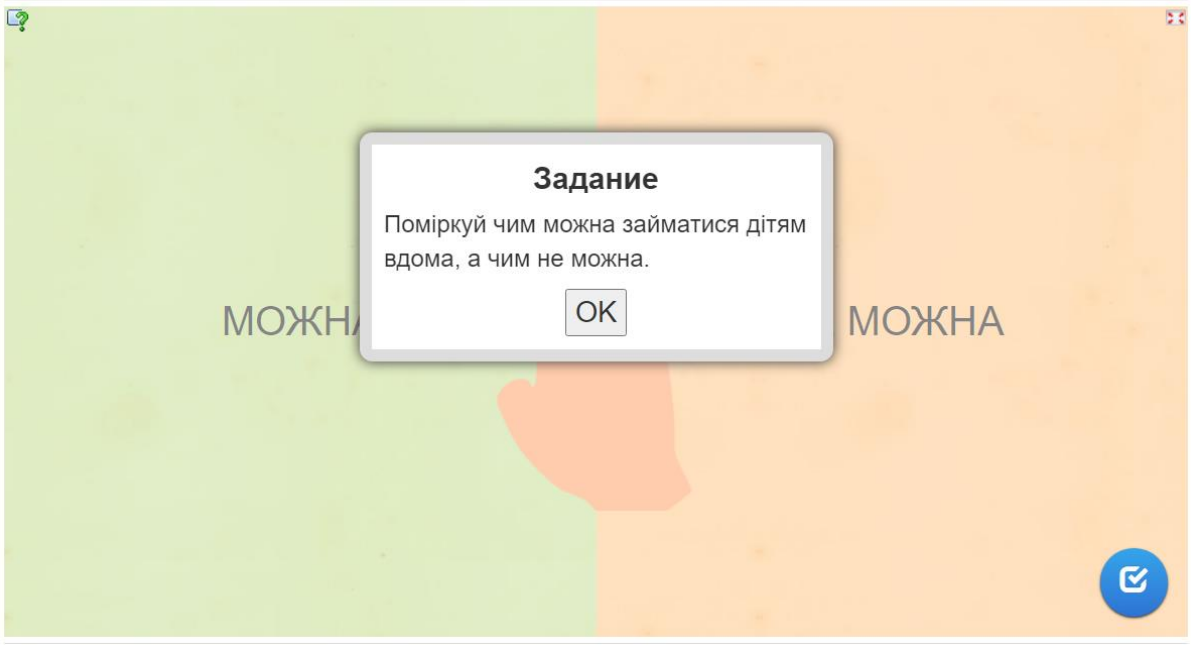
Форма звітності: презентація з посиланням.

Приклад дидактичної гри реалізованої у Learningapps

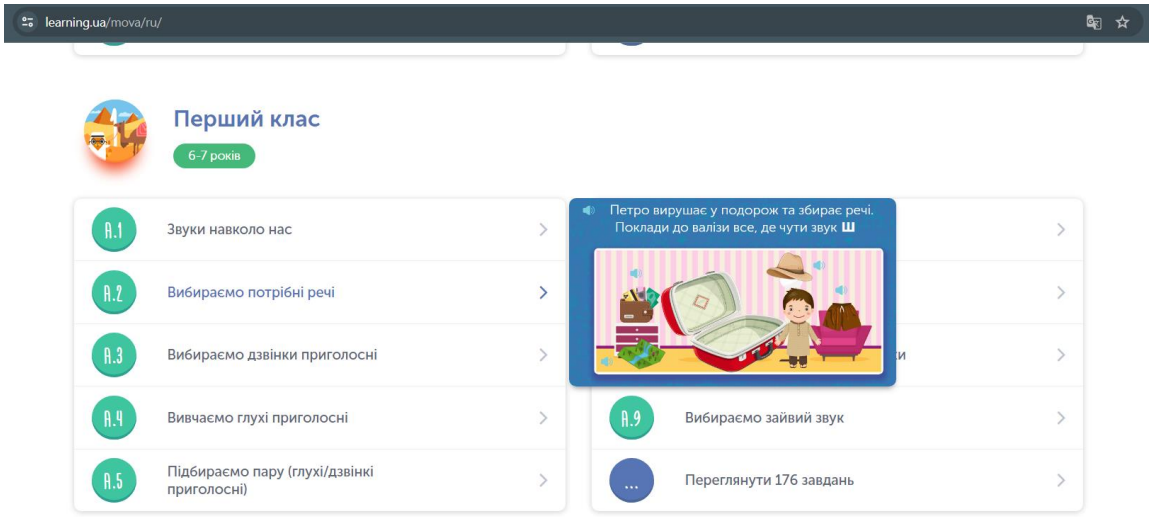
Піктограми

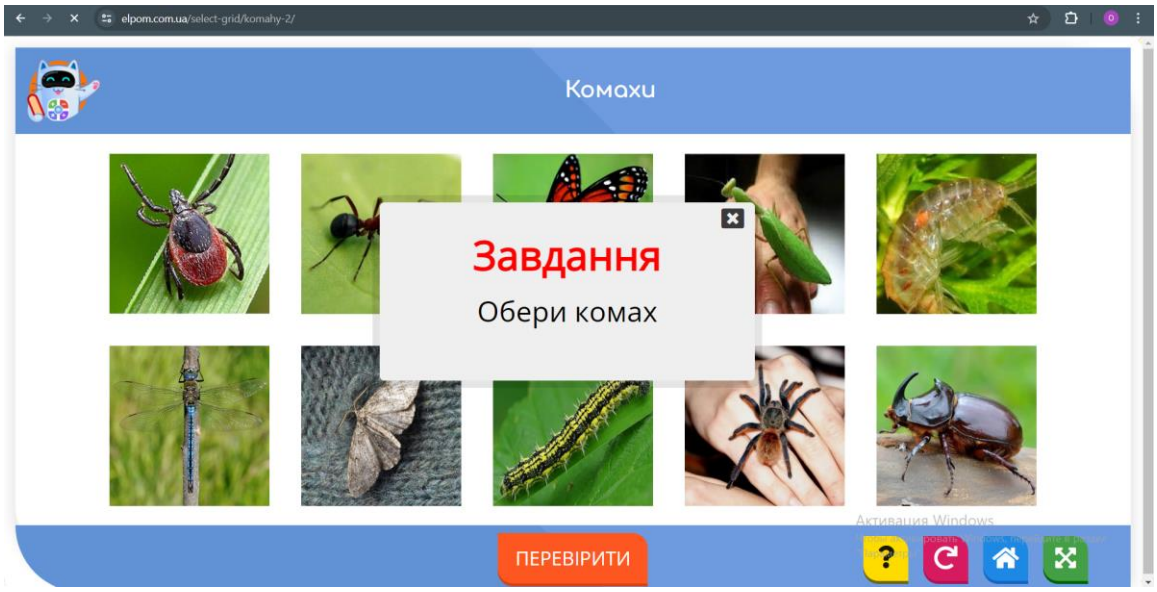


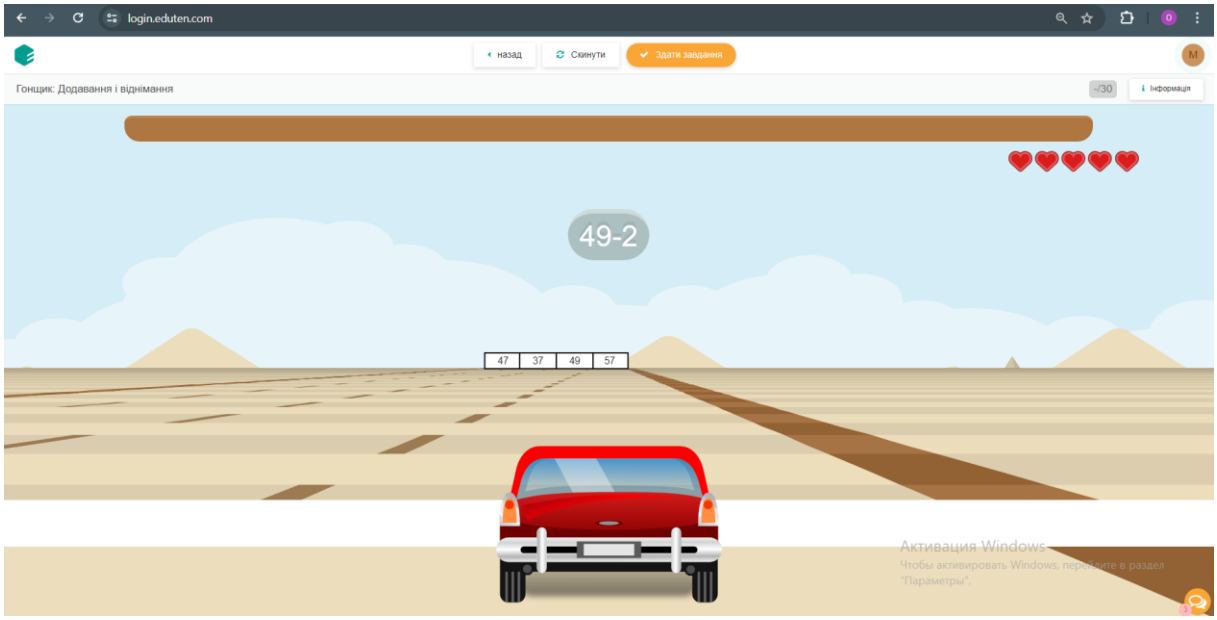
Безпека вдома

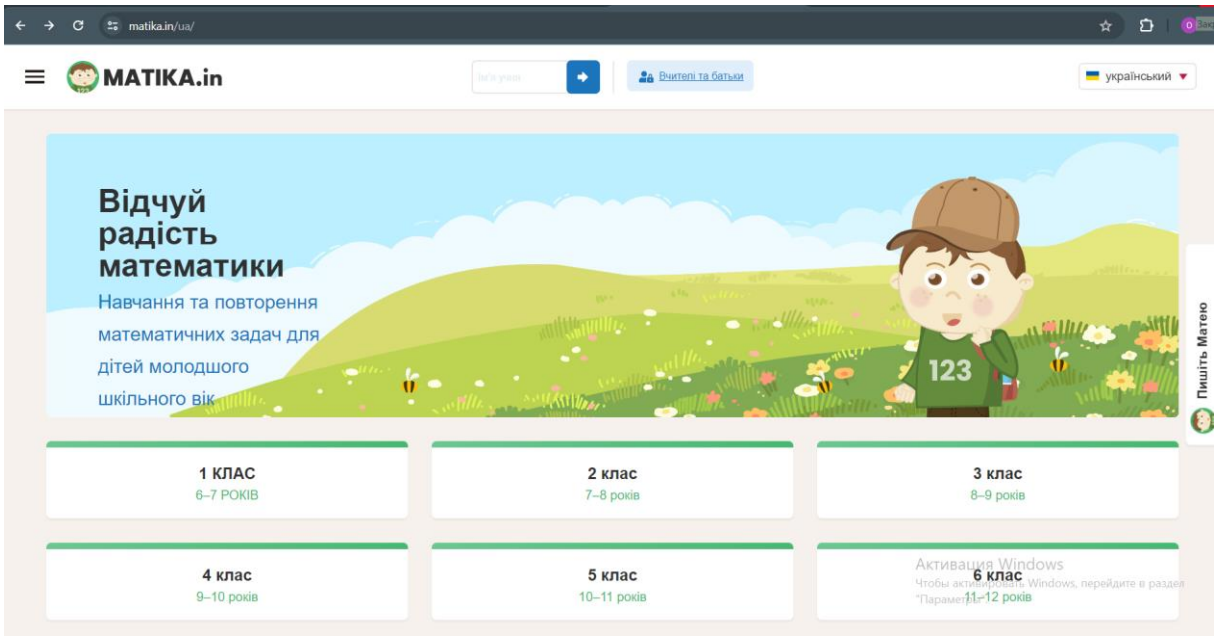


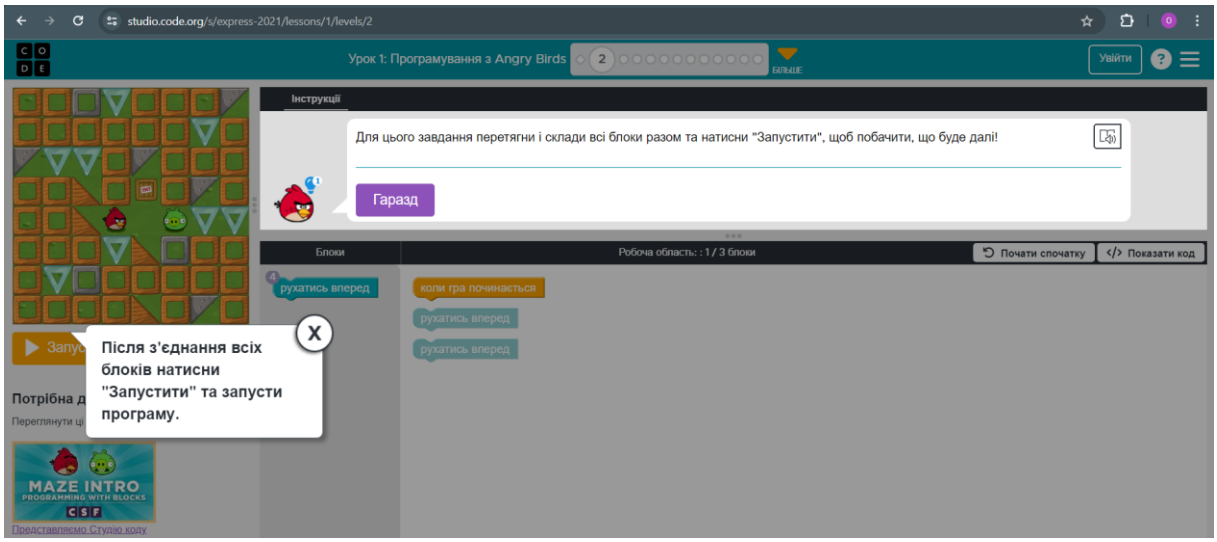
Ігрові платформи








matika.in/ua/
MATIKA.in
Вчителі та батьки
український
Відчуй радість математики
Навчання та повторення математичних задач для дітей молодшого шкільного вік
123
Пишіть Матею
1 КЛАС
6–7 РОКІВ
2 клас
7–8 років
3 клас
8–9 років
4 клас
9–10 років
5 клас
10–11 років
6 клас
11–12 років


studio.code.org/s/express-2021/lessons/1/levels/2
Урок 1: Програмування з Angry Birds
Увійти
Інструкції
Для цього завдання перетягни і склади всі блоки разом та натисни "Запустити", щоб побачити, що буде далі!
Гаразд
Блоки
Робоча область: : 1 / 3 блоки
Почати спочатку
Показати код
рухатись вперед
коли гра починається
рухатись вперед
рухатись вперед
Після з'єднання всіх блоків натисни "Запустити" та запусти програму.
MAZE INTRO
PROGRAMMING WITH BLOCKS


ХМАРИНКИ І КРАПЛИНКИ
Згадай таблиці множення і ділення, і розмісти на краплинках відповідні числа.
32
5
28
2
8
6
40
18
24
3
10
25
6 · 4
2 · 3
9 : 3
10 : 2
4 · 7
8 · 1
20 : 2
8 · 5
14 : 7
6 · 3
8 · 4
5 · 5
EDUC.COM.UA

Перевірити

Практичне заняття № 6. Рухливі ігри в освітньому процесі

Мета: засвоєння педагогічними працівниками особливостей організації рухливих ігор з дітьми молодшого шкільного віку, розгляд сутності, різновидів та методики їх проведення, вивчення можливостей використання рухливих ігор в різних видах діяльності.

Питання для обговорення

1. Сутність рухливих ігор
2. Різновиди рухливих ігор
3. Методика проведення рухливих ігор
4. Види діяльності в межах яких можуть бути використані рухливі ігри

Практичне завдання:

- Дібрати рухливі ігри по 5, що можуть використовуватися:

- під час ранкової фізкультхвилинки;
- як руханка на уроці;
- під час перерви;
- під час виховних заходів.






З ЛЮБОВ'Ю ДО ДІТЕЙ



Практичне заняття № 7. Особливості організації навчально-ігрової діяльності на уроках мовно-літературного циклу (навчання грамоти, українська мова, читання)

Мета: поглиблене вивчення та практичне впровадження ігрових форм роботи на уроках мовно-літературного циклу, ознайомлення з різноманітними ігровими методиками та їхнім використанням у навчальному процесі, розвиток вміння планувати та проводити уроки з використанням ігрових елементів, а також виявляти та розвивати творчий підхід до організації навчально-виховного процесу.

Питання для обговорення

1. Ігрові форми роботи на уроках української мови

- види ігрових мовленнєвих вправ

- використання системи комплексних вправ, типи навчально-ігрових комплексних завдань

- використання дитячого фольклору при вивченні предметів мовно-літературного циклу

- використання ігрових ситуацій на уроці української мови

2. Ігрові форми роботи на уроках навчання грамоти

Педагогічні принципи використання ігор у навчанні грамоти.

- ігри в добукварний період

- ігри в букварний період

- ігри в після букварний період

Представлення основних видів ігрових форм роботи

3. Ігрові форми роботи на уроках читання

Поняття літературна гра, її можливості

Основні групи літературних ігор

Роль вчителя в організації та проведенні гри на уроках читання

Практичне завдання:

Завдання 1 (українська мова)

Проаналізувати урок (тема, клас на вибір) на наявність використання ігрових прийомів. (дивись зразок)

Дібрати власні ігри до кожного з етапів уроку за обраною темою.

Завдання 2 (читання)

Обрати твір, що вивчається за програмою (вказати автора підручника, клас) дібрати літературні ігри різного цільового спрямування (первинне сприйняття літературного твору, гру на засвоєння літературознавчих понять, творчу гру, тощо).

Зразок аналізу уроку на наявність ігрових прийомів

Урок української мови 2 клас (Вашуленко М.)

Тема: Українська абетка. Поняття про абетку (алфавіт) як сукупність букв, що прийнята у писемності певної мови. Вправляння у розташуванні слів за абеткою з орієнтацією на першу букву слова. Навчаюся розташовувати слова за алфавітом

Мета: узагальнити знання учнів про звуки і букви; ознайомити з поняттями «алфавіт», «абетка», «азбука»; вчити розташовувати слова за абеткою з орієнтацією на першу літеру; розвивати спостережливість, уважність, старанність, фонетичний слух; виховувати інтерес до знань, до навчання.

Обладнання: індивідуальні картки.

Тип уроку: комбінований урок.

Освітні галузі: мовно-літературна, соціальна.

Хід уроку

І. ВСТУПНА ЧАСТИНА

Організація класу

ІІ. ОСНОВНА ЧАСТИНА

1. **Актуалізація опорних знань**

1) Робота за віршем.

Для того щоб навчитися писати,

Абетку треба досконало знати,

Без букви жодної не можна обійтись,

Тож будь уважний і старанно вчись!

За Мирославом Артимовичем

2) Каліграфічна хвилинка.

— Запишіть каліграфічно.

ААА ааа АаАаАа

— Розпишіть слово за з’єднаннями.

аз зб бу ук ка азбука абетка алфавіт

— Зверніть увагу на правильність написання слів азбука, абетка, алфавіт.

3) Завдання за вибором.

Гра «Розсипанка».

АЛФ.. ВІТ ФААЛТВІ ЛФВТААІ

Гра «Дешифрувальник».

	а	б
1	а	і
2	ф	л
3	в	т

Код: 1а, 2б, 2а, 1а, 3а, 1б, 3б.

Відповідь. Алфавіт.

Вправа «Квест».

Знайдіть зазначені букви. Складіть із цих букв слово.

Ластівка - 2, 1 Фарба - 1, 2 Відро - 1, 2 Дятел - 3

Вправа «Асоціативний кущ».



Вправа «Сенкан».

Іменник. Алфавіт.

Прикметники. Український, сучасний.

Дієслова. Складається, починається, вміщує.

Враження від предмета. Важливе місто Алфавіт, в нім кожна буква — цілий світ.

Висновок. Український алфавіт до знань відкриє світ.

2. **Мотивація навчальної діяльності**

— Запрошую учнів 2-го класу в країну Ліліпутів та Гуліверів, де живуть літери. Всі вони дружні та гостинні, часто відвідують одна одну. Кожна буква має свій будиночок, у якому вона мешкає. Замість нумерації на будиночках — імена літер.

Веселе місто Алфавіт.
Йому сьогодні наш привіт.
До нього нам лягає путь,
У ньому літери живуть.
Живуть там літери в словах,
А кожне слово — звір чи птах,
Травиця чи барвистий цвіт.
Отож в похід за мною вслід!
Веселе місто Алфавіт.

В нім кожне слово — цілий світ.

В нім кожна літера жива,

Із них складаються слова.

Ви розпізнати їх зуміли?

Запам’ятали? Зрозуміли?

Тоді до зустрічі в книжках —

У букварях і читанках.

Бажає вам щасливих літ

Веселе місто Алфавіт!

Тамара Коломієць

— Нумо пригадаємо імена літер.

Гра «Впізнай букви»

(У всіх учнів на парті — літери або по декілька літер — весь алфавіт.)

— Покажіть літери, назви яких закінчуються на «е». («бе», «ве», «ге», «ґе», «де», «же», «зе», «пе», «те», «це», «че».)

— Ланцюжком назвіть їхні імена.

— Покажіть літери, назви яких починаються на «е». («ел», «ем», «ен», «ер», «ес», «еф».)

— Ланцюжком назвіть їхні імена.

— А тепер покажіть літери, назви яких закінчуються на «а». («ка», «ха», «ша», «ща».)

— Ланцюжком назвіть їхні імена.

— Яка літера завжди мовчить? (Знак м’якшення.)

— Відшукайте літери, які позначають голосні звуки. (а, о, е, у, и, і.)

— Назвіть ці літери.

— Знайдіть літеру, яка має найдовше ім’я. (йот.)

3. **Повідомлення теми та мети уроку**

— Сьогодні ми повторимо українську абетку. Навчимося розташовувати слова за абеткою з орієнтацією на першу букву.

4. **Вивчення нового матеріалу**

1) Робота за підручником (с. 26–27).

- Виконання вправи 1. Робота в парах.

— Прочитайте рядки, щоб утворився вірш.

— Як називається це місто? (Азбука, алфавіт, абетка.)

Ознайомлення з поняттям абетка (алфавіт).

Абетка (алфавіт) — сукупність букв у писемності якої-небудь мови, розміщені у певній послідовності.

- Вправа «Хвилинка спілкування».

— Розгляньте ілюстрацію.

— Нумо підслухаємо розмову вчительки з учнями.

«Учителька запитала:

— Скільки букв у абетці?

Діти відповіли:

— Шість. А, бе, е, те, ка, а».

— Чи правильно відповіли діти?

— Як потрібно відповісти?

- Виконання вправи 2.

— Назвіть назви букв на позначення голосних і приголосних звуків за абеткою.

Вправа «Я — учителька. Я — учитель».

АБЕТКА-ЛІЧИЛКА

А, Бе, Ве, Ге, Ґе, Де, Е —
Ось вже перша сімка є.
Є — не сім, а вісім! —

Сперечались Же, Зе, И —

Далі пісеньку вели.

І мирило Їх, а іЙ —

В шапочці стоїть новій.

Ка, еЛ, еМ, еН, О, Пе, еР

Разом ходять відтепер.

еС свистало, Те товклось,

У, еФ, Ха, Це, Че здалось:

Ша і Ща в гурті зівак

Загубили Ь (м'який знак).

Ю і Я не вийшли з гри:

— Всі ми тут, нас тридцять три!

Л. Голота

— Пригадайте назви всіх 33-х букв української абетки.

Гра «Імена за абеткою».

Абетку, бач, вивчають Ганна,

Данило, Едик, Єва, Жанна.

С. Бондаренко

— Які імена можете назвати ви?

Фізкультхвилинка. Руханка «Настрій»

Діти ходять кімнатою, відчуваючи власне тіло.

— Подумайте про власний настрій, у якому ви почали вправу. За допомогою ходи продемонструйте різний настрій.

Кожен рух виконуйте протягом 13 секунд. Рухайтесь, як:

— дуже втомлена людина;

— щаслива людина, яка отримала радісну звістку;

— людина, яка постійно чогось боїться;

— геній, який отримав Нобелівську премію;

— канатоходець, який рухається по дроту.

Повертаючись на своє місце, покажіть настрій, у якому перебуваєте зараз.

Ознайомлення з правильною вимовою. Розташовуємо слова за абеткою або в абетковій послідовності.

- Виконання вправи 3. Робота в групах.

— Розгляньте карту Європи.

— Де на карті зображена Україна?

— Прочитайте назви країн.

— Якими мовами розмовляють громадяни цих країн?

— Запишіть назви цих країн за алфавітом.

- Виконання вправи 4.

— Розгляньте карту України.

— Де розташована область, у якій ви проживаєте?

— Прочитайте назви міст.

— Яка назва «зайва»?

— Запишіть назви українських міст за абеткою. Поставте наголос у словах.

2) Вправа «Біном фантазії».

— За що ти любиш своє місто?

5. **Закріплення вивченого матеріалу**

1) Диференційовані завдання (за власним вибором).

- Вибрати з поданих слів лише ті, які мають п’ять літер.

мед щавель сонце

хмара вітер тигр

глечик зірка веселка

- Вибрати з поданих слів лише ті, які мають таку саму звукову будову, як слово жук.

жар жах жито

жаль жну жив

вуж жир ніж

2) Гра «Звуки і букви».

Один учень чітко вимовляє будь-який звук, а інший — називає відповідну букву.

3) Робота в групах. Вправа «Броунівський рух».

І група. Червона картка

Прочитай вірш. Випиши слова — назви грибів за абеткою.

В лісі дощ пройшов рясний,
Розтривожив рід грибний.
Дружно лізуть із землі
Дивні шапочки малі:
Сироїжки, маслюки,
Рижики, боровики,
І лисички, і грузді,
І опеньки молоді.
Валерій Фурса

ІІ група. Зелена картка

Прочитай вірш. Запиши за абеткою всіх гостей, які завітали на чаювання до бджілок.

Чаювали дві бджоли:
Чашки з чаєм принесли
Ще й нектаром присмачили —
На листочку стіл накрили.
«Ох, як пахне ваш нектар!» —
Пропищав сусід-комар.
«Пригощайся!» — кажуть бджоли
І запрошують до столу.

Муха поруч пролітала —

Теж у гості завітала.

Джміль із вишні загудів —

Теж нектару захотів.

Потім сонечко-жучок,

Хрущ, метелик, павучок —

Всі разом зійшлися зрання

На бджолине чаювання.

Наталка Книшова

ІІІ група. Жовта картка

Замість пропусків устав алфавітні назви букв к, х, ц, ч, д, в, г.

мура__, вікон__, ___ревики, черепа___, ___льфін, ____дмідь, соро___, бе__мот.

Довідка. Ка, ха, це, че, де, ве, ге.

Прочитай утворені слова. Підкресли букви, що позначають приголосні звуки.

ІV група. Синя картка

Вправа «Шифрувальник».

5 4 2 3 1	2 5 3 1 4	2 4 1 3 5 7 6	2 3 5 4 1
о н і к в	к н е о а	л в с о н к и	р и а г к

4) Гра «Засели будиночки».

Слова починаються голосним звуком.

Слова починаються приголосним м’яким звуком.

Слова починаються приголосним твердим звуком.

Бабуся, ґудзик, джміль, дзиґа, дідусь, зозуля, їжак, Київ, комп’ютер, кукурудза, лелека, лінійка, лялька, олень, олівець, папір, парасолька, телефон, Україна, українська.

ІІІ. ЗАКЛЮЧНА ЧАСТИНА

1. Рефлексія. Вправа «Мікрофон»

— Що тобі сподобалося на уроці?

— Які завдання виконував/виконувала легко?

— Кому допоміг/допомогла на уроці?

— Що здалося складним?

2. Домашнє завдання Виконати вправу 5 (с. 27).

Аналіз уроку:

В уроці української мови для 2 класу «Українська абетка. Поняття про абетку (алфавіт) як сукупність букв, що прийнята у писемності певної мови. Вправляння у розташуванні слів за абеткою з орієнтацією на першу букву слова. Навчаюся розташовувати слова за алфавітом» ігрові прийоми навчання використані на всіх етапах уроку.

Етап актуалізації опорних знань – Гра «Розсипанка», «Дешифрувальник».

Етап мотивації навчальної діяльності - Гра «Впізнай букви»

Етап вивчення нового матеріалу - Гра «Імена за абеткою».

Закріплення вивченого матеріалу - Гра «Звуки і букви», Гра «Засели будиночки».

Зразок Урок читання 2 клас, Вашуленко О.В. (с.17-18)

Прочитай правильно

Кни́га, книга́рня, книголю́б.

Кожен текст у підручнику має назву. Це — **за́голо́вок**. Також до текстів є **ілюстра́ції**. Це малюнки або світлини. Якщо поміркувати над змістом заголовка й уважно розглянути ілюстрацію ще до читання, то це підкаже, про що розповість твір.

Прочитай заголовок і уважно розглянь ілюстрацію. Поміркуй, про що може розповісти твір.

Василь Сухомлинський

Заголовок

УСІ КНИЖКИ ГАРНІ

Мама дала Настусі гроші і сказала:

— Піди до книгарні й купи собі дві кни́жечки. Там є гарні книжечки́ — про пташок і метеликів, про звірят і рибок...

Пішла Настуся. А там книжок — ой, скільки ж там книжок! Стоїть Настуся перед полицею, в очах у неї сяє радість. Бо Настуся вже вміє читати. Дивиться вона на книжечки й читає: ця — про їжачка, ця — про котика. А ось ця — про горобчика, а ця — про ластівку. А он та — про ягнятко, а та — про сірого бичка.

Задумалася, занепокоїлася Настуся: «Що ж робити? Грошей у неї тільки на дві книжечки, а книжечо́к он скільки! Купиш про їжачка, про котика, а горобчик,

Ілюстрація



ластівка і ягнятко? Хіба ж можна без них додому йти? Купиш про ягнятко і про ластівку, а їжачок і котик?..»

- Про кого розповідається у творі? Якою ти уявляєш Настусю?
- Доведи, що Настуся дуже любить читати.
- Яку пораду ти можеш дати дівчинці?
- Поцікався у своїх рідних, які книжки запам'яталися їм із дитинства.

Я — дослідник

Чим книгарня відрізняється від бібліоте́ки?
Які є бібліотеки? Які книжки є у твоїй домашній бібліотеці?

Я — дослідниця

Бібліоте́ка — місце, де збирають, зберігають і видають книжки́ читачам.

У ході уроку учні знайомляться з літературним поняттям ілюстрація, з метою закріплення отриманих знань пропоную гру «Вгадай казку за ілюстрацією»











Гра на етапі первинного сприйняття твору «Вірю не вірю»

1. Головну героїню звуть Надійка
2. Мама дала Настусі грошей на три книжечки
3. Настуся засмутилася бо не вміє читати
4. Настуся хотіла придбати книжечку про фей
5. Нстусі було важко зробити вибір
6. Дівчинка попросила у мами гроші на всі книжки.
7. Дівчинка не потрапила до книгарні, бо там було зачинено

8. Настуся любить читати

Гра на етапі закріплення знань «Де живуть книжки» .

Діти плескають у долоні коли вчитель називає місце де живуть книжки.

Школа, кафе, бібліотека, басейн, книгарня, друкарня, дім, парк, зоопарк, аквапарк, полиця, кухня, гардероб, письмовий стіл.

Зразок конспекту уроку з навчання грамоти з використанням ігрових прийомів навчання

Тема. Звук [м] буква М, м

Щоб далі букварем іти,
слід місточок перейти.
Потім рушим через кладку,
відгадаємо загадки.
Нема коли ловити мух —
стрічать потрібно новий звук.

Запалали в чистім полі,
наче галстуки червоні.
То палає в полі так
польовий червоний... (мак).

Увесь день літає, усім набридає,
ніч настане — і тоді не перестане.
Хоч затикай вуха, так набридла... (муха)

У обгортці холодок,
а смачний, немов медок.
Вгадати вас попросимо,
ця смакота — ... (морозиво).

Найрідніша, наймиліша, всіх вона
нас пестить, тішить,

Завжди скрізь буває з нами.

Відгадайте, хто це?.. (Мама)

— З якого звука починаються ці слова?

— Цей звук голосний чи приголосний?

Мама

Ще в колисці немовля
слово «мама» вимовля.
Найдорожче в світі слово
так звучить у рідній мові.
Мати, матінка, матуся,
мама, мамочка, мамуся! —
називаю тебе я,
рідна ненечко моя.
(В. Гринько)

Скоромовка

Колисала тишком нишком
мама мишка доню мишку:
«Ти б, малесенька, поспала,
поки я добуду сала».

— Чи пам’ятаєте ви себе маленькими? Аякі звуки ви тоді вимовляли? Що може допомогти вам знову пригадати, якими ви були кілька років тому? А от що допоможе вам пригадати наступний предмет, ви дізнаєтесь, як відгадаєте загадку.

Вітя вірші прочитав,
я з Сергійком заспівав.
Слово в слово,
тон у тон повторив... (магнітофон).

— Що уміє робити магнітофон? А які слова ховаються у цьому слові? (маг, гніт, магніт, фон)

А зараз відгадайте нові загадки і скажіть який склад утворює звук [м] та голосний звук, що стоїть поряд.

Ні вівса не їсть, ні сіна,
подавайте їй бензину.
По дорозі котять шини
новесеньку... (машину).

З нірки вибіжу мерщій,
щоб знайти собі харчі,
Потім знов сиджу в норі,
бо страхаюсь пазурів.
Найстрашніший на весь світ
є у мене ворог — кіт. (Миша)

Є у лісі хата, в ній кімнат багато.
Тут живе отара добрих санітарів.
Ти цю хату не чіпай —
санітарам спокій дай. (Мурахи)

— Як називається хатка мурашок?

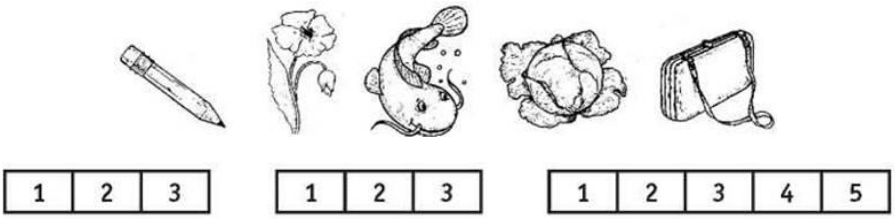
У легкого держака голова
дуже важка. (Молоток)

Цибуля, морква, огірки,
капуста, редька, буряки,
кавуни, банани й дині —
це ми можемо купити в овочевім (магазині).

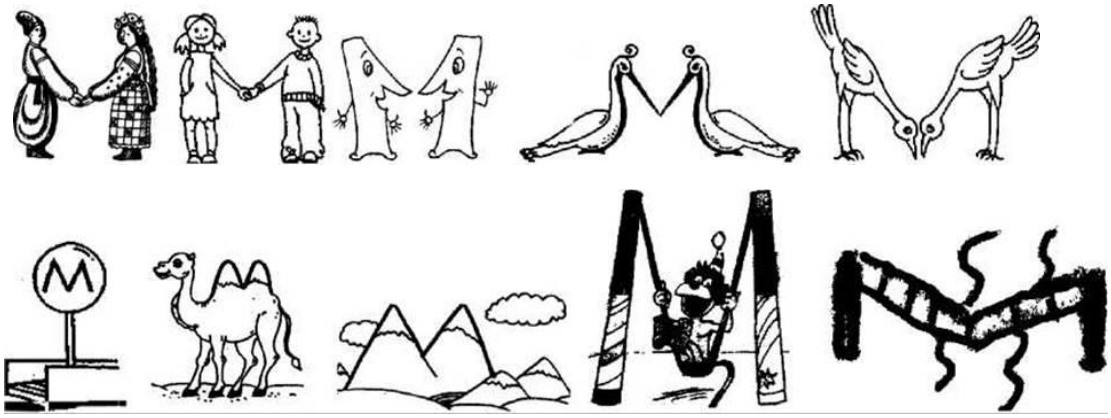
— А що можна купити у цьому магазині? Назви предмети, у назвах яких є звук [м].

— Знайди предмети у назвах, яких нема звука [м].

— На якій поличці заховався звук [м]?



Знайомство із буквою

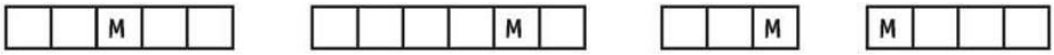


— Послухайте вірші і знайдіть відповідний малюнок.

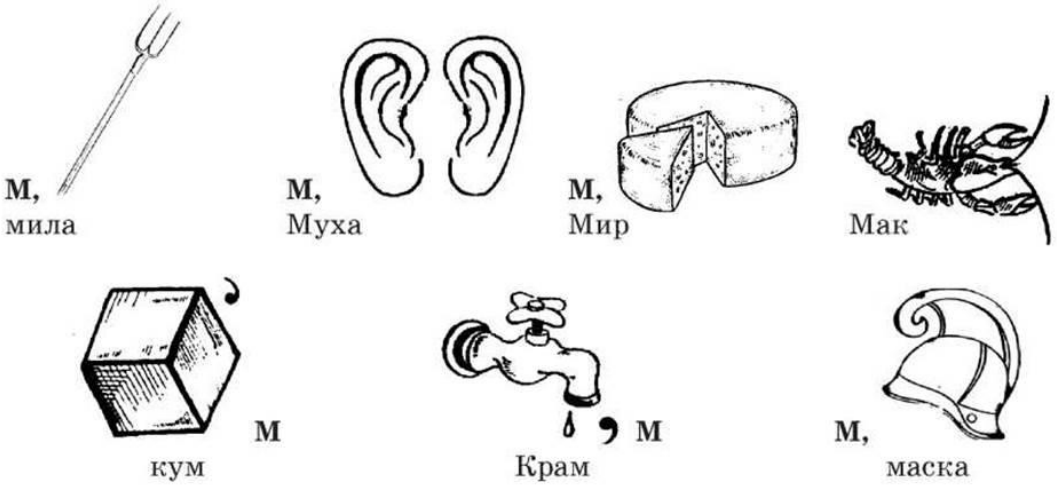
Ми за руки взявшись стали,
на букву М враз схожі стали.
Два горби у верблюда,
дві гори у степу,
Як погляну, то всюди
букву М я знайду.
Й ці всі пари без проблем
утворили букву М.
Гойдалку зробимо ми з букви М
та й гойдатись до неї підем.
По місточку ми ідем,
він зламався: «Ой, впадем!».
Але що це, подивіться —
вже місточок — буква М.

Доберіть відповідну схему (миша, дім, пальма, лимон)





Розгадайте ребуси



Казка

У лісі густому вже років багато
живуть кілька гномів без мами і тата.
Трудяться гноми малі до темна,
у гномів малих — малі імена.
Першого гнома звуть Ма,
у нього поганих звичок нема.
Другого гнома звуть Му.
Третього гнома звуть Мо,
він в лісі розчистить струмок.
Четвертого гнома звуть
Ми, дрова рубає він до пітьми.
П’ятого гнома звуть Мі,
запалить ліхтар у пітьмі.

Їх маму і тата злий чарівник

перетворив на птахів і зник.

А гномам сказав: «Як навчитеся читати,

поверну назад вам маму і тата».

Якщо гноми стануть в пари,

почнуть зникати ці злі чари.

— Познайомтесь із лісовою абеткою.



— на дворі зима.

а нагадує санки, що везуть снігову кулю.



— молока дамо.

о нагадує чашку.



— в гніздечко пташку підніму.

у нагадує дерево.



— поличку підніми.

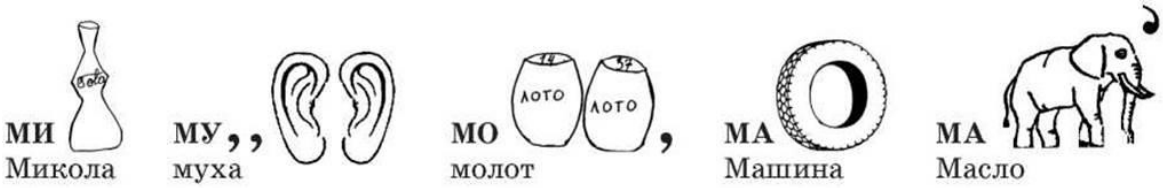
и нагадує пошкоджену поличку.



— цвях заб’єм самі.

і нагадує цвях.

Розгадайте ребуси



— Допоможіть гномам скласти віршика, показуючи необхідний склад.

Мамо, стало холодно — на дворі зи(ма),

А в Кота котовича валянок не(ма).

Пташеня в гніздечко піднять нема ко(му).

Тож його на дерево сам я підні(му).

Ми у класі нашому дружно живе(мо).

До лісу на прогулянку завтра піде(мо).

Ти гілля на дереві марно не ло(ми).

Попрохати хочемо вас сьогодні (ми).

— Відгадайте ще одну загадку.

Учися, дитино, відмінником будь,

Люби і поля і діброви!

І де б ти не був, де б не жив, не забудь

Своєї вкраїнської (мови).

Наша мова

Мова, наша мова,— мова кольорова,

В ній гроза травнева й тиша вечорова.

Мова, наша мова,— пісня стоголоса,

Нею мріють весни, нею плаче осінь.

Нею марять зими, нею кличе літо.

Як без тебе, мово, на землі прожити?

Я без тебе, мово, — без зерна полова,

Соняшник без сонця, без птахів діброва.

Як вогонь у серці, я несу в майбутнє

Невгасиму мову, слово незабутнє.

(Ю. Рибчинський)

Народні приказки

— Послухайте приказки, поясніть їхнє значення. До якої приказки підходить малюнок?

1) Між людьми Митько, а дома шалько.

2) Мати годує дітей, як земля людей.

3) Мати сама не з’їсть, а дітей нагодує.

4) Материна лайка — байка, а битва — молитва.

5) Маленька праця краща за велике безділля.

6) Мудрий думає, що говорить, а нерозумний говорить, що думає.

7) Всі ми гарно потрудились.

Може навіть і стомились.

На нас гномики дивились

І також читати вчились.

Тож тепер вони радіють

Бо також читати вміють.

Вони пустилися в танок:

«Будуть тато й мама з нами,

Ми умієм вже читати —

повертайтесь мама й тато!»

Стало весело усім,

стало гномів тепер сім.

Допомогли ми гномам цим,

тож усі ми МОЛОДЦІ!



Хвилинка-веселинка

МОЛОДЕЦЬ, МАМО!

Вкладаючи сина спати, мама похвалила:

— Бачиш, дитятко, сьогодні я не зробила тобі жодного зауваження.

— Молодець, мамо! Завжди будь такою гарною!

ОЧІ ЗАПЛЮЩЕНІ

Маленький Митько прокинувся раненько. Мама привітала його з добрим ранком і запитує:

— Що ти, синку, бачив сьогодні уві сні?

— Та як же я міг бачити, коли у мене очі були заплющені.

ТРЕБА ЗНАТИ

— Який ти в мене великий, сам рано встаєш, — говорить мама до сина.

— Увечері ти мені казала, що я дуже малий, щоб дивитися так пізно телевізор, а вранці — що я дуже великий, щоб лежати так довго в ліжку. Так який же я насправді?

— Дайте пораду дітям, щоб у мами не боліло (серце), не в'янула (посмішка), не сумніли (очі), не з'являлись зморшки на (обличчі): допомагай мамі по господарству, слухайся маму, добре навчайся у школі, не роби безладу у домі, не капризуй.

Підсумок уроку

Учитель:

Давайте покажемо, що ми справді дорослі, і підготуємось, щоб розповісти мамі про сьогоднішній урок.

— З яким звуком ми сьогодні познайомились? Він голосний чи приголосний?

— Яке дороге важливе для нас усіх слово починається з цього звука? (мама)

— Давайте напишемо його у своїх зошитах.

Учитель:

Дякуємо, гноми, вам,
що нас любить учили мам.
Кожен треба щоб беріг
завжди й усюди мам своїх.
І про це наступний раз

читати буде кожен з нас.

Практичне заняття № 8. Ігрові форми роботи на уроках математики

Мета: навчити студентів ефективно використовувати ігрові методи та техніки для навчання математики в початковій школі, розвивати їхні навички планування та проведення уроків, спрямованих на зацікавлення дітей та активізацію їхнього навчального процесу

Питання для обговорення

Питання для обговорення

1. Поняття математична гра. Завдання математичних ігор у початковій школі
2. Необхідні умови організації та проведення математичної гри
3. Види дидактичних ігор, що застосовуються на уроках математики
4. Форми проведення ігрових уроків математики

Практичне завдання:

1. Розробити ігровий урок математики використовуючи матеріал підручника, тема клас за власним вибором.

Зразок дивись на с.121



1. Доповни кожне число до числа 10.

5	8	3	7	1	4	6	9	2

2. Обчисли.

6 + 3	2 + 5	8 – 1 – 1	6 + 2 – 4
6 + 2	4 + 5	5 – 1 + 2	8 – 6 + 7
6 + 1	5 + 5	7 + 2 – 4	1 + 5 – 4

3. Порівняй.

5 і 9	5 і 0	10 – 2 і 8	6 – 2 і 6
6 і 2	10 і 1	7 + 3 і 7	6 + 2 і 6

4. Прочитай задачу. Розглянь схему. Розв'яжи задачу.

Їжачок зібрав 5 яблучок і 3 грушки. Скільки всього фруктів зібрав їжачок?

?

Фігурна дужка позначає суму.

5. Прочитай задачу. Розглянь схему. Розв'яжи задачу. Чи допомагає схема розв'язувати задачу?

До годівнички прилетіло 6 горобців і 2 синички. Скільки всього птахів прилетіло до годівнички?

?

62

Гра «Математичний м'яч»

Гра «Вірно-невірно»

Гра «Математичний м'яч»

Діти перекидаючи м'яч один одному доповнюють вказане число до 10.

Гра «Вірно-невірно»



Практичне заняття № 9. Ігрові форми роботи на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ»

Мета: вивчення та практичне використання ігрових технологій для організації ефективного та цікавого навчання на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

Питання для обговорення

1. Завдання ігрових технологій на уроці ЯДС
2. Організація роботи вчителя при розробці ігрового уроку з ЯДС
3. Види ігор що застосовуються при вивченні навколишнього світу за дидактичним навантаженням
4. Форми проведення ігрових уроків інтегрованого курсу «Я досліджую світ»

Практичне завдання:

Підготувати фрагменти уроку ЯДС (тема, клас за власним вибором) з використанням:

- дидактичної гри
- гри змагання
- рольової або сюжетної гри
- гри на природі

Форма звітності: презентація, текстовий документ.

1 клас Тема уроку. Дозвілля в сім'ї

Дидактична гра «Хто правий, а хто — ні?»

Метою дидактичної гри є формування вміння вибирати корисний для здоров'я відпочинок

Відповідно до розпорядку дня у вас є вільний час, коли можна займатися своїми улюбленими справами. Якомога більше вільного часу проводьте на свіжому повітрі, грайте в рухливі ігри.

Чим займаються діти у вільний час?

Чим ви любите займатися у вільний час?

Яке ваше улюблене заняття?

Ви всі по-різному використовуєте свій вільний час. Та найкраще його проводити цікаво та з користю для себе і свого здоров'я.

Пограємо в гру «Хто правий, а хто — ні?». Я читатиму висловлювання різних дітей про те, як вони проводять свій вільний час. Ви уважно слухаєте і, якщо діти проводять свій вільний час із користю для себе та свого здоров'я, плескаєте в долоні, а якщо таке заняття не приносить користі — тупаєте ногами.

- Увесь вільний час я присвячую комп'ютерним іграм.
- У вільний час я граю у футбол.
- У вільний час я читаю книжки.

- У вільний час я люблю майструвати.
- У вільний час я граюся на дитячому майданчику з друзями.
- У вільний час я нічого не роблю.
- У вільний час я вишиваю.
- У вільний час я вигулюю свою собаку.
- У вільний час я граю у хокей або катаюся на ковзанах чи санчатах.
- У вільний час я малюю.
- Увесь вільний час я присвячую перегляду телевізійних передач

1 клас Тема уроку. Навколишній світ.

Гра змагання «Що виготовила людина».

Усе, що вас оточує, називають навколишнім світом.

Сонце, хмари, автомобіль, міст, річка, вода, повітря, будинок, ґрунт, каміння, рослини, тварини, люди — це навколишній світ. Усе, що вас оточує в навколишньому світі, називають тілами.

Де б ви не перебували, вас оточують тіла природи (Сонце, вода, хмари, рослини, тварини, люди) та речі, виготовлені людиною, тобто рукотворні тіла (меблі, посуд, книжки, одяг).

— Виконайте завдання для роботи в парі (групі), запропоноване на с. 53 в підручнику. 1-ша група називає тіла, зображені в першому рядку, та дає назву цій групі тіл. 2-га група називає тіла, зображені в другому рядку, та дає назву цій групі тіл.

Підсніжник, пісок, лід, синиця — це тіла природи.

Взуття, книжки, телевізор, посуд — це рукотворні тіла. Їх створила людина.

Пограємо в гру «Що виготовила людина». Ви будете по черзі називати виготовлені людиною предмети. Хто не зможе у черговий раз назвати предмет, виготовлений людиною, вибуває з гри. Виграє той, хто останнім назве виготовлений людиною предмет.

1 клас Тема: Твоя сім'я.

Рольова гра «Родина»

Відгадайте загадки.

Пестить, ніжить і голубить,
розуміє, дуже любить.
Я до неї пригорнуся,
бо вона моя … (матуся).

Сильний, добрий, справедливий,
біля нього ми щасливі.
Знає, вміє він багато.
Гордимось, бо це наш … (тато).

Хитрі очі, дві косички,
у веснянках ніс та щічки.
Непосида невеличка
називається … (сестричка).

З ним ніколи не сварюся,
іграшками поділюся.
Буду з ним дружити, грати.
Познайомтесь, це мій … (братик).

Він чимало літ прожив,
на повагу заслужив.
Для матусі він — татусь,
а для мене він — … (дідусь).

Ніжна, лагідна, рідненька,

як голубонька, сивенька.

Нам би небо прихилила.

Це … (бабуся) наша мила.

Найближчими для вас людьми є члени вашої сім’ї: батьки, брати, сестри та інші близькі родичі, які живуть разом. Ваша сім’я — це найрідніші для вас люди.

Скажіть, а чи будь яку родину можна назвати дружньою?

У дружній сім’ї поважають одне одного, допомагають, дбають одне про одного. Головний обов’язок батьків — любити і виховувати своїх дітей, а дітей — любити і шанувати своїх батьків.

Я пропоную вам розділитися на 4 групи, за допомогою жеребу розділити ролі членів сім'ї (мама, тато, син, донька, бабуся, дідусь) та пограти у рольову гру «Родина». Ваша мета продемонструвати у ході грі ваші знання про обов’язки кожного члена сім’ї.

1 клас Тема: . Спостереження за змінами в природі восени (урок-екскурсія).

Гра на природі «Знайди дерево або кущ»

Спостереження за об’єктами живої природи

— Які рослини ви бачите довкола?

— Якого кольору листя на деревах і кущах восени?

— Які рослини не змінили кольору листя восени?

— Чи є серед рослин такі, що цвітуть?

— На яких рослинах достигли плоди?

Пограємо в гру «Знайди дерево або кущ». Ми об’єднаємося у дві команди. Кожна команда отримає по листку або плоду з дерев чи кущів, які є на місці проведення екскурсії. За моєю командою ви маєте знайти, з якого дерева чи куща плід чи листок, підійти до рослини і прокричати, як вона

називається. Бал отримує команда, яка швидше знайде рослину і правильно скаже її назву. Виграє та команда що набере більше балів

Практичне заняття №10. Сучасні ігрові технології у початковій школі

Мета: ознайомити студентів з різноманітністю сучасних ігрових технологій, які можна використовувати у навчальному процесі початкової школи, опанувати принципи та методики використання ігрових технологій для підвищення ефективності навчання та розвитку дитини, формувати вміння самостійно обирати та аргументовано використовувати певні ігрові технології залежно від конкретних педагогічних завдань.

Питання для обговорення

1. Розгляд та аналіз принципів гри "Кубікі Рорі" та їх застосування в навчальному процесі.
2. Вивчення можливостей сторителінгу як ігрової технології для створення цікавих та ефективних уроків.
3. Огляд можливостей використання Lego технологій у Новій українській школі (НУШ).
4. Вивчення розвиваючих ігор Воскобовича та їх застосування для розвитку ключових навчальних компетенцій учнів.
5. Обговорення інтелектуальних ігор Нікітіних як засобу розвитку критичного мислення та логічного мислення.
6. Аналіз можливостей використання паличок Кюїзенера для навчання математики та логіки.
7. Вивчення концепції ейдейтики та її практичне використання для підвищення уваги та концентрації учнів.
8. Огляд методики Sandplay та її застосування для психологічного розвитку та самовираження учнів.

Практичне завдання:

Розробити урок з використанням сучасних ігрових технологій навчання (клас, предмет, тема уроку за власним вибором)

Практичне заняття №11. Гра як основа виховного заходу

Мета: ознайомлення студентів з роллю та функціями гри у виховній діяльності, її впливом на розвиток особистості, формування вміння використовувати різні форми та види ігор у виховній роботі.

Питання для обговорення

1. Роль гри у виховному заході. Види ігор, що використовуються у виховній діяльності, виховні функції гри.
2. Стисла характеристика напрямів виховної діяльності з зазначенням можливих ігрових форм організації .
3. Ігрові форми виховної роботи (ситуаційно-рольова гра, драматизація, квест, челлендж, вікторина, спартакіада, тощо)
4. Особливості плануванні виховних заходів з використанням ігор

Практичне завдання:

Дібрати по 3 гри, до трьох виховних заходів різного спрямування. Форма звітності: текстовий документ

Зразок.

Ігри до Дня святого Валентину

Гра «Швидкість дій»

Дві дівчинки сидять на стільчиках.

Біля протилежної стіни — два хлопчики, які повинні якнайшвидше одягти український національний костюм.

Потім сісти на іграшкового коня, взяти квітку й подарувати її дівчинці.

Гра «Подаруй букет»

Беруть участь четверо хлопчиків. Їм потрібно якнайшвидше скласти красивий букет (квіти можуть бути штучними) для дівчинки й подарувати його.

Гра «Доріжка привітних слів»

На кожний крок учасники мають сказати привітне слово.

Практичне заняття №12. Ігри на згуртування та створення позитивної атмосфери. Психологічні ігри з елементами тренінгу

Мета: ознайомлення з основними принципами тімбілдінгу та ігровими методиками, спрямованими на покращення комунікації, взаємодії та взаєморозуміння в групі, усвідомлення ролі педагога у формуванні позитивного психологічного середовища; різноманітними методиками, що включають психологічні ігри, психогімнастику, тощо, розкрити їхньої ефективності у формуванні, розвитку та корекції особистісних якостей учнів.

Питання для обговорення

1. Згуртування колективу. Головна мета та завдання тімбілдінгу.
2. Умови ефективного тімбілдінгу. Показники згутрованності.
3. Класифікація ігрових вправ для згуртування (спортивний, інтелектуальний, творчий, психологічний, творчий, тощо).
4. Роль педагога у згуртуванні дитячого колективу і створенні позитивного психологічного клімату в ньому
5. Тренінг - одна з найдієвіших форм реалізації формувальної, розвивальної та корекційної діяльності педагога.
6. Психологічна гра. Напрямки впливу психологічних ігор
7. Психогімнастика
8. Прийом «Криголам»

9. Ігри, спрямовані на формування і корекцію особистісних якостей

Практичне завдання:

Дібрати ігрові вправи для згуртування (не менше 5).

Форма звітності: презентація.

Підготувати заняття тренінг з використанням ігрових методик направлений на (обери одну з запропонованих тем)

- подолання агресивності та емоційного напруження
- вироблення навичок самоконтролю
- подолання сором'язливості та замкненості

Форма звітності: текстовий документ, презентація.

Зразок ігрових вправ на згуртування

Переправа

Попереднє пояснення

Важливо дослухатися до інших, діяти синхронно, щоб відчути, як команда стала єдиним організмом.

Проведення гри

Вчитель пояснює дітям, що в кімнаті є два острови (килими), але дістатися з одного на інший можна тільки через переправу. Переправа в нашому випадку — це «камінці», роль яких виконують стільчики (висота — не менше 30 см). Стільців має бути стільки, скільки дітей у групі. Ставити їх потрібно на відстані дитячого кроку. Але самостійно крокувати дітям страшно. Коли тебе підтримують з обох сторін, переступити зі стільця на стілець набагато легше. Тому діти формують групу, яка має дружно взятися за руки й дістатися з одного острівця на інший.

Спершу діти обирають учня, який їх вестиме. Вони вишиковуються в шеренгу і беруться за руки. Капітан команди піднімається на стілець і переступає на інший. У цей же час учень, який стоїть за ним, ступає на його місце.

Школярі проходять шлях, який потребує уваги один до одного та контакту. Гра закінчується, коли вся команда без падінь опиниться на іншому острівці. Якщо хтось падає, гра починається спочатку. Якщо капітан не дослухається до команди або немає ефективного спілкування, як правило, втрачається синхронізація і учні падають.

Про що це

Найголовніше — групова взаємодія. Діти розуміють, що поодинці перебратися на інший острів буде складно, але якщо робити це разом, буде цікаво й весело. Після завершення гри учні з вчителем обговорюють, за рахунок чого було легко, а де на переправі трапилися складнощі. Хто найкраще підтримував товаришів, а хто відволікався чи був неуважним.

Ми зможемо

Попереднє пояснення

Під час масажу потрібно максимально розслабитися. А що більше турботи учасники гри вкладуть у дотики під час масажу, то легше стане тіло дитини на килимку.

Проведення гри

Дитина лягає на підлогу на зручний килимок. Голову кладе набік на тоненьку подушку. Інші учні розташовуються навколо неї на колінах: п’ять — з одного боку та п’ять — з іншого. Ще один учасник сидить по лінії голови учня. Потім діти починають пальцями робити однокласнику легкий масаж спини, рук, ніг. Кульмінація вправи — кожен учень підсуває долоні під тіло учня, який лежить, і всі разом піднімають товариша вгору на відстань 30-40 см. При цьому вони сидять на п’ятах, формується центр опори. Оскільки тіло учня розслабляється, а його вага розподіляється між групою, людину можна підняти на пальцях. Це вражаючий ефект для дітей!

Про що це

Коли дитина лягає спиною до всіх і заплющує очі, може з’явитися відчуття незатишності. Адже ти ліг, усі на тебе дивляться, а ти нікого не бачиш. Суть у тому, щоб учні навчилися довіряти один одному. Набагато легше розслабитися буде тим, хто лягатиме на підлогу третім чи четвертим — діти вже знатимуть процес. Дуже важливо залучати до цієї гри дітей, які мають більшу вагу, ніж однолітки. За всю практику пан Владислав ще не зустрічав дитини, яку б групі було важко підняти. А дітям із зайвою вагою важливо відчути себе не гірше за інших, не соромитися тіла.

Дзвін

Попереднє пояснення

Учня, який виконує роль «серця» дзвоника, треба перекидати дуже обережно. Приймати і відпускати дбайливо. Поясніть дітям, що треба все робити плавно і не надто швидко. Активізуйте уяву. Можна сказати, що їхні руки — це пружини, які потрошку згинаються і приймають іншого, зупиняють і так само плавно відправляють далі.

Проведення гри

Уявіть дзвіночок. Він складається з напівсфери та рухливого язичка, який створює звук. Так і в грі всі діти розподіляються на каркас дзвоника та «язичок». Учні стають у коло. Відстань від учня, який виконує роль «серця» дзвіночка, до «оболонки» — трохи менше, ніж відстань витягнутої дитячої руки. Той, хто в центрі, заплющує очі, схрещує руки і кладе собі на плечі. Учень має стати «стовпчиком», дещо напружити тіло. А ті, хто стоять у колі, починають «перекидати» товариша один одному. При цьому його ноги залишаються нерухомими. Задіяний тільки тулуб, він буде весь час у русі й під нахилом.

Діти беруть свого однокласника за плечі, обирають товариша, якому передаватимуть його і обережно штовхають легким пружним рухом. Далі — маленька пауза і передання учня в іншу сторону. Рухи повільні та пружні.

Якщо у вузькому колі вправа дається легко, то його можна розширити. Це потребуватиме від учня, який по центру, більше довіри.

Про що це

Людина, якщо її рухають зі сторони в сторону, не знає, як поводитиметься той, хто приймає її під час напівпадіння, і має повністю довіритися. На інших учнях лежить відповідальність за стан свого однокласника — його тіло в прямому й переносному значенні тільки в їхніх руках.

Падіння в прірву

Попереднє пояснення

Гра потребує ретельної підготовки. За два-три тижні слід почати працювати над довірою в колективі, виконуючи легші вправи. Діти мають усвідомити, що на тих, хто ловить інших учнів, — величезна відповідальність. Якщо одну дитину підхоплює десять осіб, вага тіла розподіляється, тому це легко й нескладно у фізичному плані. Усі мають бути сконцентровані. Якщо двоє-троє втратять увагу саме в ту секунду, коли дитина падатиме, біди не станеться, але її вага рівномірно розподілиться на тих, хто був зосередженим, і їм буде важче. Хто відчуває, що не до кінця готовий концентруватися, — краще хай постоїть у стороні.

Проведення гри

Одна дитина стає на підвищення (1 м 60 см — ідеально) спиною до решти учасників гри. Інші діти розосереджуються позаду. Принциповий момент: дитина має падати рівно, відчути себе «струнною». Тільки так не увімкнуться захисні реакції тіла і саме така поза демонструє довіру в чистому вигляді.

Якщо дитина падає правильно, то основні зусилля для того, щоб її ловити, треба прикласти на рівні плечей та спини. Вчитель має стояти в групі дітей так, щоб ловити учня на рівні лопаток. Це точка найбільшого навантаження в момент падіння. Якщо дитина не до кінця «вимкнула» захисні механізми свого тіла, бо не зовсім готова довіритися на всі 100%, то

може «сісти» назад. Тоді вкрай важливо, щоб ті, хто стоять біля ніг, змогли зловити того, хто падає. Тож зона ловців тут має бути сильною — не менше трьох хлопців. В ідеалі там має стояти ще один вчитель.

Про що це

Після гри настає «вау-ефект», який запам'ятовується надовго. Діти починають щиро обіймати один одного. Емоції зашкалюють, адже кожен зміг подолати свій страх. Дитина, яка «падатиме в прірву», стоїть перед принциповим психологічним вибором. Інстинкт самозбереження, а разом з ним і фізіологія спрацьовують таким чином: щоб впасти спиною назад за власною волею, треба зробити зусилля. Тіло під час падіння намагатиметься згрупуватися. Завдання вчителя — налаштувати кожного учня на довіру до інших. І пояснити: «Це неприродньо, але зусиллям волі ти можеш це собі дозволити».

Гірські вершини

Попереднє пояснення

Не варто сприймати цю вправу як гру на спритність. Адже учні показуватимуть, що вони й без підтримки товариша можуть на іншу гірку перейти. Але діти мають підтримувати один одного. І коли дитина «іде в гості», то має тримати за руку того, від кого вона йде, і дати руку тому, до кого вона йде.

Проведення гри

Стільці розташуйте по колу, на відстані дитячого кроку. Діти стають на стільчики. Вчитель просить учнів уявити, що вони — птахи (або інші тварини, які їм до вподоби), які живуть на самісіньких вершинах гір. Але постійно бути вдома нудно, тому завдання — побувати в гостях у кожного сусіда. Для цього дитина має переходити, рухаючись по колу, і таким чином повернуся потім до своєї гори. Переступивши до сусіда, треба з ним постояти кілька секунд, поговорити, обійнятися, а потім переходити, тримаючи баланс, до мешканця іншої гори. Виходить, що та людина, яка йде в гості, весь час буде з кимось у парі.

Про що це

Для того щоб перейти на іншу «вершину», дитині потрібна допомога іншої дитини, яка її «ловитиме» й утримуватиме за потреби. А оскільки певний час двоє дітей стоятимуть на одному стільчику й балансуватимуть на ньому, потрібно довіряти партнеру по грі й бути розслабленим у його компанії. Коли стоїш удвох, обійнявшись, може почати похитувати. Тут виникає важливий момент єдності. Страшнувато впасти, але дітлахи з азартом сприймають виклик. Це сильна точка об'єднання.

Практичне заняття № 13. Корекційні ігри та вправи для дітей з ООП

Мета: навчити студентів використовувати корекційні ігри та вправи для ефективної роботи з дітьми з особливими освітніми потребами, сприяючи їхньому комплексному розвитку.

Питання для обговорення

1. 1. Роль гри у розвитку дітей з ООП
2. Критерії добору ігрової діяльність для дитини з ООП
3. Як навчити грати дитину з ООП
4. Як об'єднати у грі дітей з ООП і нормо типових
5. Як діяти в особливих випадках

- якщо дитина не хоче грати взагалі
- якщо дитина постійно грається в одну гру
- якщо дитина не хоче грати з однолітками
- якщо дитина гіперактивна
- якщо дитина не грається самостійно

6. Роль дидактичних ігор у роботі із дітьми з особливими освітніми потребами

Зразок корекційних ігор для дітей з особливими освітніми потребами дивись у додатку 3

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

Завдання для самостійної роботи :

1. Створення класифікаційного дерева, що систематизуватиме ігри для дітей молодшого шкільного віку за різними критеріями
2. Аналіз педагогічних публікацій: знайдіть у мережі наукові публікації, де обговорюється класифікація ігор для дітей молодшого шкільного віку, прочитайте і напишіть рецензію або власний відгук.
3. Дослідницьке завдання: проведіть міні-дослідження, спитавши батьків або педагогів про те, які ігри вони вважають найбільш корисними для розвитку дітей молодшого шкільного віку, виконайте аналіз результатів та зробіть висновки.
4. Скласти каталог ігор для використання у власній педагогічній діяльності за категоріями:
   - Ігри мовно-літературного циклу (15 штук)
   - Ігрові форми роботи на уроках математики (10 штук)
   - Ігрові форми роботи на уроках ЯДС (10 штук)
5. Виконати реферативне дослідження з однієї з запропонованих тем «Сучасні ігрові технології у початковій школі: …»
   - Кубікі Рорі
   - Сторителлинг
   - Lego технології у НУШ
   - Розвиваючі ігри Воскобовича
   - Інтелектуальні ігри Нікітіних
   - Палички Кюїзенера
   - Ейдейтика
   - Sandplay

6. Скласти каталог ігор для дітей з особливими освітніми потребами (по 3 до кожної категорії):

- Ігри - вправи для розвитку моторики і уваги
- Ігри - вправи для розвитку пам’яті, уваги та уяви
- Ігри - вправи для розвитку мислення та логіки
- Корекційні ігри-вправи для неспокійних дітей
- Ігри - вправи направлені на розвиток емоційно-вольової сфери
- Ігри - вправи направленні на розвиток сприймання
- Ігри -вправи направленні на розвиток комунікативних навичок

Зразок оформлення гри

«Повтори за мною».

Матеріал: крейда, олівці, дошка, зошит.

Хід гри:

Вчитель пропонує дитині:

а) протягнути руки вгору, вниз, направо, наліво (якщо не знає «направо», «наліво», то «на вікно», «на двері») ;

б) показати витягнутою рукою на названий предмет (вікно, стіл, книга і т.п.); в) намалювати крейдою (олівцем) круг (паличку, хрестик) вгорі, внизу, праворуч, ліворуч дошки (зошита).

Орієнтовні тестові завдання до тем

У процесі вивчення гри не виділяють... підхід

а) філософський

б) антропологічний

в) культурологічний

г) спеціалізований

У рамках міждисциплінарних досліджень до розвитку гри не мала відношення...

а) біологія

б) ботаніка

в) соціологія

г) педагогіка

У психології дослідження гри не виділяють гру в контексті...

а) когнітивного розвитку

б) вільного розвитку

в) соціального розвитку

г) розвитку афективної та мотиваційної сфери

Етнопедагогіка розглядає вплив... ігор на розвиток особистості.

а) народних

б) інтелектуальних

в) ділових

г) рольових

Джерелом походження гри не є...

а) працевлаштування

б) мистецтво

в) культура

г) архітектура

«Уявна» та реальна ситуації в грі вказують на ознаку…

а) свободи

б) емоційності

в) двоплановості

г) творчості

Особлива сфера людської діяльності, в якій особистість не має жодних інших цілей, крім отримання задоволення фізичних та духовних сил - це... діяльність.

а) навчальна

б) спортивна

в) ігрова

У процесі гри дитина бере на себе певну роль, формує своє "я" - це... розвиток.

а) соціальний

б) інтелектуальний

в) фізичний

г) психічний

Наука, яка пов'язує гру з процесами виховання, освіти та розвитку особистості - це...

а) психологія

б) педагогіка

в) соціологія

г) філософія

1. г 2. б 3. б 4. а 5. г 6. в 7. в 8. а 9. б

Дидактична гра може розглядатися як…

а) засіб

б) метод

в) форма

г) всі відповіді вірні

Функція, яка не реалізується в процесі дидактичної гри,…

а) освітня

б) дискусійна

в) виховна

г) розвиваюча

Структурним компонентом дидактичної гри є…

а) ціль

б) метод

в) форма

г) методичний прийом

Цільовий компонент дидактичної гри не включає педагогічні цілі…

а) освітні

б) виховні

в) діагностичні

г) конкретні

Зміст дидактичної гри ґрунтується...

а) на знаннях, вміннях, навичках, відносинах учнів

б) навчальному предметі

в) діях вчителя

г) діях учнів

Положення, в яких відображається сутність гри, співвідношення всіх компонентів, – це… гри.

а) функції

б) правила

в) засоби

г) ігрові дії

В основні етапи дидактичної гри не входить...

а) підготовка до гри

б) проведення гри

в) аналіз гри

г) зміст гри

При підведенні підсумків дидактичної гри педагогу необхідно акцентувати увагу...

а) на результатах гри

б) перемозі

в) успіхах одних учнів

г) невдачах інших учнів

Матеріальні та ідеальні об'єкти, якими користуються вчитель і учні в процесі гри, - це...

а) умови

б) засоби

в) правила

г) методи

1. г 2. б 3. а 4. г 5. а 6. б 7. г 8. а 9. Б

Структурована навчальна ситуація, в якій людина демонструє моделі поведінки, – це... гра

а) дидактична

б) рольова

в) інтелектуальна

г) рухова

У дошкільному віці переважають... ігри

а) сюжетно-рольові

б) ділові

в) рольові

г) народні

У молодшому шкільному віці переважають... ігри

а) сюжетно-рольові

б) дидактичні

в) рольові

г) народні

У підлітковому віці переважають... ігри

а) дидактичні

б) рольові

в) рухові

г) ділові

У старшому шкільному віці переважають... ігри

а) дидактичні

б) корекційні

в) ділові

г) рухові

У класифікації рольових ігор не виділяється вид...

а) опис

б) демонстрація

в) тренування

г) вправа

У структурі рольових ігор не виділяється компонент...

а) завдання

б) ролі

в) методи

г) ігрові дії

Якщо учень не хоче грати певну роль, то вчитель...

а) нав'язує учневі цю роль

б) пропонує йому бути глядачем

в) видаляє з гри

г) не звертає на нього уваги

У технології рольової гри не виділяють етап...

а) підготовка до гри

б) саме гра

в) обговорення гри

г) ставлення до гри

1. б 2. а 3. б 4. б 5. В 6. г 7. в 8. б 9. г

Активні творчі рухові дії, мотивовані гральним сюжетом, - це... ігри.

а) інтелектуальні

б) рухливі

в) навчальні

г) корекційні

У педагогічній практиці не використовуються рухливі ігри...

а) колективні

б) індивідуальні

в) групові

г) парні

Рухливі ігри - це чудовий активний відпочинок після розумової діяльності, тому вони неумісні...

а) під час шкільних перерв

б) після закінчення уроків

в) в групах продовженого дня

г) на уроках

У процесі проведення пересувних ігор не реалізується завдання...

а) соціальна

б) освітня

в) оздоровча

г) виховна

Розвиток швидкості, спритності, сили, витривалості, гнучкості відноситься до ... завдання.

а) освітньої

б) оздоровчої

в) виховної

г) діагностичної

Вплив на зріст, розвиток і зміцнення кістково-зв'язкового апарату, м'язової системи, формування правильної осанки вирішується за допомогою ... завдання.

а) освітньої

б) оздоровчої

в) виховної

г) діагностичної

Розвиток вміння аналізувати, порівнювати, узагальнювати і робити висновки вирішується за допомогою ... завдання.

а) освітньої

б) оздоровчої

в) виховної

г) діагностичної

Під час проведення пересувних ігор вчителю не рекомендується...

а) пропонувати лише ті ігри, які доступні даній віковій групі

б) забороняти переходити з однієї гри на іншу

в) допускати перевтомлення учнів

г) враховувати рівень розвитку дітей, їхні таланти, вміння і нездатності

1. б 2. г 3. Г 4. а 5. в 6. б 7. а 8. Б

Змагання між дітьми у ерудиції - це... гра.

а) інтелектуальна

б) рухлива

в) дидактична

г) корекційна

У інтелектуальній грі запитання не повинні бути...

а) інформативними

б) розширювати кругозір

в) потребувати від гравців вміння логічно мислити

г) занадто легкими

Запитання-жарти у інтелектуальній грі відносяться до... запитань і завдань.

а) продуктивних

б) умовно допустимих

в) недопустимих

г) допустимих

Запитання-розіграші у інтелектуальній грі відносяться до... запитань і завдань.

а) продуктивних

б) умовно допустимих

в) недопустимих

г) допустимих

Переліки у інтелектуальній грі відносяться до... запитань і завдань.

а) продуктивних

б) умовно допустимих

в) недопустимих

г) допустимих

Запитання в інтелектуальній грі не можна підбирати...

а) за складністю

б) за тематикою

в) за жеребкуванням

г) за багатозначністю відповідей

При організації інтелектуальної гри важливе значення має...

а) якість запитань

б) некомпетентність гравців

в) некомпетентність вчителя

г) некомпетентність журі

У інтелектуальній грі співвідношення запитань, побудованих на вивченому школярами матеріалі, і запитань, побудованих на новому матеріалі, повинно бути...

а) 50:50

б) 70:30

в) 30:70

г) 90:10

Запитання в інтелектуальній грі повинні бути...

а) у коректній формі, чітко сформульованими і передбачати багатозначну відповідь

б) будь-якої форми, чітко сформульованими і передбачати однозначну відповідь

в) у коректній формі, чітко сформульованими і передбачати однозначну відповідь

г) будь-якої формі, чітко сформульованими і передбачати багатозначну відповідь

Запитання-підказки в інтелектуальній грі відносяться до... запитань і завдань.

а) продуктивних

б) умовно допустимих

в) недопустимих

г) допустимих

1. а 2. г 3. а 4. в 5. б 6. г 7. а 8. б 9. в 10. А

Гіперактивність - це порушення...

а) системи емоційної регуляції

б) інтелектуального розвитку

в) розвитку мови

г) розвитку пам'яті

Психологічній готовності дитини до школи сприяють ігри, спрямовані на...

а) розвиток відчуттів

б) рухову активність

в) достатній рівень вольового розвитку

г) розвиток емоційної сфери

За допомогою корекційних ігор діти не навчаються...

а) самостійно мислити

б) використовувати отримані знання в різних умовах відповідно до поставленої задачі

в) розвивати мову

г) пригнічувати одне одного

Для гіперактивних дітей характерні...

а) занадто висока активність і імпульсивність

б) сидіння на місці

в) увага

г) дисциплінованість

Вчителю з гіперактивними дітьми не варто бути...

а) стриманим

б) терплячим

в) категоричним

г) тактичним

Негативне явище, яке спостерігається у гіперактивних дітей...

а) дружелюбність

б) агресивність

в) доброта

г) комунікабельність

Використовувані в корекційній роботі ігри не повинні бути спрямовані...
а) на розвиток уваги;
б) вправи для зняття м'язового і емоційного напруження (релаксація);
в) розвиток навичок вольової регуляції;
г) розвиток рухливості
Починати займатися з гіперактивною дитиною краще в... іграх.
а) індивідуальних
б) групових

в) колективних

г) парних

Для гіперактивної дитини не рекомендується...
а) дотримуватися режиму дня
б) постійний руховий режим
в) забезпечити повноцінний сон
г) створити спокійну атмосферу
Гіперактивна дитина в будь-яких умовах: вдома, у магазині, дитячому садку, школі, на вулиці - реагує тільки...
а) на заборони
б) контроль з боку дорослих
в) обмеження
г) яскраві кольорові іграшки
1. а 2. в 3. г 4. а 5. в 6. б 7. г 8. а 9. б 10. г

Тезаурус

Дайте визначення поняттям:

Адаптаційноігровий період навчання –

Анаграми –

Аналітичний компонент гри –

Артикуляційні вправи–

Виховна гра –

Виховний захід –

Гра –

Гра праця –

Групові ігри–

Дидактична гра –

Дидактична задача гри –

_____
_____

Дитиноцентризм–

_____
_____
_____
_____
_____

Діяльнісний метод навчання –

_____
_____
_____
_____
_____\

Дозвіллєвопізнавальна гра –

_____
_____
_____
_____
_____

Дражнилки –

_____
_____
_____
_____
_____

Етнографічні ігри –

_____
_____
_____
_____
_____

Забавлянки–

Загадки –

Заклички –

Ігрова активність –

Ігрова взаємодія –

Ігровий вірш –

Ігрова діяльність –

Ігрові дискусії –

Ігри – драматизації –

Ігровий задум –

Ігри-забави –

Ігри -заняття –

Ігрова імітація –

Ігрова культура –

Іровий момент –

Ігрова матеріал –

Ігрова мотивація –

Ігрова мовленнєва ситуація –

Ігровий процес –

Ігровий рух –

Ігрове середовище –

Ігрова ситуація –

Ігрові стратегії –

Ігрові методики–

Ігрові прийоми–

Ігрові технології–

Ігрові (нестандартні) уроки–

Ігри –інсценізації –

Ігри – фантазування –

Ігрові форми роботи–

Імітаційні ігри–

Індивідуальні ігри –

Ініціативні ігри –

Інтеграція –

Інтелектуальна гра–

Календарно – обрядові ігри–

Каламбур –

Квест –

Комунікативна гра –

Конструкторськобудівельна гра –

Корекційні ігри –

Колективні ігри –

Комп’ютерні ігри –

Кросворд –

Лічилки –

Літературна гра –

Логогриф –

Маніпулятивна діяльність –

Мета гри –

Метаграми –

Мирилки –

Мистецька гра –

Музичні ігри –

Навчальна діяльність –

Навчальні ігри –

Народні ігри –

Настільно-друковані ігри –

Опосередкований вплив –

Організаційнопідготовчий компонент гри –

Парні ігри –

Педагогічна гра –

Педагогіка партнерства –

Правила гри –

Предметно-маніпулятивна діяльність –

Предметні дії –

Провідний вид діяльності –

Продуктивна активність –

Продуктивні види діяльності –

Проектна діяльність –

Проектування –

Процесуально-змістовий компонент гри –

Ребус –

Репродуктивний рівень –

Режесерські ігри –

Результат гри –

Розвивальна гра –

Розвивальне – предметне, природне та соціальне середовище

Розважальні ігри –

Рольова гра–

Рухлива гра –

Самодіяльна гра -

Середовище –

Сенсорна гра –

Скоромовки –

Словесні ігри –

Соціальна гра –

Спортивіні іги –

Стимульовна гра–

Структура ігрової діяльності –

Суб’єкт гри –

Сюжет гри –

Сюжетно-рольова гра –

Творча гра –

Творча уява –

Театралізовані ігри –

Музична гра –

Народна гра–

Урок- гра –

Урок- дослідження –

Урок- змагання –

Урок- казка –

Урок- конкурс –

Урок-подорож –

Урок- презентація проєкту –

Урок розвитку мовленнєво-творчих здібностей–

Урок- екскурсія –

Фольклорні ігри –

Хороводи –

Художня гра –

Чайнворди –

Шаради –

Додаток 1. **Статті рекомендовані студентам для самостійного ознайомлення**

Український педагогічний журнал • 2023 • № 3



Надія Бібік *– доктор педагогічних наук, професор, головний науковий співробітник відділу початкової освіти ім. О.Я. Савченко Інституту педагогіки НАПН України, м. Київ, Україна.*

Коло наукових інтересів: *теорія і методологія організації освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти, методика навчання географії.*

binam8@ukr.net

https://orcid.org/0000-0001-7511-270X

УДК 371

https://doi.org/10.32405/2411-1317-2023-3-185-192

ГРА В НАВЧАННІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ: ВАРІАТИВНІСТЬ ПІДХОДІВ ДО ЗАСТОСУВАННЯ

Анотація. У статті узагальнено стан теорії і практики застосування гри в навчанні молодших школярів; охарактеризовано суперечливі підходи щодо доцільності її використання в початкових класах. Визначено семантику вихідних понять: гра, ігрова діяльність; проаналізовано функцію гри, її структуру і компоненти з конкретизацією змісту відповідно до потреб освітнього процесу в початкових класах.

Ключові слова: гра, класифікація ігор, молодший школяр, ігрова діяльність, методика організації гри, навчальний процес.

Постановка проблеми. Нові соціально-педагогічні умови й актуальні запити шкільної освіти створюють об'єктивну потребу для осмислення сутності і можливості забезпечення ігрової діяльності учнів у новій ситуації функціонування школи.

Реформування початкової освіти висуває на чільне місце проблему формування в молодших школярів повноцінної навчальної діяльності, у надрах якої дозрівають основні зміни особистісного характеру.

Джерелом і засобом дослідження цієї мети може стати гра. За даними психологів (Г.С. Костюк, І.Д. Бех, С.Д. Максименко, Н.В. Чепелєва), у процесі гри загострюються вияви творчих ресурсів особистості, розкріпачуються її внутрішні сили, зумовлюється домінуючий вектор розвитку.

Водночас гра компенсує навчальні навантаження, забезпечує автодидактизм у засвоєнні пізнавальної інформації, мотивує сприйнятливість до нових знань, прагнення успіху й перемоги над труднощами.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Наукове осмислення сутності гри, її значення для розвитку дітей достатньо розгорнено в дошкільній педагогіці (А.М. Богуш, Т.І. Поніманська, Н.В. Кудикіна, О.Д. Рейпольська) (Рейпольська, 2021, с. 165–166).

Значно активізувались дослідження в галузі педагогіки гри у зв'язку з переорієнтацією освіти на нові цілі й цінності, інноваційними знахідками освітянської практики. Для осмислення можливостей гри важливе значення має вивчення досвіду навчання в зарубіжних країнах, де зростає потенціал допоміжних технологій, а саме гейміфікації, ведення блогів, 3D-друку,

штучного інтелекту, персоналізованого навчання та багато іншого. Дослідниця компаративних аспектів зарубіжних практик Т.С. Павлова відзначає: «гейміфікація як педагогічна технологія поєднує в собі гру та навчання. Використовуючи ігри як технологічний інструмент створюється можливість вивчення складних предметів у більш захоплюючий та інтерактивний спосіб» (Онопрієнко, Петрук, Павлова, 2023).

Формулювання цілей статті. Мета статті – узагальнити напрацювання в теорії й практиці щодо доцільності використання гри в навчанні молодших школярів; обґрунтувати науковий статус гри, визначити її сутнісні характеристики, функції і класифікаційні ознаки в освітньому процесі; окреслити структурні компоненти з конкретизацією змістового наповнення кожного з них. Розкрити умови педагогічно упорядкованого використання гри в освітньому процесі з повною реалізацією її елементів – навчальні завдання. ігровий задум, ігровий початок, ігрові дії, правила гри, підбиття підсумків.

Виклад основного матеріалу. Тривалий період гра визнавалась простором дошкільної педагогіки. Погляди на її використання в шкільному навчанні доволі суперечливі. Від беззастережного утвердження ігрового навчання (Ш.О. Амонашвілі) до заперечення так званої «педагогіки забавляння», що може гальмувати формування повноцінної навчальної діяльності молодших школярів.

З цього приводу О.Я. Савченко висловлюється однозначно: «…гра – це не вікове явище чи данина незрілому розуму дитини, його нездатності робити щось інше». Їх далі у використанні ігор особливо необхідно в складний період переходу дитини від дошкільного дитинства до нової соціальної позиції, школяра коли прагнення до ігрової діяльності є суттєвою потребою його розвитку, коли займається протидія двох найважливіших пружин розвитку особистості – «хочу» і «треба» (Савченко, 1990, с. 132–133).

Про значення гри в житті дитини писав В.О. Сухомлинський: «У грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості і любові до знань» (Савченко, 2009, с. 95).

Критично-рефлексивний стиль розгляду базових понять з обраної проблеми дозволяє узагальнити погляди на психологічну природу гри. Це, передовсім, теорія атавізму (С. Холл): гра як переборення інстинктів предків; «надлишку сил» (Г. Спенсер), як продукт певної культури (Е. Еріксон); «функціонального задоволення» (З. Фройд); боротьби двох світів – тенденцій егоцентричної і примусової соціалізації (Ж. Піаже).

Методологічне різноголосся, суперечливість інтерпретації даних про гру дали підставу психологам стверджувати, що гра – доступна для дитини і незбагненна для вченого.

У результаті напрацювань учених окреслено розвиток гри у становленні навчальної діяльності. Остання дістає мотиваційну естафету від ігрової. Гра породжує навчальну діяльність також і з погляду вироблення у дітей довільної соціальної поведінки, підпорядкування певним правилам, нормам, приписам; додержання статусного порядку (престижна – непрестижна роль), визнання авторитету лідера, колективної оцінки відповідності ролі певним правилам; почуття належності до групи та ін.

Обґрунтовано теоретичну модель ігрової діяльності. Структурно вона характеризується системно упорядкованою сукупністю взаємопов'язаних і взаємозалежних компонентів (мотиваційний, орієнтувальний, виконавський, контролювальний, оцінний компоненти).

Залежно від їх змістового наповнення ігри дітей молодшого шкільного віку поділено на дві групи: творчі та ігри за правилами. Кожна з них своєю чергою містить підвиди. У початковому навчанні широко використовуються творчі, сюжетно-рольові, дидактичні. Зокрема, до дидактичних відносять: сюжетно-рольові, ігри-вправи, ігри-драматизації, ігри-конструювання. Дидактичні ігри відрізняються від пізнавальних завдань наявністю притаманних грі структурних компонентів – правил, ігрових дій. Новим серед різновидів ігор за правилами виділено й описано народні й комп'ютерні ігри.

Що стосується народних ігор, то відзначимо глибоке опрацювання дослідниками культурно-історичних джерел традиційних народних ігор, їх ґенези, способів збереження, творення, форм побутування, варіативності відтворення; їх світоглядне значення для підростаючого покоління.

Науково місткою і теоретично значущою є система поглядів на педагогічне керівництво ігровою діяльністю. Вона розгортається на базі культурно-історичного розуміння походження гри, змінюваності провідних видів діяльності впродовж онтогенетичного розвитку людини, соціалізуючого значення гри в розвитку особистості учня.

Організація ігрової діяльності штучно не відокремлювалась від цілісного навчально-виховного процесу початкової ланки загальноосвітнього навчального закладу. Гра розглядалась не автономно, а на засадах інтеграції з іншими видами діяльності й організаційними формами з їх взаємопроникненням: навчальної і трудової, навчальної і спортивної, дозвіллєвої тощо.

Встановлено, що процес безпосереднього керівництва ігровою діяльністю передбачає урізноманітнення форм, методів і прийомів, а також спеціальну підготовку учнів до гри, накопичення вражень із різних джерел, а також досвіду, який можна випробувати, зімітувати в уявній ситуації.

Оскільки ігрова діяльність справляє відчутний вплив на розвиток неповторного ансамблю психічних сил учня і водночас – це делікатна сфера, що як на фотоплівці проявляє індивідуальний вираз і водночас типологічний портрет усіх учасників – автори значну увагу приділяють вивченню результативності гри за вагомими для розвитку особистості сферами: це вплив на розвиток пізнавальних інтересів молодших школярів; виховання гуманних моральних ставлень; результативність використання гри як засобу прилучення до культури українського народу, розвитку і корекції українського мовлення.

У структурі розгорненої ігрової діяльності вчені виділяють мотиваційний, орієнтувальний, виконавський, контролювальний, оцінний компоненти.

Виявлено евристичний потенціал запропонованої методики керівництва ігровою діяльністю, що передбачає повноцінне функціонування розгорненої структури ігрової діяльності, особистісну взаємодію педагога з учнями, стимулювання розвивально-виховного ефекту ігор різних видів. Це підтверджувалося протягом 20 років лонгітюдної роботи в різних умовах організації навчально-виховного процесу. За Й. Гейзингом: «навіть коли гра закінчується, дія її не припиняється: вона і далі випромінює на звичайний зовнішній світ своє сяйво, свій благотворний вплив» (Гейзинг, 1994).

Ефективність застосування ігор в навчанні молодших школярів переконливо доведена в роботах Н.І. Підгорної, Н.В. Кудикіної, О.Я. Савченко та ін. Ґрунтуючись на вивченні цього питання і результатах пошукового етапу роботи, було здійснено тематичний підбір ігор до змісту предмета «Я досліджую світ», у якому було враховано:

- їх відповідність дидактичним завданням і основним цілям уроку;
- необхідність поступового ускладнення дидактичних завдань у грі;
- варіативність ігрових дій у межах одного типу ігор з метою забезпечення їх доступності для учнів різних рівнів розвитку пізнавальних інтересів (Бібік, Павлова, 2021, с. 67).

Особливо важливе поєднання гри з навчальною діяльністю в початкових класах, коли складний перехід від дошкільного дитинства до школи зумовлює поступову зміну провідних видів діяльності – ігрової на навчальну.

Гра вступає в свої права, коли важко, коли необхідно створити емоційно комфортний фон для навчання, додати сили і бажання працювати на уроці, опосередковано впливати на хід і результати діяльності.

Дидактичне розуміння гри пов'язане з різними підходами до керівництва ігровою діяльністю учнів, а саме: стихійним або педагогічно-упорядкованим, що стосується педагогічного підходу, то найважливішою його характеристикою вважається досягнення мети. Наприклад, формування у дітей уявлень про природу, здатності виявляти вольові зусилля для досягнення поставленої мети, довільної уваги, зосередженості.

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

Дидактичні завдання – обов'язкові елементи гри, які свідомо маскується і постають перед учнями у вигляді цікавого ігрового задуму. Вони можуть бути різноманітні: розвиток умінь порівнювати, розвивати увагу, спостережливість, умінь дотримуватись правил. Дітей приваблюють відтворення уявного сюжету, активні дії з предметами, загадка, таємниця, перевірка своїх можливостей змаганням, рольове перевтілення, загальна рухова активність, кмітливість.

Ігровий задум – наступний структурний елемент дидактичної гри. Він подається через навчальні завдання, через загадку, таємницю, рольове перевтілення учасників гри (наприклад, відгадаєте загадку і дізнаєтесь, яка гра-подорож (квест) допоможе вам перевірити свою спостережливість, уміння знаходити маршрут за вказівниками). Цьому може сприяти наявність ігрового реквізиту: скринька, «чарівний мішечок», м'яч, маски тощо.

На створення ігрової атмосфери істотно впливає ігровий початок. Він може бути звичайним, коли вчитель повідомляє назву гри і спрямовує увагу дітей на наявний дидактичний матеріал, об'єкти дійсності, та інтригуючим, цікавим, захоплюючим, таємничим.

Ігрові дії – засіб реалізації ігрового задуму і водночас здійснення поставленого педагогом завдання. Виконуючи із задоволенням ігрові дії і захоплюючись ними, діти легко засвоюють і закладений у грі навчальний зміст.

Ігрові дії найбільш приваблюють дітей у грі, зумовлюють їхню активність: вийти за двері, а потім визначити, що змінилось; за голосом впізнати однокласника; не перервати ланцюжок імен, географічних назв та ін.

Правила дидактичної гри діти сприймають як умови, що підтримують ігровий задум; їх невиконання знищує гру, робить її нецікавою. Без заздалегідь визначених правил ігрові дії розгортаються стихійно, і дидактичні завдання можуть лишитись невиконаними.

Правила гри передбачають зосередження учнів на важливості їх дотримання для досягнення справедливого результату: дочекатись своєї черги в ігровій дії; за сигналом ведучого починати і закінчувати ігрову дію; уміти сприймати поразку.

Підбиття підсумків гри у зв'язку з такою віковою особливістю дітей, як нетерплячість, бажання відразу дізнатися про результати діяльності, проводиться відразу після її закінчення. Це може бути підрахунок балів, визначення команди-переможниці, нагородження дітей, які показали найкращі результати тощо. При цьому слід тактовно підтримати й інших учасників гри.

Різноманітність ігрових засобів створює широкі можливості для того, щоб учитель міг вибрати саме таку гру, яка найбільше відповідає меті уроку.

Серед поширених класифікацій ігор, що використовуються в початкових класах, відповідно до їх змістового наповнення, дослідники поділяють на творчі та за готовими правилами.

Своєю чергою, творчі за видами розподіляють на сюжетно-рольові, конструктивно-будівельні, ігри драматизації і театралізації, ігри з елементами праці. Різновиди ігор за правилами – дидактичні, рухливі, пізнавальні, ігри – розваги (Кудикіна, 2004).

Визнаним способом активізації учнів особливо на початкових етапах навчання, є ситуації зацікавлення. З цією метою традиційно на уроках використовуються загадки, елементи казковості, включення дій будь-якими улюбленими героями. У дослідницьких працях підкреслюється, що використання прийомів зацікавлення не повинно зводитись до простого збудження емоцій (радості, захоплення, здивування), а має спонукати учнів до активної діяльності. З цього приводу актуальним є твердження психологів, які вважають, що захоплювати має сутність уроку, вся організація уроку має бути спрямована на те, щоб викликати пізнавальний інтерес до на предмета, а не розважати учнів. Зовнішня привабливість буває необхідна лише як відправний момент у розвитку інтересу.

Учителі та вчені-методисти також підкреслюють необхідність розробки орієнтовних цікавинок до конкретного змісту і педагогічно обґрунтованого їх уведення в навчальний процес. Такі спроби зроблені Б. Г. Друзем, Л. П. Кочіною, М. І. Микитинською, Л. О. Кондратенко.

У процесі напрацювань змісту і методики інтегрованого курсу «Я досліджую світ», розроблено й апробовано ситуації зацікавлення як орієнтовні, оскільки їх застосування не могло бути жорстко регламентованим. При цьому ми намагалися досягти:

- відповідності загадок, моментів сюрпризності, несподіванки, «відчуження змісту» стосовно конкретної теми уроку, його пізнавальній спрямованості;
- диференціації змісту цікавинок відповідно до мети застосування (привернути увагу до окремих моментів заняття; зробити емоційну розрядку; попередити перевтому учнів).

Проілюструємо застосування ігрового матеріалу на прикладах:



(Бібік, 2018, с. 16–17).

Знайди на малюнках першу букву свого імені; цифру — скільки тобі років.
По черзі скажіть, що із зображеного не належить до природи. Що можна назвати словом транспорт? З перших букв назв яких предметів можна скласти слово школа?



(Бібік, 2019, с. 7).



(Бібік, 2018, с. 41).



(Бібік, 2019, с. 55).

Зміст цікавих ситуацій склали загадки, ігрові ситуації типу «чарівний мішечок», поява улюблених героїв, ляльок тварин; алогізми, небилиці, несподівані знахідки, сюрпризи.

Сукупність розробленого матеріалу створює умови для варіативного використання різного виду ігор у навчальному процесі.

Висновки. У статті обґрунтовано об'єктивні запити практики для переосмислення функцій і можливостей гри молодших школярів для формування повноцінної навчальної діяльності у зв'язку з орієнтацією освіти на компетентнісні результати.

Процес безпосереднього керівництва ігровою діяльністю передбачає урізноманітнення форм, методів і прийомів, а також спеціальну підготовку учнів до гри, накопичення вражень із різних джерел, а також досвіду, який можна випробувати, зімітувати в уявній ситуації.

У процесі дослідження освітньої практики і результативності використання ігор з'ясувалась ефективність врахування таких методичних рішень:

- ігрове завдання має узгоджуватись із навчальним (ігрове лише за формою);
- частка ігрового матеріалу має зменшуватись в міру зрослих можливостей учнів в процесі оволодіння елементами навчальної діяльності;
- необхідно планувати ігрову діяльність у системі уроків. Це передбачає попередній відбір ігор та ігрових ситуацій для досягнення освітніх цілей через їх ускладнення щодо досягнення запланованих результатів.

Проведене дослідження не вичерпує усіх проблем застосування гри у навчанні молодших школярів. До перспективних напрямів відносимо: дослідження умов організації ігрової діяльності в позаурочному освітньому процесі; підготовку вчителя до керівництва ігровою діяльністю молодших школярів.

Отже, ігрова діяльність в освітньому процесі початкової школи розглядається з позицій соціальної детермінованості, педагогіки гуманізму, теорії зміни провідного виду діяльності в початковому навчанні.

Ефективність ігрової діяльності забезпечується через урахування вікових особливостей та пізнавальних потреб учнів, налагодження суб'єкт-суб'єктної взаємодії в системах учитель-учень, учень-учень, реалізацією розгорненої структури ігрової діяльності в усіх її компонентах; стимулювання мотиваційно-розвивального ефекту в методиці керівництва шляхом використання методичних прийомів, адекватних особливостям різного виду ігор.

Використані джерела

Бібік, Н.М. (2018). Я досліджую світ: підруч. інтегр. курсу для 1 кл. закл. загал. серед. освіти (у 2-х ч.): Ч. 1. Харків: Ранок.

Бібік, Н.М. (2019). Я досліджую світ: підруч. для 2 кл. закл. загал. серед. освіти (у 2-х ч.): Ч. 1. Харків: Ранок.

Бібік, Н.М., Павлова, Т.С. (2021) Організація навчання в 4 класі інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Організація освітнього процесу в початковій школі: Методичні рекомендації. Орієнтовні календарно-тематичні плани. 4 клас. Київ: Педагогічна думка. 66–71. https://lib.iitta.gov.ua/731792/

Гейзинг, Й. (1994) Досвід визначення ігрового елемента культури. Київ: Основи.

Кремень, В.Г. (ред.). (2021) Енциклопедія освіти. Київ: Юрінком- Інтер,164–165.

Костюк, Г.С. (1989) Навчально-виховний процес і психічний розвиток особистості. Київ: Радянська школа.

Кудикіна, Н.В. (2004) Теоретичні засади практичного керівництва ігровою діяльністю молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: автореферат дисертації доктора педагогічних наук. Київ: Ін-т педагогіки АПН України.

Онопрієнко, О.В., Петрук, О.М., Павлова, Т.С. (2023) Технології оцінювання особистісних і навчальних досягнень учнів початкової школи. Київ: Педагогічна думка.

Онопрієнко, О.В. (2020) Інструментарій оцінювання результатів компетентнісно орієнтованого навчання молодших школярів: методичний посібник. Київ: КОНВІ ПРІНТ.

Проскура, О.В. (1998) Психологічна підготовка вчителя до роботи з першокласниками: навчальний посібник. Київ: Освіта.

Савченко, О.Я. (ред.). (1990) Підготовка студентів до роботи з учнями 6 річного віку: навчальний посібник. Вища школа, 132–133.

Савченко, О.Я. (2009) Виховний потенціал початкової освіти: посібник для вчителів і методистів початкового навчання. Київ: Богданова А.М.

Сухомлинський. О.В. (1977) Вибрані твори в 5т. Т. 3. Серце віддаю дітям. Київ: Радянська школа.

Топузов, О. М. (2016) Компетентнісний підхід – стрижень наукових інновацій у навчанні. Освіта України, 32.

Ушинський, К.Д. (1983) Людина як предмет виховання. Вибр. пед. тв. у 2т. Т. 1. Київ: Радянська школа.

References

Bibik, N.M. (2018a) Ya doslidzhuyu svit: pidruch. integr. kursu dlya 1 kl. zakl. zagal. sered. osvity` (u 2-x ch.): Ch. 1. Xarkiv: Ranok. (in Ukrainian).

Bibik, N.M. (2019) Ya doslidzhuyu svit: pidruch. dlya 2 kl. zakl. zagal. sered. osvity` (u 2-x ch.): Ch. 1. Xarkiv: Ranok. (in Ukrainian).

Bibik, N.M., Pavlova, T.S. (2021) Orhanizatsiia navchannia v 4 klasi intehrovanoho kursu «Ia doslidzhuiu svit». U Orhanizatsiia osvitnoho protsesu v pochatkovii shkoli: Metodychni rekomendatsii. Oriientovni kalendarno-tematychni plany. 4 klas. Kyiv: Pedahohichna dumka. 66–71. (in Ukrainian). https://lib.iitta.gov.ua/731792/

Heizynh, Y. (1994) Dosvid vyznachennia ihrovoho elementa kultury. Kyiv: Osnovy. (in Ukrainian).

Kremen, V.H. (red.). (2021) Entsyklopediia osvity. Kyiv: Yurinkom- Inter,164–165. (in Ukrainian).

Kostiuk, H.S. (1989) Navchalno-vykhovnyi protses i psykhichnyi rozvytokosobystosti. Kyiv: Radianska shkola. (in Ukrainian).

Kudykina, N.V. (2004) Teoretychni zasady praktychnoho kerivnytstva ihrovoiudiialnistiu molodshykh shkoliariv u pozaurochnomu navchalno-vykhovnomu protsesi: avtoref. dys.d.p.nauk. Kyiv: In-t pedahohiky APN Ukrainy. (in Ukrainian).

Onopriienko, O.V., Petruk, O.M., Pavlova, T.S. (2023) Tekhnolohii otsiniuvannia osobystisnykh i navchalnykh dosiahnen uchniv pochatkovoi shkoly. Kyiv: Pedahohichna dumka. (in Ukrainian).

Onopriyenko, O.V. (2020) Instrumentarij ocinyuvannya rezul`tativ kompetentnisno oriyentovanogo navchannya molodshy`x shkolyariv: metody`chny`j posibny`k. Ky`yiv: KONVI PRINT. (in Ukrainian).

Proskura, O.V. (1998) Psykholohichna pidhotovka vchytelia do roboty z pershoklasnykamy: navch. posibnyk. Kyiv: Osvita. (in Ukrainian).



УДК 373.3.091.33-027.22:796

Надія Алевдарь –
Східноєвропейський національний університет
імені Лесі Українки (м. Луцьк)

Застосування ігрових технологій на уроках у початкових класах

У статті висвітлено теоретичні аспекти застосування ігрових технологій у навчально-виховному процесі початкової школи. Визначено роль та обґрунтовано доцільність використання ігрових технологій у навчанні молодших школярів. Розглянуто спектр цільових орієнтацій ігрової технології та охарактеризовано особливості та структуру ігрових технологій.
Ключові слова: педагогічна технологія, технологія навчання, гра, ігрові технології, учні молодших класів.

Постановка проблеми у загальному вигляді та зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. Найважливішим завданням початкової школи є підготовка високоосвічених, творчих особистостей, які готові до постійного самовдосконалення та активної діяльності в швидкозмінних соціально-економічних умовах. Школярам потрібно дати найсучасніші знання й практичну підготовку, які б забезпечували більш продуктивне рішення різних життєвих проблем у майбутньому. У роботі з учнями початкових класів необхідне впровадження активних форм і методів навчання, серед яких вагоме місце посідають ігрові технології. Гра є найбільш природною формою взаємодії між дітьми, саме у грі школярі розвиваються вільно і гармонійно. Застосування вчителями початкових класів ігрових технологій дає змогу мобілізувати інтелектуальні сили учнів та активізувати самостійний пошук шляхів розв'язання нестандартних завдань.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема використання ігрових технологій навчання висвітлена у працях багатьох українських і закордонних науковців, зокрема Л. Виготського, Д. Ельконіна, Я.-А. Коменського, Я. Корчака, А. Макаренка, М. Монтессорі, В. Сухомлинського, К. Ушинського, Ф. Фребеля, З. Фрейда та інших.

Різноманітні аспекти розроблення та упровадження нових педагогічних технологій у навчально-виховний процес школи досліджували А. Вербицький, М. Левін, О. Падалка, І. Підласий та інші.

Різні аспекти використання ігор та ігрових технологій у навчально-виховному процесі розглядали Б. Нікітін, О. Приходько, О. Савченко, В. Коваленко, Г. Селевко та інші. Рекомендації щодо використання гри в системі виховної роботи школи запропоновані в дослідженнях Н. Анікєєвої, О. Газмана, С. Шмакова та інших.

Одним із перших хто класифікував гру як педагогічне явище був Ф. Фребель. Він зазначав, що гра є природною діяльністю дитини, саме тому дорослі повинні докласти максимум зусиль для її правильної організації.

У свою чергу, М. Монтессорі завданням виховання вважала створення таких умов, які відповідають потребам дитини, допомагають виявити її запити та сприяють її самовихованню й самоосвіті. Гра є найбільш значущою діяльністю, яка допомагає розкрити особистість дитини.

У своїх працях К. Ушинський звертає увагу на значення гри в розвитку морально-вольових сторін особистості, визначає діагностичний і прогностичний характер ігор, піднімає питання про озброєння педагогічних кадрів теорією і практикою ігрової діяльності. Педагог зазначав, що у грі дитина прагне жити, відчувати та діяти. Гра – вид діяльності, який надає дитині ключі до розуміння свого «Я», а також є першим етапом до здійснення індивідуального підходу до виховання дитини.

Особливе місце у вихованні дітей займала гра у роботі В. Сухомлинського. Одним з основних умінь педагога, В. Сухомлинський вважав уміння проникнути в духовний світ дитини, а зробити це можна лише завдяки грі. «Гра – це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається цілющий потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості» [7, с. 103].

Мета статті – висвітлення теоретичних аспектів застосування ігрових технологій у навчально-виховному процесі початкової школи.

Виклад основного матеріалу дослідження. Проблема виховання особистості дитини на основі особистісно орієнтованого підходу зумовила зміну пріоритетних цілей початкової школи. Кожна дитина має відчувати себе

повноправним суб'єктом навчальної діяльності. Тому, виникає потреба в оновленні вчителями початкових класів педагогічного інструментарію. Особливо ефективним, на нашу думку, є застосування на уроках у початковій школі ігрових технологій навчання. Ігрові технології залишаються унікальною формою навчання, яка дозволяє зробити його цікавим й захоплюючим для учнів молодших класів.

Технологія в загальному розумінні трактується, як наука про майстерність, про те, як краще досягти бажаного результату. Педагогічна технологія – це науково обґрунтована системна модель діяльності вчителя, яка містить опис алгоритму його дій у розв'язанні певної навчально-виховної проблеми [4, с.16].

Потрапляючи до школи після дитячого садка, дитина зустрічається з іншим видом діяльності – навчанням. Однак гра залишається надзвичайно важливою в її житті. Саме майстерний виклад вчителем нового матеріалу в ігровій формі дає можливість молодшим школярам зрозуміти та засвоїти нове без особливих зусиль та напружень. Захопившись грою, учні не помічають, що навчаються.

Існують різні підходи до визначення поняття «ігрові технології». Зокрема, І. Дичківською ігрові технології визначаються як «ігрова форма взаємодії педагога і дітей, що сприяє формуванню вмінь розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету [1].

У свою чергу, Г. Селевко до поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Педагогічна гра має чітко поставлену мету навчання і відповідний педагогічний результат, які можна обґрунтувати, виділити в явному вигляді та охарактеризувати навчально-пізнавальною спрямованістю [6, с. 52].

Отже, гра є невід'ємною складовою уроку в початковій школі. Використання ігрових технологій у процесі навчання молодших школярів відповідає їхнім природним потребам, спрямоване на підвищення якості освіти, розвиток пізнавальної активності та творчої індивідуальності учнів. Особливість ігрових технологій полягає у створенні вчителем навчальних ситуацій, які допомагають учням початкових класів досягти успіху, вони стимулюють потяг до знань, бажання пізнавати нове, відшукати способи розв'язування нестандартного завдання тощо. Саме під час ігрової діяльності учні молодших класів відчувають себе дійсно вільними, задовольняються їхні інтелектуальні та емоційні потреби.

Зокрема, С. Шмаков виділяє такі риси гри:

– вільна розвивальна діяльність, яка робиться лише за бажанням дитини, задля задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату (процедурне задоволення);

– творчий, значною мірою імпровізований, дуже активний характер цієї діяльності («поле творчості»);

– емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція, атракція тощо (почуттєва природа гри, «емоційна напруга»);

– наявність прямих або непрямих правил, які відображають зміст гри, логічну та часову послідовність її розвитку.

Так, Д. Ельконін визначив чотири рівні розвитку дитячих ігор, а саме:

– перший рівень – це ігрові дії дитини, які відтворюють поведінку дорослих і спрямовані на іншу людину, тобто ігри, які передбачають найбільш просту форму людського спілкування;

– другий рівень – ігрові дії, які послідовно відновлюють систему діяльності дорослих з початку й до кінця;

– третій рівень – виділення у грі певної ролі дорослого та її виконання;

– четвертий рівень – здібність гнучко змінювати тактику поведінки й переходити від однієї ролі до іншої в межах розвитку сюжету однієї і тієї ж гри, контролюючи не тільки свою, але й чужу рольову поведінку, розігруючи в грі цілісну сюжетно-рольову виставу [8, с. 87].

Різноманітність та багатоваріантність ігор зумовлюють необхідність їх класифікації. На нашу думку, найвдалішою та найдосконалішою є класифікація ігор за Г. Селевком, а саме:

– за видом діяльності: фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні;

– за характером педагогічного процесу: навчальні, тренувальні, контролюючі, узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвиваючі; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні та інші;

– за характером ігрової методики: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри-драматизації;

– за предметною сферою: математичні, хімічні, музичні, літературні, трудові, виробничі тощо;

– за видом ігрового середовища: без предметів, з предметами, комп'ютерні, телевізійні та інші.

У свою чергу, С. Шмаков розкриває у своїх працях феномен гри:

1. Гра – багатогранне поняття. Воно означає заняття, відпочинок, розвагу, забаву, змагання, вправу, тренінг, дозвілля, у процесі яких виховні вимоги дорослих до дітей стають їх вимогами до самих себе, отже, активним засобом виховання й самовиховання. Воно виступає самостійним видом діяльності дітей різного віку, принципом і способом їх розвивальної життєдіяльності, методом пізнання дитини й методом організації її життя та неігрової діяльності.

2. Ігри дітей є найвільніша, природна форма вияву їх діяльності, у якій усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається широкий простір для вияву свого «Я», особистої творчості, активності, самопізнання, самовираження.

3. Гра, володіючи синтетичною властивістю, вбирає в себе сторони інших видів діяльності, виступає в житті дитини багатогранним явищем. Вона – перший ступінь діяльності дитини-дошкільника, початкова школа його поведінки, нормативна й нормальна діяльність молодших школярів, підлітків і юнацтва, свої цілі по мірі дорослішання учнів.

4. Гра є потребою дитини, що змінює: її психіку, інтелект, біологічну фундацію. Вона – специфічний, чисто дитячий світ життя дитини. Гра є практика розвитку.

5. Гра – шлях пошуку дитиною себе в колективах співтовариств, вихід на соціальний досвід, культуру минулого, теперішнього часу й майбутнього, повторення соціальної практики, доступної розумінню.

6. Гра – свобода саморозкриття, саморозвитку з опорою на підсвідомість, розум і творчість. Продукт її – насолода її процесом, кінцевий результат – розвиток реалізованих у ній здібностей.

7. Гра – головна сфера спілкування дітей. У ній розв'язуються спірні питання міжособистісних взаємин, сумісності, партнерства, дружби, товариства. У грі пізнається й отримується соціальний досвід стосунків людей. Гра соціальна за своєю природою й безпосередньому насиченню, будучи відображеною моделлю поведінки, вияву й розвитку складних самоорганізуючих систем і практикою творчих рішень, переваг, виборів вільної поведінки дитини, сферою неповторної людської активності [2, с. 10].

Таким чином, ми робимо висновок, що гра є найприроднішою й найцікавішою діяльністю дитини, яка супроводжує її все життя. Вона є джерелом її фізичного та психічного здоров'я, методом навчання та виховання, способом отримання інформації, основою розвитку творчих сил та здібностей дітей. Особливістю застосування елементів ігрової діяльності у початкових класах є те, що школярі набувають досвіду самостійного опрацювання нового матеріалу.

У своїх дослідженнях Г. Селевко розглядає спектр цільових орієнтацій, що містить ігрова технологія:

– дидактичні: розширення кругозору, пізнавальна діяльність; застосування знань, умінь, навичок у практичній діяльності; формування умінь і навичок, необхідних у практичній діяльності; розвиток трудових навичок;

– виховні: виховання самостійності, волі; формування певних підходів, позицій, етичних, естетичних і світоглядних установок; виховання співпраці, колективізму, товариськості, комунікативності;

– розвивальні: розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення, умінь порівнювати, зіставляти, уяви, фантазії, творчих здібностей, емпатії, рефлексії, уміння знаходити оптимальні рішення;

– соціалізуючі: залучення до норм і цінностей суспільства; пристосовування до умов середовища; стресовий контроль, саморегуляція; навчання спілкування, психотерапія.

Проблема використання ігрових технологій у роботі з молодшими школярами ще далека від свого остаточного вирішення та потребує подальшого дослідження. Саме тому необхідно спрямувати дослідження на вивчення основних особливостей застосування ігрових технологій у навчальному-виховному процесі початкової школи та розроблення методичних рекомендацій для вчителів початкової ланки.

Джерела та література

1. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: Навч. пос. / І. М. Дичківська – К. : Академвидав, 2004. – 450 с.
2. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : [навч.-метод. пос.] / автор-упорядник Т. В. Войцях. – Черкаси : Черкаський ОІПОПП, 2014. – 92 с.
3. Коваленко В. Г. Дидактические игры на уроках математики / В. Г. Коваленко – М. : Просвещение, 1990. – 96 с.
4. Підготовка майбутнього вчителя до впровадження педагогічних технологій: Навч. пос. / За ред. І. А. Зязюна, О. М. Пєхоти. – К. : А.С.К., 2003. – 240 с.
5. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи / О. Я. Савченко. – К. : Генеза, 1999. – 389 с.
6. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : [учеб. пособ.] / Г. К. Селевко. – М. : Нар. обр., 1998. – 256 с.
7. Сухомлинський В. О. Методика виховання колективу / В. О. Сухомлинський. – К. : Рад. шк.., 1971. – 208 с.
8. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М. : ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

References

1. Dy'chkivs'ka I. M. Innovacijni pedagogichni texnologiyi: Navch. pos. / I. M. Dy'chkivs'ka – K. : Akademvy'dav, 2004. – 450 s.
2. Igrovi texnologiyi yak instrument profilakty'chnoyi roboty' specialistiv psy'xologichnoyi sluzhby' zakladiv osvity' : [navch.-metod. pos.] / avtor-uporyadny'k T. V. Vojcyax. – Cherkasy' : Cherkas'ky'j OIPOPP, 2014. – 92 s.
3. Kovalenko V. G. Dy'dakty'chesky'e y'gry na urokax matematy'ky' / V. G. Kovalenko – M. : Prosveshheny'e, 1990. – 96 s.
4. Pidgotovka majbutn'ogo vchy'telya do vprovadzhennya pedagogichny'x texnologij: Navch. pos. / Za red. I. A. Zyazyuna, O. M. Pyexoty'. – K. : A.S.K., 2003. – 240 s.
5. Savchenko O. Ya. Dy'dakty'ka pochatkovoyi shkoly' / O. Ya. Savchenko. – K. : Geneza, 1999. – 389 s.
6. Selevko G. K. Sovremennye obrazovatel'nye texnology'y' : [ucheb. posob.] / G. K. Selevko. – M. : Nar. obr., 1998. – 256 s.
7. Suxomly'ns'ky'j V. O. Metody'ka vy'xovannya kolekty'vu / V. O. Suxomly'ns'ky'j. – K. : Rad. shk.., 1971. – 208 s.
8. El'kony'n D. B. Psy'xology'ya y'gry / D. B. El'kony'n. – M. : VLADOS, 1999. – 360 s.

Алендарь Надежда. Применение игровых технологий на уроках в начальных классах. В статье рассмотрено теоретические аспекты применения игровых технологий в учебно-воспитательном процессе начальной школы. Определены роль и обоснована целесообразность использования игровых технологий в обучении младших школьников. Рассмотрены спектр целевых ориентаций игровой технологии и охарактеризованы особенности и структуру игровых технологий.

Ключевые слова: педагогическая технология, технология обучения, игра, игровые технологии, ученики младших классов.

Alendar' Nadiya. Use the playing technologies at the primry school's classes. The problem of the child's education according to personal-oriented approach did the change of the priority objectives of primary school. In the work with primary school pupils is necessary to introduce active forms and teaching methods. They take the important place. The playing technologies are the unique learning form that allows to make the playing technology interesting and exciting for younger students. Using playing technology in the teaching primary school children directs at improving the quality of education, the development of cognitive activity and creative individuality of pupils. In the article clarified the theoretical aspects of playing technologies in the educational process of elementary school. The role was determined and the feasibility of using playing technology was proved in the teaching of children in primary school. The spectrum of specific orientations of the playing technology was examined and the peculiarities of application of playing technology in the classroom in elementary school have characterized.

Keywords: pedagogic(al) technology, teaching technology, game, playing technology, primary school pupils

3. Кодлюк Я. П. Робота з підручником на уроках у початковій школі : посібник д школи / Я. П. Кодлюк, О. Я. Янченко; за ред. О. Я. Янченко. – К. : Наш час, 2009
4. Кодлюк Я. П. Теорія і практика підручникотворення в початковій освіті : підр студ. пед. ф-тів / Я. П. Кодлюк. – К. : Інформаційно-аналітична агенція «Наш час
5. Савченко О. Я. Методичний аналіз навчального комплекту з предмета «Літе 3 класу / О. Я. Савченко // Початкова школа. – 2013. – № 5. – С. 1–5.

Дзятківська Г.

Науковий керівник: – проф. Чайка В. М.

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ: ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ

Актуальність теми. Феномен гри протягом усієї історії людства притягував до себе увагу видатних мислителів, філософів, соціологів, психологів, педагогів. І це зрозуміло, адже гра - найдавніший і найдоступніший інструмент навчання та виховання.

Необхідність використання ігрових технологій підвищується з кожним роком. Перенасиченість сучасних школярів інформацією спостерігається у всьому світі, Україна – не виняток. Телебачення, відео, радіо, комп'ютерні мережі, що містять величезний обсяг інформації, впливають на формування особистості. Школа потребує такої організації своєї діяльності, яка б забезпечила розвиток ініціативної, активної, творчої, здатної до саморозвитку, самовиховання, самоосвіти, оцінки та відбору інформації особистості, впровадження різних інноваційних навчальних програм, реалізацію принципу гуманного підходу до дітей.

Унікальність гри забезпечує можливість зробити цікавою і захоплюючою не тільки роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, але й буденні навчальні кроки. Цікавість уявного світу робить позитивно налаштованою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси дитини. Гра сприяє використанню знань у новій ситуації, таким чином матеріал, який засвоюють учні проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність та інтерес у навчальний процес. Саме ігрові технології є тією формою навчання, що сприяють практичному використанню знань, отриманих на уроці і в позаурочний час.

Проблему ігрової діяльності молодшого школяра представлено в багатьох дослідженнях: концепції культурно-історичного походження психіки (Л.Виготський, О.Запорожець); культурологічній теорії гри (Й.Гейзинга); психологічній теорії діяльності (Л.Виготський, О.Леонтьев, С.Рубінштейн); теорії навчально – пізнавальної діяльності (Н.Бібік, Г.Костюк, В.Сухомлинський, О.Савченко); психологічній теорії ігрової діяльності (Л.Виготський, Д.Ельконін, О.Леонтьєв); теорії соціальної детермінованості ігрової діяльності (П.Блонський, Л.Венгер, Л.Виготський, Д.Ельконін, О.Запорожець); теорії керівництва ігровою діяльністю дітей (Н.Анікєєва, Л.Артемова, Л.Виготський, Р.Жуковська, О.Запорожець, Я.Коменський, В.Котирло, Н.Кудикіна, Г.Люблінська, В.Менджерицька, Н.Менчинська, С.Русова, В.Сухомлинський, А.Усова, К.Ушинський); педагогіці гри школярів, що будується на засадах теорії гуманістичної педагогіки та психології (Ш.Амонашвілі, Г.Балл, С.Русова, В.Сухомлинський).

Мета статті: з'ясувати психолого – педагогічні особливості використання ігрових технологій на уроках в початковій школі.

Виклад основного матеріалу. Відповідно до класифікації педагогічних технологій за типом організації та управлінням пізнавальною діяльністю дослідниками чітко виокремлено ігрові технології [1, с. 74].

Ігрові педагогічні технології - це технології, в основу яких покладена педагогічна гра, як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду [9, с. 122].

Результати аналізу наукової літератури свідчать, що різні автори тлумачать поняття «гра» по – різному.

Автор	Суть поняття «гра»
Л. Ітельсон	Дії, які позбавлені практичної мети, а тільки відтворюють, імітують певні практичні дії
Г. Коджаспірова	Один із видів діяльності, значущість якого полягає не в результатах, а в самому процесі

В. Селіванов	Засіб виховання, в якому вихователь в якості інструмента формування особистості вихованця використовує його ігрову діяльність в уявній та реальній ситуаціях, спрямовуючи її на розвиток позитивних якостей особистості
Р. Мейдмент і Р. Бронштейн	Діяльність, що полягає в інтеракції між окремими учнями або групами учасників, об'єднаними для реалізації певних цілей
Л. Виготський	Простір «внутрішньої соціалізації» дитини, засіб засвоєння соціальних установок
Д. Узнадзе	Форма психічної поведінки, тобто внутрішньо властивого, іманентного особистості
А. Леонтьєв	Свобода особистості в уяві, «ілюзорна реалізація нездійсненних інтересів»

Гра є потребою зростаючого організму дитини, її особистих, інтелектуальних зусиль. Гра для дітей - життя, у якому процес самовиховання активний та результативний [2, с. 15].

Ігрові технології навчання відрізняються від інших технологій тим, що гра:

- добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку;
- мотиваційна за своєю природою (вимагає від учнів ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості);
- ефективний засіб активізації; у грі легше долаються труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри;
- дає змогу вирішувати питання формування знань, умінь, навичок; переважно колективна, групова форма роботи, в основі якої знаходиться змагання;
- багатофункціональна, її вплив на учня неможливо обмежити одним аспектом;
- має кінцевий результат; у грі учасник має отримати приз: матеріальний, моральний, психологічний;
- має чітко поставлену мету й відповідний педагогічний результат [7, с. 6].

У сучасній школі ігрова діяльність використовується як:

- самостійна технологія з метою засвоєння понять, теми або розділу навчального предмета;
- елемент системної педагогічної технології;
- окремий урок або його структурна частина;
- технологія позакласної виховної роботи [5, с. 86].

С. Шамаков зазначав, що більшості ігрових методик властиві такі риси:

• вільна розвивальна діяльність, яка здійснюється лише за бажанням дитини, задля задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату (процедурне задоволення);

• творчий, значною мірою імпровізований, дуже активний характер цієї діяльності («поле творчості»);

• емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція, атракція (почуттєва природа гри, «емоційна напруга»);

• наявність прямих або непрямих правил, які відображають зміст гри, логічну та часову послідовність її розвитку [9, с. 123].

Г. Селевко вважає, що 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. (див. Рис. 1)

В. Кукушин виділяє такі функції гри:

• соціалізації - включення в систему суспільних відносин, засвоєння норм людського «гуртожитку».

• міжнаціональної комунікації - засвоєння єдиних для всіх людей соціокультурних цінностей;

• самореалізації - гра як «полігон» людської практики;

• комунікативна - оволодіння діалектикою спілкування;

• діагностична - виявлення відхилень від нормативної поведінки, самопізнання в процесі гри;

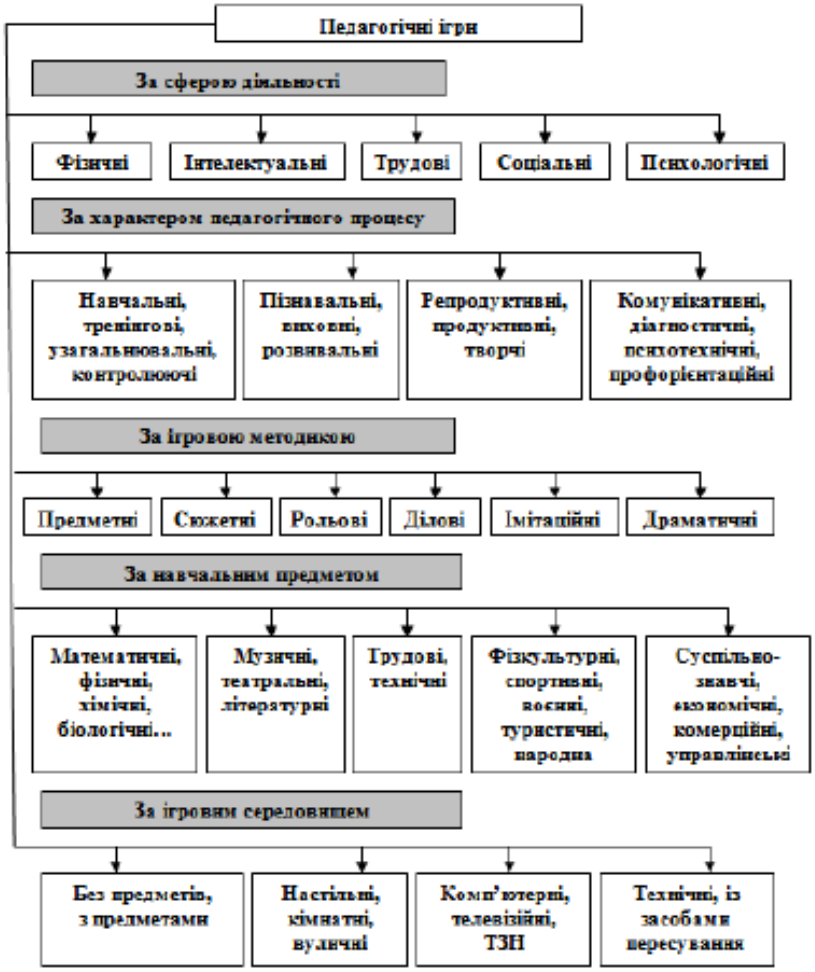
Рис. 1. Класифікація педагогічних ігор (Г. Селевко)

• ігротерапевтична - застосовується для корекції різних відхилень у поведінці та подолання різних труднощів, які виникають в інших видах життєдіяльності;

• функція корекції у грі - гра вносить зміни у свідомість людини щодо її поведінки, внесення позитивних змін у свідомість людини щодо її поведінки та у структуру особистісних показників;

• розважальна - це головна функція гри – розважити [5, с. 205].

Структура гри як діяльності містить цілеспокладання, планування, реалізацію мети, а також аналіз результатів, в яких особистість повністю реалізує себе як суб'єкт. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору й елементами



змагання, задоволенням потреби в самоствердженні, самореалізації [4, с. 51].

Структура гри як процес також охоплює:

а) ролі, взяті на себе гравцями;

б) ігрові дії як засіб реалізації цих ролей;

в) ігрове вживання предметів, тобто заміщення реальних речей ігровими;

г) реальні стосунки між гравцями;

д) сюжет (зміст) - сфера дійсності, умовно відтворена в грі [8, с. 52].

Н.Кудикіна обгрунтувала модель структури ігрової діяльності, що представляє собою системно упорядковану сукупність взаємопов'язаних і взаємозалежних компонентів: мотиваційно-цільового, який передбачає зацікавленість подіями навколишнього середовища, емоційну зацікавленість діяльністю дорослого, бажання наслідувати; процесуально-операційного, який включає розумові процеси, предметно-практичні ігрові дій з урахуванням матеріальних умов гри, міжособистісну комунікацію; змістового, який забезпечує

відображення впливів навколишнього середовища, інформацію з літературних та інших джерел; контрольно-оцінного, який передбачає встановлення відповідності між уявною роллю та власним умінням відтворити власне уявлення, задоволення або незадоволення від перевтілення, бажання внести корективи в подальші ігри; результативного, який формує чуттєво-практичний досвід особистості, уточнює уявлення та збагачує знаннями, досвідом колективної взаємодії, передбачає набуття навичок розв'язування конфліктів, умінь перетворювати матеріальне середовище тощо [3]. (див.Рис.2).

Ігрова технологія , на думку Г. Селевко, містить спектр цільових орієнтацій:

• дидактичні: розширення кругозору, пізнавальна діяльність; застосування знань, умінь, навичок у практичній діяльності; формування умінь і навичок, необхідних у практичній діяльності; розвиток трудових навичок;

• виховні: виховання самостійності, формування певних підходів, позицій, етичних, естетичних і світоглядних установок; виховання колективізму, комунікативності;

• розвивальні: розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення, умінь порівнювати, зіставляти, уяви, фантазії, творчих здібностей, емпатії, рефлексії, уміння знаходити оптимальні рішення;

• соціалізуючі: залучення до норм і цінностей суспільства; пристосовування до умов середовища; саморегуляція[9, с. 125].

З психолого-педагогічних позицій гра має вплив на особистість таким чином:

• гра пом'якшує тягар наслідків помилок і невдач (дає відчуття радості, задоволення, упевненості в собі і своїх силах);

• у грі слабко виражений зв'язок між засобами й метою, вона дає простір для фантазії й варіативності (у ході гри можна змінювати цілі відповідно до нових засобів або засоби стосовно нових цілей);

• гра розвивається за певним сценарієм, вона рідко буває хаотичною й випадковою;

• гра проектує дитину чи дорослого на сприйняття зовнішнього світу, і вона ж є трансформацією навколишнього світу;

• гра сприяє залученню людини до цінностей культури й відображає певні ідеали й культурні цінності, що існують у суспільстві;

• гра - це свого роду соціалізація, у процесі якої відбувається формування життєвої позиції;

• колективна гра виконує й психотерапевтичну функцію, тобто сприяє пристосовуванню до умов соціального життя надалі;

• гра - це засіб для розумового, етичного, фізичного, естетичного розвитку особистості;

• у грі розвиток пізнавальних здібностей значною мірою визначається можливістю використовування монологічного й діалогічного мовлення[2, с.35].

Особливістю гри в початковій школі є те, що вона «запускає» такий механізм пам'яті, як мимовільне запам'ятовування. Під час гри учні молодшого шкільного віку не усвідомлено запам'ятовують те, що не збирались запам'ятовувати, адже для них характерні яскравість і безпосередність сприйняття, легкість входження в образи [2, с.38].

Як свідчать результати анкетування 80% опитаних учителів початкових класів вважають, що гра займає важливе місце у навчанні, 85% - часто використовують ігри в своїй педагогічній діяльності, 40% опитаних учителів використовують ігри, щоб зробити процес навчання цікавим, 35% - для активізації пізнавальної діяльності учнів.

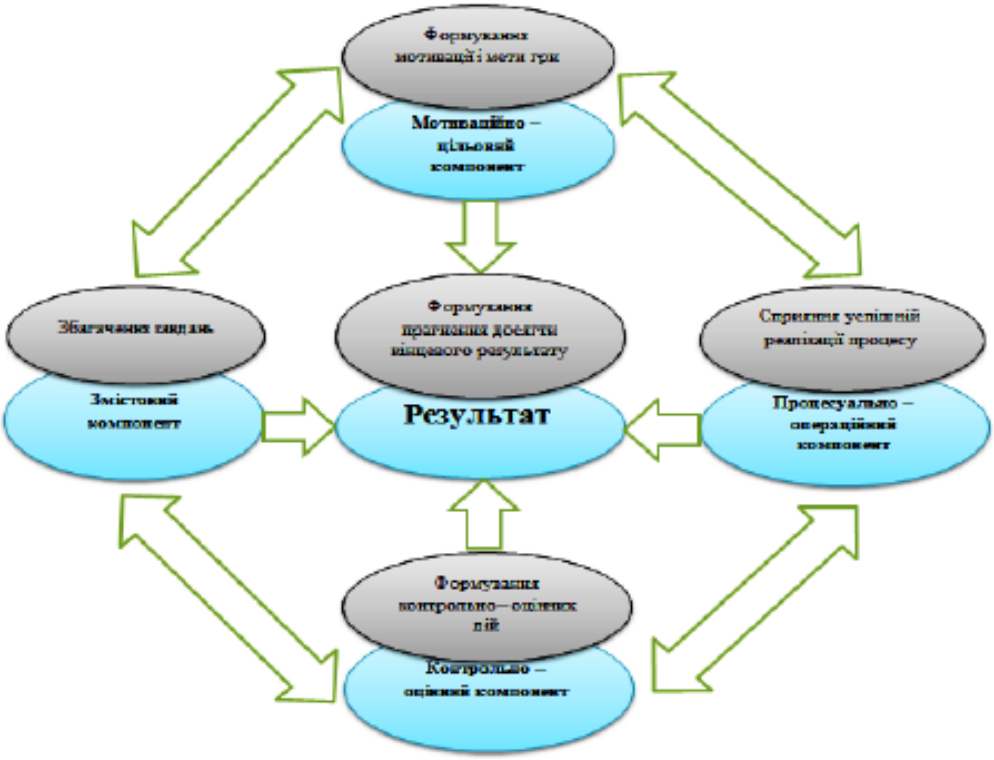


Рис. 2. Взаємозв'язок компонентів ігрової діяльності.



Результат анкетування учителів початкових класів з проблеми використання ігрових технологій

На основі аналізу педагогічної та психологічної літератури використання ігрових технологій як засобу виховання і навчання учнів початкової школи буде ефективним, якщо будуть дотримані такі педагогічні умови:

- забезпечення позитивної мотивації учнів в процесі навчання за допомогою ігрових технологій;
- вибір ігрових технологій відповідно до вікових особливостей дітей та мети навчального процесу;
- залучення учнів до ігрових технологій на уроках в початковій школі.

Розвивальний потенціал гри закладений у самій її природі. У грі одночасно уживаються добровільність і обов'язковість, розвага і напруга, містика і реальність, відокремленість від буденного і постійний зв'язок з ним, емоційність і раціональність, особиста зацікавленість і колективна відповідальність[9, с.128].

Для молодших школярів гра - це реальне життя, тільки більш концентроване, насичене героями та подіями [2, с.42].

Висновок. Використання ігрових технологій в початковій школі потребує спеціальних знань з боку педагога щодо специфіки ігрової діяльності та умов її ефективного використання. Вклавши зміст освіти в ігрову оболонку, ми зможемо спрямувати навчальний процес на формування особистості дитини, її соціалізацію, розвиток пізнавальних інтересів, закріплення й удосконалення набутих знань, умінь і навичок природнім для дітей шляхом. Особливості використання ігрових технологій в початковій школі передбачають їх вибір з урахуванням вікових характеристик учнів, забезпечення позитивної мотивації, організацію ігрової діяльності.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: [навчальний посібник] / Дичківська І. М. - К.: Академвидав, 2004. - 352 с.
2. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти : [навчально-методичний посібник] / [упор. Т. В Войцях]. - Черкаси : Черкаський ОІПОПП, 2014. - 92 с.
3. Кудикіна Н.В. Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі: Монографія. - К.: КМПУ, 2003. - 272 с.
4. Кукушин В.С. Теория и методика обучения / В.С. Кукушин.— Ростов н/Д. : Феникс, 2005. — 474 с.
5. Педагогические технологии:Учебное пособие для студентов педагогических специальностей [под общ. ред. В.С.Кукушкина]. - М.: ИКЦ „МарТ", 2006. - 336 с.
6. Педагогічні технології : [навчальний посібник] / О. С. Падалка, А.М.Нісімчук, О. Т. Шпак. - К. : Вид. центр «Просвіта», 2000. - 368 с.
7. Приставська А. Ігрові технології навчання / А. Приставська //Англійська мова та література. – 2011. – № 11. – С. 5 – 97.
8. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии : [учеб. пособ.] / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
9. Селевко Г.К.Энциклопедия образовательных технологий / Селевко Г. К. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005. – 816 с.

Обізюк В.

Науковий керівник – Вихрущ В.О.

ОПТИМАЛЬНЕ ДИДАКТИЧНЕ СПІЛКУВАННЯ У СУЧАСНІЙ ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ: ДИДАКТОГЕНІЧНИЙ АСПЕКТ

й

Питання збереження та зміцнення здоров`я населення, і особливо дітей молодшого шкільного віку, є одним з найбільш актуальних сьогодні. Так у Конституції України, «Основах законодавства України про охорону здоров`я», у програмі «Діти України» акцентується увага на необхідності збереження та зміцнення здоров`я молоді і дітей.

Сучасні дослідження в галузі здоров`язбережувальних технологій засвідчують, що кількість захворювань серед дітей шкільного віку збільшилась на 30%: кожен третій першокласник має «букет» з різних відхилень у здоров`ї, а серед усіх цих порушень, зокрема офтальмологічних, травматологічних, соматичних чільне місце займають неврологічні патології (близько 13 %). Масово збільшується кількість тривожних дітей, дітей із підвищеним рівнем страху, невпевненості, із емоційною нестійкістю, дезадаптацією. Усі ці стани свідчать про дидактогенії або ж про шкільний невроз. Одним із видів дидактогеній є комунікативна дидактогенія. Такий вид психологічного розладу виникає в результаті психологічно неправильної побудови спілкування вчителя із учнем. Педагогічне спілкування і його техніка здатні спричинити яскраво виражений негативний вплив на учнів, в результаті чого у них можуть проявлятися психологічні відхилення.

DOI: https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-9-97-4
УДК 373.31

Заячківська Н.М., Кашуба Н.Р.
Львівський національний університет імені Івана Франка

ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК НЕВІД'ЄМНИЙ КОМПОНЕНТ НАВЧАННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Анотація. У статті описана проблема важливості ігрової діяльності як компонента навчання молодших школярів. Розкрито значення використання ігор на уроках у початковій школі, структуру гри як діяльності та як процесу; особливості застосування дидактичних ігор і підготовку до їх реалізації. Описано також роль ігрових технологій у процесі розвитку толерантності в учнів початкової школи. Нами було опрацьовано науково-методичну базу і виокремлено особливості, які відрізняють гру від інших видів діяльності. Порушено доволі актуальне на сьогодні питання застосування комп'ютерних ігор як засобу навчання і виховання. Зважаючи на стрімкий розвиток сучасних технологій та інформатизацію суспільства, використання такого виду ігор є актуальним і затребуваним. Окрім цього, у статті розкрито, яким чином вчитель може створити комп'ютерну гру самостійно за допомогою спеціальних сервісів. Скориставшись ними, педагог матиме змогу розробити гру конкретно під тему уроку.

Ключові слова: ігрова діяльність, гра, ігрові технології, дидактична гра, комп'ютерна гра, молодші школярі, засіб навчання, вміння, навички.

Zaiachkivska Nadia, Kashuba Natalia
Ivan Franko National University of Lviv

PLAYING ACTIVITIES AS AN INTEGRAL COMPONENT OF LEARNING YOUNGER STUDENTS

Summary. In this article there was described the problem of the importance of playing activities as a component of teaching children in primary school. There is revealed the meaning of using the game on the lessons in primary school; the structure of the game as an activity and as a process; the features of application of didactic games and preparation for their implementation. There you can find information about how to choose didactic games for use in school lessons and how they can improve the studying. The article helps to understand what place in primary school game technologies occupy and The role of game technologies in the process of tolerance development in primary school children was also described. We developed the scientific and methodological base and have singled out the features that distinguish the game from other activities. The issue of using computer games as a means of teaching and education is also quite relevant today. Due to the rapid development of modern technologies and informatization of society, using this type of game is relevant and in demand. You can also see how the principle of individual feeding is implemented in these games. The structure of computer games is characterized too. That is very important because if you don't know this structure you can't use these games correctly. Moreover, non-compliance with this structure will lead to the fact that the game will not bring the desired result. Another element of this article is that there is revealed how a teacher can create a computer game on their own, with the help of special services. Using them, the teacher will be able to develop a game specifically for his topic and lesson. The use of computer games may be considered in more detail in the future. This article will be useful for teachers who want to make their lessons more interesting and productive. There is demonstrated that gaming technology is not so complex in the organization but can make the study of a very difficult topic more accessible for children. This paper also will be useful for students. They can use didactic or computer games to memorize important but difficult information that they need in their studying.

Keywords: game activity, game, game technologies, didactic game, computer game, junior schoolchildren, learning tools, skills, abilities.

Постановка проблеми. Ігрові технології відіграють важливу роль у навчанні та вихованні молодших школярів. Через гру вони сприймають світ, отримують знання і вчаться застосовувати їх на практиці. З огляду на це, для вчителя дуже важливо вміти використати її на своєму уроці. А для того, щоб зробити це правильно і отримати бажаний результат, слід знати всі тонкощі організації ігрового навчання. Зважаючи на стрімкий розвиток технологій, доречним буде й застосування комп'ютерних навчальних ігор. Варто також відзначити і те, що вчитель може самостійно, за допомогою спеціальних сервісів створити власну гру, яка ідеально підійде під тему навчального заняття.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемі використання ігор в освітньому процесі початкової школи приділяли увагу Дзятківська Г., Панчук В., Калашнікова Т., Макаренко А., Масна У., Резнік Н., Опаренко О., Сойко І., Стасів Н., Селевко Г., Шуплат А. та ін. У своїх роботах вони розглянули особливості ігрових технологій; процес підготовки до використання гри; специфіку застосування комп'ютерних ігор та інтерактивних ігор тощо. Особливий інтерес викликає стаття Г. Дзятківської «Ігрові технології навчання у початковій школі: особливості використання», у якій авторка подає різні тлумачення поняття «гра», а також описує, чим ігрові технології відрізняються від інших технологій навчання.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. У статті значна увага приділяється питанню виховного впливу гри на розвиток особистості молодшого школяра, а також грі як засобу навчання. Розглядається і питання використання комп'ютерних ігор в навчальному процесі початкової школи, яке, на нашу думку, є достатньо

© Заячківська Н.М., Кашуба Н.Р., 2021

актуальним сьогодні. Ще подано перелік сервісів, які допоможуть вчителю самому створити гру.

Мета статті. Головною метою цієї статті є розкрити роль використання ігрових технологій як невід'ємного компонента навчання молодших школярів.

Виклад основного матеріалу. Загальновідомо, що гра відіграє важливу роль у розвитку дитини. Через гру відбувається пізнання світу, розвиток умінь і навичок тощо. Не менш важливим є використання ігор у навчанні молодших школярів. Завдяки застосуванню елементів гри в освітньому процесі можна досягти багато чого. Насамперед учні мають змогу реалізувати свої здібності та задатки, що розвиває в них віру в себе. Також під час ігрової діяльності розвивається ініціативність і кмітливість учнів. Доцільним, на нашу думку, та просто необхідним є використання ігор під час навчання учнів першого класу. Відомо, що початок навчання у школі в учнів супроводжується стресом. Для того, щоб першокласники краще і швидше пристосувались до нового середовища, доцільно також застосувати ігри.

Варто зауважити, що місце і роль ігрової технології в освітньому процесі, поєднання елементів гри та навчання визначаються залежно від розуміння педагогом функцій і класифікації педагогічних ігор. Сьогодні гра розглядається як обов'язковий конструкт дитинства та вагома складова соціально-педагогічної системи, що цілеспрямовано використовується суспільством для підготовки дітей до «дорослого» життя [7, с. 375].

Для ігор також є характерною універсальність. Ми можемо застосовувати елементи ігрового навчання на всіх уроках і з різною метою. Іноді вчитель використовує гру як засіб навчання, а іноді – як елемент відпочинку.

У грі існує суб'єктивна свобода для кожної дитини. Учні мають змогу самостійно (без допомоги дорослих) розподіляти ролі, контролювати один одного, стежити за точністю виконання того чи іншого завдання. Саме у грі учні молодших класів перевіряють свою силу і спритність, у них виникає бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного [9, с. 171].

Використання ігор на уроках сприяє розвитку в учнів вміння мислити самостійно, а не покладатись на когось; зосереджуватись та працювати в команді. Через гру діти проявляють свої нахили та здібності. Також вони вчаться комунікувати, співпрацювати та знаходити спільну мову з іншими; у них розвивається вміння поступатись та прислуховуватись до думок інших. Не варто плутати ігрові технології з іншими технологіями навчання. Перші істотно відрізняються.

Так, Г. Дзятківська зазначає, що ігрові технології відрізняються від інших тим, що гра є мотиваційна за своєю природою; багатофункціональна; має чітко поставлену мету й відповідний педагогічний результат; має кінцевий результат [2, с. 142].

Гра також є цікавою для кожної людини, незалежно від її віку. Вдало використана, вона допоможе донести необхідну інформацію в доступній та цікавій формі.

У статті про ігрові технології у практиці початкової школи Т. Калашнікової гра характеризується з двох сторін: гра як діяльність і гра як процес. Розглянемо детальніше кожну з них.

До структури гри як діяльності входить: постановка мети; планування; реалізація мети; аналіз результатів [3, с. 109–110].

Коли ми визначаємо мету гри, то вона має бути чіткою, щоб одразу розуміти, яких результатів хочемо досягти. Наступною частиною є складання плану відповідно до мети гри з подальшою його реалізацією. Дуже важливим є аналіз результатів. Тут ми звертаємо увагу не лише на те, що вдалось, але і на те, що викликало труднощі, що не вдалось тощо.

До структури гри як процесу входять:

– ролі, які взяли на себе гравці;

– ігрові дії як засіб реалізації цих ролей;

– ігрове використання предметів, заміщення реальних речей ігровими;

– реальні відносини між гравцями;

– сюжет (зміст) – сфера діяльності, яка відтворюється в грі [3, с. 110].

Варто зазначити, що коли мова йде про розподіл ролей між учасниками гри, то доцільним буде, якщо це зробить вчитель, особливо коли ми говоримо про учнів молодшого шкільного віку. Якщо ж учні будуть самі розподіляти між собою ролі, то існує велика ймовірність того, що це не принесе жодного результату, окрім сварок та шуму. Також при розподілі ролей можна скористатись жеребкуванням. Важливою є й підготовка всіх необхідних матеріалів. Усе повинно бути «під рукою».

Особливу увагу варто приділити дидактичним іграм. Вони допомагають вчителю налагодити взаємодію з учнями, розвивати їхнє мислення, а також сприяють кращому та глибшому засвоєнню навчального матеріалу.

У дидактичних іграх, створених педагогікою (в тому числі й народною), ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується для навчальних цілей. Дидактична гра – це різновид гри за правилами. У світовій педагогіці відомі системи дидактичних ігор, які вперше розробив для початкового навчання О. Декролі. Він працював над методикою навчання читанню учнів 5-9-річного віку, психологічно обґрунтував цю методику; розробив програму навчання ранньому читанню на основі дидактичних ігор, а також запропонував необхідне обладнання для таких ігор [6, с. 2].

Дидактична гра на уроках у початковій школі служить засобом навчання та виховання. У створених учителем умовах, наближених до реальних, учні мають змогу застосувати отримані на уроці знання. Проте, така гра буде ефективною за умови ґрунтовної підготовки вчителя. Підготовка до застосування дидактичної гри передбачає виконання вчителем таких дій:

– визначення місця гри в уроці;

– відповідність темі та меті;

– врахування віку учнів і рівня їх розвитку;

– розробка плану гри;

– підготовка всіх необхідних матеріалів.

Ігри у школі, насамперед дидактичні, повинні приковувати нестійку увагу дітей до матеріалу уроку, давати нові знання, примушувати мислити. Гра є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для молодших школярів [5, с. 118].

Таким чином варто зазначити, що ігрова діяльність повинна бути організована так, щоб учні не лише закріпили вивчену на уроці тему,

але й здобули нові знання. Лише тоді гра принесе користь учням.

Питанню гри приділяв увагу у своїх дослідженнях і видатний педагог А. С. Макаренко. Він вважав, що гра – вид креативної діяльності людини, у процесі якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, стосунки між людьми, норми соціального життя та культурні надбання людства, які характеризують історично досягнутий рівень розвитку суспільства [1, с. 4].

На думку Макаренка, гра є свого роду школою для дитини, у якій вона засвоює певні правила та норми поведінки в суспільстві. Також не менш важливим є й те, що використання ігрової діяльності допомагає налагодити стосунки в колективі учнів, розвиває вміння прислухатися до думок інших і мислити швидко та креативно.

Ще однією особливістю використання ігор в освітньому процесі є те, що вони спонукають учнів мислити і діяти самостійно. Більше того, учні мають змогу відчути свободу дій, адже на відміну від звичайних вправ і завдань у грі є можливість по максимуму застосувати усі свої навички, вміння задля досягнення мети. Використання дидактичних ігор у роботі із молодшими школярами сприяє естетичному вихованню. Різноманітні зображення та іграшки, якими користуються учні під час гри, викликають в них бажання грати з ними, активізують увагу і навіть розвивають тягу до мистецтва.

Також варто звернути увагу на фізичне виховання школярів засобами ігрової діяльності. Доволі часто гра вимагає певних фізичних зусиль з боку учнів. Така рухова активність позитивно впливає на їх розвиток. Активно розвивається дрібна моторика рук, покращується загальне самопочуття та стан організму, тренується витривалість тощо.

Дидактичні ігри мають на меті і моральне виховання учнів. Під час ігрової діяльності учні вчаться співпрацювати з іншими і поважати чужі думки, ставитись до інших лояльно; засвоюють норми поведінки в колективі, розвивають вміння дбайливо ставитись до речей, іграшок тощо. Доцільним з боку вчителя буде підбір таких ігор, які сприятимуть розвитку в учнів емпатії та толерантності. Адже, на нашу думку, ці якості є неабияк актуальними сьогодні, коли система освіти активно працює над залученням в освітній процес загальноосвітньої школи дітей з особливими освітніми потребами. Сьогодні це вже є доволі поширеною практикою у школах, тому так важливо доносити до учнів те, як потрібно ставитись до таких осіб, що слід поважати їх, не боятись із ними спілкуватися тощо. Ми вважаємо, що найкраще це робити саме в ігровій формі.

Одним із різновидів дидактичних ігор є комп'ютерні ігри. Відомо, що теперішнє покоління активно користується гаджетами. Ще з раннього віку більшість дітей вже вміє на початковому рівні користуватись планшетом, телефоном тощо. Завданням вчителя є направити тягу учнів до різних інформаційних пристроїв у правильне русло. З огляду на це, доцільним та корисним буде застосування комп'ютерних дидактичних ігор. У таких іграх учні розвивають дрібну моторику і навички користування комп'ютером, розвивають уяву і мислення тощо. Більше того, учні вчаться бачити комп'ютер не лише як розвагу, але і те, з допомогою чого можна розвиватися і навчатися.

Важливою властивістю комп'ютера є можливість накопичення інформації в ході комп'ютерної гри та її програмного аналізу для об'єктивного врахування індивідуальних особливостей дитини. Аналізувати можна і введену відповідь та серію відповідей. Тим самим програму можна «налаштовувати» під конкретну дитину, даючи їй завдання в зручному для неї темпі і з відповідним рівнем складності [8, с. 84].

Таким чином ми можемо побачити, що в такій грі реалізується принцип індивідуального підходу. На основі аналізу відповідей учнів відбувається підбір посильних для учнів завдань, завдяки чому вони будуть і не складними, і не простими. Це дуже зручно, адже під час проведення звичайних ігор ми не можемо підготувати індивідуальні завдання для кожного учня.

Комп'ютерна гра у своїй структурі містить:

– Дидактичне завдання. У ньому зазначається те, що ми хочемо, щоб засвоїли учні, які знання поглибили тощо.

– Ігрове завдання. Це те, що повинен зробити учень, яким є його завдання дача.

– Ігрові дії. Це безпосередня ігрова діяльність учнів, метою якої є виконання ігрового завдання.

– Правила гри. Це певні твердження, які регламентують ігрову діяльність і роблять її більш комплексною і структурованою.

– Результат гри. Тут педагог аналізує, чи були виконані усі поставлені раніше завдання, якщо ні, то чому.

Цікавим та захоплюючим для вчителя буде створення і власної 2D або 3D гри. Насправді це не є надто складно, адже існують спеціальні сервіси, які нам у цьому допоможуть.

Для створення власних ігор вчителям пропонують онлайн-сервіси:

– GameMaker – один з найпростіших редакторів для створення невеликих ігор.

– Constructor 2 – сучасний ігровий конструктор, що дозволяє навіть недосвідченим користувачам ПК створювати сучасні ігри [4, с. 121].

Завдяки цим сервісам можна з легкістю створити власну гру. Нехай вона буде й не надто складною, проте, вона ідеально доповнюватиме саме ваш урок.

Висновки і пропозиції. Підсумовуючи, хотіли б звернути увагу на те, що застосування ігрових технологій на уроках у початковій школі є доцільним і корисним. Вони не тільки сприяють кращому засвоєнню навчального матеріалу, але й розвитку креативного та творчого мислення, уваги, мотивують учнів вчитися і вивчати щось нове. До того ж, вдало підібрана й організована дидактична гра допомагає учням навчитися працювати в колективі, чітко висловлювати свої думки і мати повагу до думок інших. Елементи ігрового навчання можна застосувати і під час узагальнення вивченої теми. Таким чином вчитель зможе зрозуміти наскільки добре учні засвоїли навчальний матеріал. Також не варто забувати і про виховний вплив ігор. Вони допомагають кращому засвоєнню норм та правил поведінки в суспільстві, доносять важливість толерантного ставлення до інших і розвивають вміння співпереживати. Актуальним сьогодні є й застосування комп'ютерних ігор. На нашу думку, саме це питання потребує подальшого більш ґрунтовного вивчення та опрацювання.

Список літератури:

1. Васько О. О. Дидактичні ігри у педагогічній спадщині А. С. Макаренка. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології : науковий журнал.* Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка. 2013. № 3(29). С. 104–110.
2. Дзятківська Г. Ігрові технології навчання в початковій школі: особливості використання. *Магістерський науковий вісник.* 2015. № 23. С. 141–144.
3. Калашнікова Т. В. Ігрові технології у практиці початкової школи. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах.* 2009. № 86. С. 108–111.
4. Крива М., Дрись М., Вашишин А. Використання інформаційно-комунікаційних технологій в організації дидактичних ігор у початковій школі. *Вісник Львівського університету. Серія педагогічна.* 2018. № 33. С. 117–125.
5. Опаренко А. С. Дидактичні ігри в педагогіці. Наукові пошуки : збірник наукових праць молодих учених. Суми : Вид-во СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2015. Випуск 12. С. 115–119.
6. Сойко І. М., Лазаришин І. В. Особливості використання дидактичних ігор на уроках в початковій школі. Психолого-педагогічні основи гуманізації навчально-виховного процесу в школі та ВНЗ : збірник наукових праць. № 1(15). Рівне : РВЦ МЕГУ ім. акад. С. Дем'янчука, 2016. С. 142–147.
7. Сокуренко О. О. Ігрові педагогічні технології у початковій школі. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки».* 2008. № 1(49). С. 374–377.
8. Стасів Н., Війчук Т., Стасів Н. Особливості використання навчальних комп'ютерних ігор у початковій школі. *Молодь і ринок.* 2019. № 9. С. 82–85.
9. Суровицька М. Вплив гри на розвиток особистості молодших школярів. *Молодь і ринок.* 2014. № 2(109). С. 170–173.

References:

1. Vasko O. O. (2013) Dydaktychni ihry u pedahohichnii spadshchyni A. S. Makarenka [Didactic games in the pedagogical heritage of A.S. Makarenko]. *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnolohii: naukovyi zhurnal.* Sumy: SumDPU im. A. S. Makarenka, vol. 3(29), pp. 104–110.
2. Dziatkivska H. (2015) Ihrovi tekhnolohii navchannia v pochatkovii shkoli: osoblyvosti vykorystannia [Game learning technologies in primary school: the features of use]. *Mahisterskyi naukovyi visnyk,* vol. 23, pp. 141–144.
3. Kalashnikova T. V. (2009) Ihrovi tekhnolohii u praktytsi pochatkovoi shkoly [Game technologies in primary school practice]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh,* vol. 86, pp. 108–111.
4. Kryva M., Drys M., Vashchyshyn A. (2018) Vykorystannia informatsiino-komunikatsiinykh tekhnolohii v orhanizatsii dydaktychnykh ihor u pochatkovii shkoli [The use of information and communication technologies in the organization of didactic games in primary school]. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Seriia pedahohichna,* vol. 33, pp. 117–125.
5. Oparenko A. S. (2015) Dydaktychni ihry v pedahohitsi [Didactic games in pedagogy]. *Naukovi poshuky: zbirnyk naukovykh prats molodykh uchenykh.* Sumy: Vyd-vo SumDPU imeni A. S. Makarenka, vol. 12, pp. 115–119.
6. Soiko I. M., Lazaryshyn I. V. (2016) Osoblyvosti vykorystannia dydaktychnykh ihor na urokakh v pochatkovii shkoli [Features of the using didactic games in lessons in primary school]. *Psykholoho-pedahohichni osnovy humanizatsii navchalno-vykhovnoho protsesu v shkoli ta VNZ: zbirnyk naukovykh prats,* vol. 1(15), Rivne: RVTs MEHU im. akad. S. Demianchuka, pp. 142–147.
7. Sokurenko O. O. (2008) Ihrovi pedahohichni tekhnolohii u pochatkovii shkoli [Game pedagogical technologies in primary school]. *Zbirnyk naukovykh prats «Pedahohichni nauky,* vol. 1(49), pp. 374–377.
8. Stasiv N., Viichuk T., Stasiv N. (2019) Osoblyvosti vykorystannia navchalnykh kompiuternykh ihor u pochatkovii shkoli [Features of the using educational computer games in primary school]. *Molod i rynok,* vol. 9, pp. 82–85.
9. Surovytska M. (2014) Vplyv hry na rozvytok osobystosti molodshykh shkoliariv [The influence of the game on the development of the personality of junior schoolchildren]. *Molod i rynok,* vol. 2(109), pp. 170–173.

Додаток 2.Ігрові форми роботи при вивченні різних навчальних предметів адаптаційно-ігрового циклу

Ігрові форми роботи на уроках мовно - літератрного циклу

Вправи з розвитку мовлення

Відгадай слово

Діти працюють у парах. Кожна пара отримує малюнок, на якому зображено якийсь предмет, словесно описує предмет (не називаючи його) так, щоб учні інших груп відгадали, що зображено мна малюнку.

Казкові герої

Усі учні класу розподіляються на групи. Кожна група має скласти за малюнком опис героя казки. Потім представники груп виступають перед класом із цими описами.

Склади розповідь

Школярі складають розповідь про небо, сонце, пору року тощо.

Лист казковому героєві

Учитель читає казку. Клас поділений на групи. Кожна група складає листа до одного з героїв казки.

Склади казку

Усі учні класу розподіляються на групи і складають казку на якусь тему. Наприклад: «Лісові історії».

У галереї

Учні розглядають репродукцію якоїсь картини, читають запитання за змістом картини і складають зв’язну розповідь.

Добери заголовок

Учитель читає твір, учні уважно слухають і добирають до цього тексту заголовок.

Закінчи

Учитель читає початок оповідання. Учні складають закінчення.

Уяви себе кимось

Діти уявляють себе крапелькою води, сонечком, комашкою, деревом та ін. Складають розповідь про свою подорож, зустрічі.

Склади загадку

Учні складають загадки про пори року, рослини, тварин та ін.

Переста в слова у реченні

Учитель вимовляє наведені нижче речення і пропонує дітям змінити порядок слів. Під час роботи з'ясовується, що і як в цьому випадку змінюється.

Діти вчаться виразно вимовляти речення, змінюючи логічний наголос, уточнюючи зміст, наприклад:

1) Сьогодні вранці Ніна пішла до школи.

2) Ніна сьогодні вранці пішла до школи.

3) Уранці сьогодні пішла Ніна до школи.

4) Пішла Ніна сьогодні вранці до школи.

5) До школи пішла сьогодні вранці Ніна.

Речення

• Узимку крига вкрила ставок.

• Весело співали в лісі птахи.

•Горобець голосно і тривожно зацвірінькав.

•Із молока виробляють масло й сир.

•Звірі й птахи радіють теплу і весні.

• Під старою березою Оленка побачила маленьку пташку.

• Свіжий вітерець розносив лукою весняні пахощі.

•Ведмедиця любить у холодочку подрімати.

•Водяний павук змайстрував будиночок з повітря.

•Бджоли гудуть над квітучою липою.

• У тундрі вовки та олені живуть поруч.

• Улітку ми поїдемо відпочивати на море.

•Хлопці з нашого класу змайстрували годівницю для птахів.

• Промені сонця ласкаво освітлювали ліс і озеро.

•Уранці прилітають на березу птахи і клюють бурі сережки.

•Троє хлопчаків, знемагаючи, тягнуть на гору сани.

Ця вправа формує вміння вільно будувати речення під час переказу і в бесіді.

На основі цієї вправи проводиться наступна гра.

Такі однакові й різні речення

Учні складають речення і пропонують його варіанти. Виграє той, хто зможе скласти найбільше розумних варіантів і продемон-струє вміння виразно вимовляти фразу.

Заміни одне слово

Учитель пропонує дітям прослухати речення і повторити його, замінивши в ньому тільки одне слово, наприклад:

• Діти повернулися зі школи.

•Першокласники повернулися зі школи.

•Дівчатка повернулися зі школи.

• Учні повернулися зі школи.

•Друзі повернулися зі школи.

•Хлопчики повернулися зі школи.

• Діти вийшли зі школи.

• Діти вибігли зі школи.

•Діти повернулися з бібліотеки... тощо.

Речення

• Кіт сидів на дереві.

• Іванко виглядав з-за воріт.

• Книжка лежала на шафі.

•Дідусь відпочивав під грушею.

• Горобець прилетів до годівниці.

• Стояв ясний сонячний день.

Скороти речення до 4-х, 3-х, 2-х слів

Учитель вимовляє речення, потім повторює його, щоб учні зрозуміли та запам’ятали. Після цього вчитель пропонує учням скоротити речення послідовно, але зберігаючи основний зміст, наприклад:

• Оля читає маленькій сестричці цікаву книжку.

• Оля читає маленькій сестричці книжку.

• Оля читає маленькій сестричці.

• Оля читає сестричці.

• Оля читає.

• Біля річки ростуть високі верби.

• Біля річки ростуть верби.

• Ростуть верби.

Учитель завершує роботу запитанням:

— Що змінилося, коли речення скоротили?

Далі ця вправа проводиться як гра. До умов гри входить правило, що скорочувати речення можна послідовно або на таку кількість слів, яку встановлюють гравці.

Найскладніший варіант гри: зробити речення якомога коротшим, але настільки, щоб воно залишалося зрозумілим.

Речення

•• Восени часто йдуть сильні дощі.

•• Уранці Степанко їв рисову кашу.

•• Через міст проїхала вантажна машина.

•• Оленка подарувала своїй сестрі вишиту сорочку.

•• На землі лежить пухнастий сніговий килим.

•• Гусінь завдає великої шкоди нашим садкам.

•• Узимку дерева часто вкриваються сріблястим інеєм.

•• Юрко та Іванко будували біля струмка млин з колесом.

•• Зелене гілля дерев звисало над стежкою.

•• Коротка дорога до школи йшла через річку Швидку.

•• В глухому лісі на краю озера зупинилися для відпочинку перелітні птахи.

•• Кіт спить дуже сторожко.

•• Світить тепле весняне сонечко.

•• Миколка і Федько бігали в лузі.

•• Учора дув сильний пронизливий вітер.

•• Мій дядько працює на заводі.

•• Петрик помітив на дереві білку.

•• Мій друг зловив двох лящів.

•• Біля діжки з водою росли кущі шипшини.

•• Під кущем вони побачили синю квіточку.

•• Уранішня роса вкрила листя на деревах.

•• У цьому глухому і темному лісі живуть білки та їжаки.

•• Маленьке козенятко бігає і стрибає в густій траві.

•• У квітні повітря потеплішало.

•• На березі річки ми відпочиваємо, граємось, засмагаємо.

•• Важкі краплини дощу зривалися з неба й падали на землю.

Ця вправа готує учнів до переказу текстів.

Так чи не так?

Знайди помилку. Доведи свою думку

Речення

• У сосновому лісі ми збирали моркву.

• На нашій яблуні виросло багато смачних шишок.

• Спекотним літнім ранком на зеленій галявині біленький зайчик ласував кактусами.

•У ставку пасічник розводив коропів, щук і китів.

•• Узимку кури відлітають у теплі краї.

• Вовк спритно заліз на березу, щоб нарвати свіжих огірків.

• Усе літо бджоли збирають варення.

• Подорожник — це корисна лікарська рослина.

• Ведмідь живе у нірці.

• Чи чув ти коли-небудь, як гавкає лисиця, кумкає жаба, ухає пугач?

• Свинки люблять ласувати картоплею.

• Сова вдень спить, а вночі шукає собі їжу.

• Кит — це найменша риба в світі.

Послухай, запам’ятай.

Які нісенітниці ти помітив? Скільки їх?

Доведи, чому такого не може бути

БІЛКА

На осінніх канікулах ми з татом і мамою пішли до лісу. У лісі було гарно, тихо. Тишу порушували тільки ворони, що кукурікали біля своїх гнізд. Чути було, як десь далеко кує дятел. А ми все далі й далі заходили в ліс. Раптом ми побачили білочку. Яка ж вона гарна! Уся біленька, пухнаста. У неї була довга мордочка, маленькі чорні оченята й зовсім маленький хвостик. Білочка щось тримала в лапках — це була маленька сріблясta рибка. Але побачивши нас, білочка перелякалась і втекла. Невдовзі ми повернулися додому.

ЛІСОВИЙ ОРКЕСТР

Уранці та ввечері всі лісові мешканці співають і грають хто на чому, хто як уміє. Дзвінкими голосами дзижчать зяблики, солов'ї, співучі дрозди. Солодко й ніжно виспівують жуки і коники. Кукурікають дятли. Кахкає лисиця. Цвірчить вовк. Гарчить пугач. Кумкають бджоли й джмелі. Ухає жаба. Хрокає кабан. Ось який оркестр у лісі!

Скажи інакше

Ця вправа формує вміння усвідомлювати науковий текст через перефразування.

Наприклад:

Пташенята зозулі за одну добу з'їдають велику кількість комах.

1) Коли вилуплюються пташенята зозулі, вони з'їдають цілу купу жуків, личинок, черв'яків.

2) Маленькі зозуленята поїдають дуже багато різної мошки.

Речення

• Якщо ластівки літають низько над землею, це означає, що буде дощ.

• Кішка дуже старанно вилизується для того, щоб «їжа» не відчула її на відстані та не втекла.

• Їжак проводить у зимовій сплячці понад 6 місяців.

• У кульбаби є парашутики для того щоб вітер міг розсіяти її насіння усюди.

• Більшість жаб дуже корисні, вони знищують безліч шкідливих комах.

• Найменша пташка в світі — колібрі, вона трохи більша за джмеля.

• Готуючись до зими, біліє не тільки заєць-біляк... але й песець, горностай, біла куріпка.

• У наших лісах є багато лікарських рослин, які допомагають зупинити кров, — подорожник, кропива, каштан, деревій, калина.

• Свійські птахи ковтають невеликі камінці, щоб їжа у шлунку перетиралася.

• Лось вільно ходить по болотах, тому що має довгі ноги, а на копитах — спеціальну плівку.

Молодші школярі спроможні самостійно знаходити подібні речення, що містять інформацію з життя природи в дитячих книжках, пропонувати їх товаришам і самостійно продовжувати гру «Скажи інакше».

Доповни речення

Учитель вимовляє речення, що наведені нижче, і пропонує дітям поширити його, наприклад:

Ми працюємо.

1) Ми працюємо на городі.

2) Ми працюємо на своєму городі.

3) Улітку ми працюємо на своєму городі.

4) Улітку ми завжди працюємо на своєму городі.

Ігор пише.

1) Ігор пише твір.

2) Брат Ігор пише твір.

3) Брат Ігор пише твір із літератури.

4) Мій брат Ігор пише твір із літератури.

5) Мій брат Ігор дві години пише твір із літератури.

6) Мій брат Ігор уже дві години пише твір із літератури.

7) Мій брат Ігор уже дві години сидить і пише твір із літератури.

8) Мій брат Ігор уже дві години сидить за столом і пише твір із літератури.

9) Мій старший брат Ігор уже дві години сидить за столом і пише твір із літератури.

Речення

• Ніна читає...

• Пташка співає...

• Дівчинка грається...

• Ми відчинили...

• Катя малює...

• Заєць сховався...

• Сонечко зійшло...

• Діти допомагали...

• Пішов дощ...

• Батько привіз...

• Їжачок знайшов...

Закінчи речення

Учитель починає речення, а діти повинні його закінчити. Передбачається, що може бути декілька варіантів відповідей або всього один, наприклад:

Дівчинка йшла.

1) Дівчинка йшла стежкою додому.

2) Дівчинка йшла і співала пісеньку.

3) Дівчинка йшла вулицею і несла важку сумку.

4) Дівчинка йшла до бібліотеки.

Хлопчик почервонів

1) Хлопчик почервонів від сорому.

2) Хлопчик почервонів, тому що йому стало соромно.

3) Хлопчик почервонів, бо надворі було дуже спекотно.

76 Гра в початковій школі

Речення

• Іринка з Маринкою повертались...

• Усім потрібні гарні...

• Улітку ми вирішили...

• Повертаючись додому, бабуня мені...

• Дзвінко кує...

• Тоді хлопчик посадив...

• У дівчинки є улюблена...

• А над галявиною...

• Узимку живеться птахам...

• Ведмеді люблять...

• Діти зустріли в лісі бабусю.

• Діти зустріли в лісі бабусю, яка...

• Діти зустріли в лісі бабусю, яку...

• Діти зустріли в лісі бабусю, якій...

• Діти зустріли в лісі бабусю, про яку...

• Гавчик розлігся на сонці, але...

• Гавчик розлігся на сонці, а...

• Гавчик розлігся на сонці, щоб...

• Гавчик розлігся на сонці, коли...

• Гавчик розлігся на сонці, бо...

• Гавчик розлігся на сонці, хоча...

• Кішка стрибнула на дерево, яке...

• Кішка стрибнула на дерево, тому що...

• Кішка стрибнула на дерево, щоб...

• Кішка стрибнула на дерево, коли...

• Не страшні морози їжачкові, бо...

• Діти хотіли побачити, як...

• Усе одразу зазеленіло, тому що...

• Наближалася ніч, тому...

• Катруся нарвала зеленої травички, щоб...

• Вони дуже любили цього симпатичного песика, який...

• Голосно заспівав півник, коли...

• Розкажіть мені, де...

• Місяць був такий ясний, що..

• Хоч була вже і пізня осінь, але...

• Якщо подивишся у вікно, то...

• Раптом вітер здійняв хмару пилу, яка...

• Коли закінчу школу, то ...

• Мені хотілося знайти те місце, де...

• Гарно жити на світі, коли...

• Справжній товариш той, хто...

• Хочеш їсти калачі — не сиди на...

• Нових друзів май, старих не...

• Книга вчить, як на світі...

• Вовка боятися — в ліс...

• Не той друг, хто медом маже, а той, хто правду...

Луна в горах

Учитель читає текст. Діти також читають, повторюючи за вчите лем, ніби відгукуються луною. І їм уже не так страшно продиратис в хащах тексту — тому що вони не самі, а разом учителем. Учень, звичайно, чує текст і наполовину його повторює. Але й бачить теж! Упізнає слова! Учиться реагувати на розділові знаки! Око дитини звикає не боятися довгих слів і речень, голос сміливішає.

Знайди подібності

Кількість гравців — будь-яка.

Перший учасник вимовляє два випадкові слова. Другий гравець протягом 5 секунд називає спільні для цих слів ознаки, а потім нази- ває своє, третє слово. Наступний гравець описує друге й третє слово. Потім до третього слова додає своє й пропонує цю пару четвертому гравцеві. І так далі по колу. Той, хто не зуміє за визначений час назвати жодного загального для двох слів поняття, вибуває з гри.

Шукайте його

Учасникам пропонується коротке слово. Вони повинні згадати й записати за певний час якнайбільше слів, до складу

Ігрові форми роботи на уроках читання

Дитячий театр

Дидактична мета: вчити дітей виділяти у творі основні події, передавати свої думки без слів.

Зміст. Учитель ознайомлює дітей із твором і дає завдання: показати почуте

за допомогою жестів та міміки.

Наприклад: «Ріпка» — діти намагаються передати зміст казки без слів, імітуючи рухи головних героїв, тощо.

Опорні слова

Дидактична мета: розвивати вміння запам’ятовувати деталі сюжету, відтворювати їх в усних переказах.

Зміст.

І варіант

Учитель дає ряд слів із недавно прочитаного твору.

Наприклад: пшеничний колосок, зерно, млин, борошно, тісто, пиріжки.

Діти мають назвати твір, про який ідеться, і переказати його з використанням опорних слів.

ІІ варіант

Діти мають прочитати твір і визначити опорні слова, за допомогою яких

можна якнайповніше відтворити заданий уривок твору.

Наприклад: після читання казки «Вовк вийтом» учні виписують ряд слів — осел, вовк, вийт, люди, хлоп. Виграє той, за чиїми словами легко відтврити казку.

Що спочатку, що в кінці

Дидактична мета: розвивати вміння аналізувати, вчити, запам’ятовувати послідовність подій у творі.

Зміст. Учитель читає уривок твору з певною подією, а діти називають події, що відбувалися раніше чи пізніше. Виграє команда, яка назве точний порядок подій.

Наприклад: «Раптом бідняк побачив на узбіччі дороги дідуся. Той швидко

підійшов до бідняка, спитав: „Чого ти, друже, сумний?”»

— Що було до того?

— Що було пізніше?

Намалюємо мультфільм

Дидактична мета: вчити визначати головні події, які вплітаються в основний зміст твору, розрізняти головне та другорядне, розвивати вміння аналізувати й синтезувати.

Зміст. Діти діляться на групи, отримують завдання на картках, виконують

його, обмінюються думками.

Завдання.

— Які малюнки можна зробити до казки «Колобок», щоб діти, які її не чи-

тали, зрозуміли зміст?

— Виберіть серед поданих ілюстрацій найменшу кількість, за якими мож-

на відтворити зміст казки.

— Виберіть із твору або придумайте підписи до ілюстрацій.

У результаті виконання завдання має вийти мультфільм.

З циферблатом я дружу — зразу відповідь скажу

Дидактична мета: вчити дітей орієнтуватися в сюжеті, дати знання про жанрові особливості казки.

Зміст. Учасники гри мають моделі циферблатів із годинниковою стрілкою.

Учитель ставить дітям запитання за змістом прочитаних творів. Відповіддю має стати цифра: учні наводять стрілку циферблата на відповідне число.

Наприклад, казка «Котигорошко»:

— Скільки було синів у батька Котигорошка? (6)

— Скільки діб летіла перша булава?(12)

— Яка булава підійшла хлопцю? (2)

— Яким ударом Котигорошко вбив Змія? (3)

— Скільки друзів було в Котигорошка? (3)

Літературний музей

Дидактична мета: закріплювати знання про жанрові особливості казки.

Зміст. Учитель проводить уявну екскурсію залами музею. Кожна зала отримує назву відповідно до жанрових особливостей твору.

Наприклад: зараз ми побуваємо в музеї де є Зала Казок. У цій залі виставлено чарівні предмети. Здогадайтеся, кому вони належать. Шкатулка з грошима («Про неробу Юрка, маминого синка»), яйце-райце («Яйце-райце»), перстень («Зміїв перстень»).

Машина часу

Дидактична мета: вчити дітей визначати залежність між сюжетом і часом, у якому відбуваються події, розвивати фантазію, творчі літературні здібності.

Зміст. Учитель дає дітям завдання у групах. Виграє та група, яка найшвидше та найцікавіше складе найкоротший новий твір за мотивами відомого сюжету.

Наприклад: уявіть собі, що події твору та герої переносяться в інший час…

— Що у творі повинно змінитися?

— Що може залишитися таким самим?

— Які події стануть неможливими?

Намалюй карту

Дидактична мета: вчити дітей розуміти думку автора твору, запам’ятовувати деталі сюжету.

Зміст. Учитель читає художній твір, після чого діти об’єднуються у групи і отримують завдання — намалювати карту-схему подій. Виграє група, яка найкраще складе карту твору.

Наприклад: намалювати карту до казки «Колобок». Кольором позначити характери персонажів.

Співавтори

Дидактична мета: вчити дітей визначати залежність між елементами сюжету, запам’ятовувати їх.

Зміст. Учитель читає твір або діти самостійно ознайомлюються з ним.

— Придумайте продовження твору. Які події могли відбутися в майбутньому?

— Хто з героїв мав сильніший вплив на події? Якщо його забрати, як зміниться сюжет твору?

— Яка з подій вплинула на подальший розвиток сюжету?

Близнюки-початки

Дидактична мета: вчити дітей розумітися на побудові твору, знаходити спільне в різних творах жанру.

Зміст. Грати можуть як окремі учні, так і групи дітей. Учитель дає завдання.

І варіант

Пригадайте, які казки починаються однаково. (Наприклад, «Жили собі дід

та баба».)

ІІ варіант

Пригадайте, які казки закінчуються однаково. (Наприклад, «От вам і казочка, а мені бубликів в'язочка».)

ІІІ варіант

Пригадай казки:

— які закінчуються весіллям;

— де молодший брат найкраще виконує всі завдання.

З'явився — зник

Дидактична мета: вчити визначати взаємозв'язок між присутністю героїв у творах і змінами в сюжеті, розвивати творчу уяву.

Зміст. Після ознайомлення з твором діти працюють у групах. Кожній групі пропонується завдання.

І варіант

Уявіть собі, що в центрі подій, які відбуваються у творі, опинився персонаж із іншого твору. Чи змінюється сюжет, як розвиваються події далі?

Виграє група, яка розповість найкращий варіант казки.

Наприклад: казка «Дрізд і голуб».

ІІ варіант

Уявіть собі, що один із героїв твору за наказом чарівника зник. Чи зміниться сюжет, як розвиватимуться події далі?

Наприклад: казка «Колобок» (зміна:зникла Лисичка).

Знайди мені пару

Дидактична мета: вчити дітей визначати основну сюжетну лінію, порівнювати сюжети різних творів.

Зміст

І варіант

Учитель пропонує учням пригадати твори з подібними сюжетами.

ІІ варіант

До названого твору дібрати твори з подібними сюжетами.

ІІІ варіант

Вибрати із групи творів лише ті, які мають подібний сюжет.

Наприклад: виберіть серед названих твори з подібними сюжетами: «Рукавичка», «Найдорожчий плід», «Зайчикова хатка», «Залізний вовк», «Летючий корабель».

Завдання після гри:

— Чи подібні сюжети цих казок?

— Що є спільного в усіх казках?

— Чим відрізняються саме ці казки?

Юний казкар

Дидактична мета: формувати уявлення про сюжет, розвивати творче уявлення про сюжет, розвивати творчу уяву та літературні здібності.

Зміст. Прочитавши ряд творів, діти мають написати свій: одну дійову особу взявши з одного твору, другу з іншого, а хід подій відтворити, як у третьому.

Наприклад: головний герой — Колобок, інший герой — Солом’яний бичок, сюжет «Кози-Дерези».

Що було перед тим? Що сталося після того?

Дидактична мета: дати уявлення про композицію, розвивати творчу уяву, формувати навички писемного мов- лення з елементами фантазування.

Зміст. Діти мають придумати і записати, що могло трапитися з героями після закінчення твору, скласти кінцівки або придумати події, які могли передувати викладеним у творі.

Наприклад: «Лисичка-сестричка і Вовк-Панібрат». (Вовк помстився Лисичці за обман.)

Про що розкажуть непрочитані твори?

Дидактична мета: вчити дітей налаштовуватися на книгу і правильно починати знайомство з нею, визначити тему, можливий зміст книги.

Зміст. Учитель демонструє учням незнайому книгу. Діти розглядають обкладинку, титульну сторінку, ілюстрації, зміст. Виграє той, хто швидше здогадається, про що може розповідатися у цій книзі.

Завдання після гри. Прочитай твір, перевір, чи правильно ти визначив зміст непрочитаної книги.

Пригадай заголовок

Дидактична мета: формувати вміння визначати заголовок як відображення ідеї і теми твору, розширювати читацькі інтереси.

Зміст. Учитель пропонує назвати твори художньої літератури, в заголовках яких є розділові знаки.

Наприклад:

Кома (Будь обережна, Марійко). Три крапки (Не те літо, після війни…). Лапки («Не хочу багатства»). Знак питання (Як павуки подорожують?). Знак оклику (Україно!).

Завдання після гри. Згадавши заголовок, учень повинен сказати, що він розкри- ває, про що розповідає автор чи про що він хотів сказати своїм твором.

Приказка-казка

Дидактична мета: вчити дітей розуміти прочитане, дивитися на події очима автора.

Зміст. На дошці записані прислів'я, вчитель читає твір і просить вибрати ті з них, які відповідають основній думці твору.

Наприклад: «Колосок» — Землю красить сонце, а людину — праця.

Ми автори

Дидактична мета: вчити дітей складати свої твори за законами певного жанру.

Наприклад: скласти оповідання, казку, байку за сюжетом казки «Курочка Ряба».

Скласти такий кінець до відомої всім історії, який би вам більше сподобався.

Гра «Земля — небо»

Учитель:

— В небо ваш злетів літак. Хто посадить його мастак?

За командою «Земля» діти нахиляються до книжки і читають текст. За командою «Небо» — піднімають голівки вгору, прибираючи вказівки від тексту.

Знову — «Земля» — учні очима знаходять, де вони завершили читати.

Сусіди по парті перевіряють один у одного, хто приземлився правильно і за підсумками гри визначають переможця.

Учитель:

— Хто сьогодні серед нас справжній льотчик, справжній ас? Хай привітає асів клас.

Переможці встають, і їм аплодують.

Гра «Губи на замку»

Мовчазне читання, але ворушити губами заборонено.

Учитель:

— Ходить вовк навколо хати,

де заховались козенята.

Вовк від злості навіть змок,

бо на дверях міцний замок.

Замок сьогодні ваші губи,

вовка не пустіть до груби.

Хто тричі губки розтулив —

вовка цього в дім впустив.

Учитель спостерігає за губами учнів, ті учні, які тричі розтулили губи, встають.

Учитель:

— У кого рот не відкривався і замочок не зламався?

Вам щиро вдячні козенята, що не пустили вовка в хату.

Гра «Засічка — кидок»

Учитель:

— Клас іде до стадіону, визначати чемпіона.

Не будем просто споглядати,

а в довжину почнем стрибати.

Хто стрибне найдалі — достойний медалі.

За командою «Кидок» усі діти починають читати напівголосно текст. За командою «Засічка» — зупиняються й олівцем відмічають останнє прочитане ними слово. Цей самий текст таким же чином читають ще раз (але не більше трьох разів). При повторному читанні діти переконуються, що прочитали більший обсяг — «засічка» поставлена вже далі. Це доводить їм необхідність багаторазового читання тексту, адже з кожним разом результати поліпшуються.

Сусіди по парті рахують один у одного слова і називають скільки слів до-

далося. По кращому результату визначають чемпіона.

Гра «Не перерви ланцюжок»

Учитель:

— Сьогодні в нас нова пригода,

відзначитися є нагода.

Дорога нас чекає дальня

і місія відповідальна.

Ми будем не просто туристами,

а відважними альпіністами.

У горах лід, на схилах сніг,

а в нас одна мотузка на усіх.

Тримай, прошу, міцніш її,

позаду йдуть товариші твої.

Діти одне за одним читають по одному реченню (можна по одному слову, строфі) текст. Усі мають слідкувати, щоб ланцюжок не перервався.

Учитель:

— Мотузки хто не перервав гору з літер подолав?

Учні, які жодного разу не збилися, встають і декламують: «Один за всіх, і всі за одного — подолаєм будь-кого».

Гра «Буксир»

Створюється пара з «сильнішого» учня і «слабшого». «Сильніший» учень «веде» у читанні, а «слабший» — намагається досягти темпу читання «сильнішого» учня.

Гра «Том і Джері»

Ця гра ефективна під час роботи над удосконаленням навички швидкості читання. Першою починає читати «Мишка». Коли вона прочитає декілька слів або 1 речення, починає читати «Котик». Він намагається наздогнати «Мишку».

Гра припиняється, коли обидва учні читають одне й те ж (Том наздогнав Джері), або ж не «наздогнав». Це і визначає переможця.

Гра «Лото»

Клас об’єднується в 4 команди. Кожна команда отримує однакові картки. Перша група карток міститьипрізвища авторів, друга група карток — назви творів, третя — фрагменти з творів.

Завдання: вибрати із загальної кількості карток ті, що стосуються одного автора. Перемагає команда, яка швидше і правильніше виконає завдання.

Ігрові форми роботи на уроках математики

Гра називається «Скільки?».

Матеріали гри: картки з цифрами, картки із зображенням різної кількост предметів, іграшки, набірне полотно.

Зміст гри.

І варіант

Учитель виставляє на набірному полотні картки із зображенням, наприклад, зірочок і, показуючи кожну з них указкою, пропонує лічити хором. Потім указкою показує зірочки, починаючи з останньої, а учні хором лічать від останньої до першої.

Учитель повинен звернути увагу дітей на те, що в обох випадках дістали одне й те саме число. Далі, виймаючи картки із зірочками по одній (навмисно не по порядку), він пропонує дітям знову лічити хором. З'ясовується, що і в цьому разі дістали те саме число. Потім учитель ставить на місце всі картки по одній, а діти вголос їх лічать. Після цього вчитель замінює, наприклад, дві картки із зірочками картками з кульками і пропонує дітям лічити, скільки всього карток на набірному полотні. Коли діти дістануть знову те саме число, вчитель пропонує всі картки із зірочками замінити картками з кульками і знову полічити. Виявляється, що і цього разу кількість карток така сама.

ІІ варіант

Учитель виставляє іграшки на столі або на карнизі дошки і пропонує учням, показуючи іграшки указкою, не лише лічити вголос, а й піднімати цифру, яку вони називають. Діти лічать у прямому і зворотному порядку із заміною окремих іграшок.

ІІІ варіант

Учитель плескає в долоні кілька разів, а учні, полічивши кількість оплесків, мовчки піднімають картку з відповідною цифрою.

IV варіант

Учитель плескає в долоні, учні також плескають і лічать оплески.

V варіант

Учитель показує таблицю із зображенням різних або однакових предметів (або виставляє картки на набірному полотні) і пропонує мовчки полічити й показати відповідну цифру.

«Покажи „стільки ж", „більше", „менше"».

Матеріали гри: у вчителя і учнів набір карток з числами і різні предмети.

Зміст гри.

І варіант

Учитель показує учням карточку з числом 3 і каже: «Більше», учні показують 4, 5 і більше предметів або карточку із зображенням більш як 3 предметів. Коли вчитель говорить: «Стільки ж» і показує картку з числом 5, усі діти піднімають у руці 5 предметів, коли вчитель показує число 5 і каже: «Менше», учні показують 2—3 предмети і т. д.

ІІ варіант

Учитель показує картку з числом і говорить: «Більше», «Менше», «Стільки ж», а учні піднімають картки з більшим, меншим і таким самим числом.

«Назви своїх сусідів».

Учитель запитує дітей, хто сидить поруч з ними за партою, хто позаду, спереду. За допомогою цієї гри у дітей формуються відповідні уявлення. Гру потрібно пропонувати учням після вивчення нового матеріалу. Це дає змогу кращому засвоєнню цього матеріалу.

«Складемо візерунок»

За завданням учителя з геометричних фігур на парті в один ряд учні складають візерунок: 5 трикутників, під трикутниками — кружечки, над трикутниками — квадрати. Потім учні змінюють візерунок і розповідають, як вони розмістили геометричні фігури.

Така гра вчить учнів розміщувати предмети у просторі, розрізняти предмети за розміщенням, ознайомлює з напрямками руху вгору, вниз, розширюються уявлення про геометричні фігури, формується навичка лічби.

«Вище — нижче, довше — коротше».

Зміст гри.

Учитель пропонує всім учням швидко встати і, залежно від слів, сказаних учителем, показати нижче (вище), ніж показує він сам.

І варіант

Учитель показує нижче (вище) столу і говорить «вище» («нижче»). Діти швидко піднімають руки значно вище (нижче), ніж показав учитель. Те саме стосується і слів «довше — коротше». Учитель показує учням певну відстань між долонями своїх рук і говорить «довше» («коротше»), а діти відповідно показують більшу (меншу) відстань, ніж у вчителя.

ІІ варіант

Гра проводиться аналогічно до першого варіанта, але ускладнюється тим, що вчитель показує рукою висоту і каже «вище», а сам руку опускає

нижче. Учень повинен зробити навпаки. Те саме стосується і «ширше — вужче». Ця гра, як правило, викликає пожвавлення, сміх, оскільки учні часто помиляються, і є дійовим засобом для знімання перевтоми.

«Більше, менше, порівну»

Матеріал гри: у кожного учня на парті набір знаків: >, <, =, дрібні предмети, іграшки, картки із зображенням різних речей, трикутники, кружечки з додатку до математики.

Зміст гри. Учитель вивішує таблицю або відкриває дошку із заздалегідь підготовленими записами цифр. Учням кожного варіанта треба на своїй парті розкласти предмети так, як показано в записах, і поставити потрібні знаки. Перевірити правильність виконаних дій можна запропонувати сусідам по парті, або це робить учитель, швидко пройшовши між партами.

«Збільшити і зменшити на 1».

Матеріал гри: картки з числами.

Зміст гри. Учитель підносить угору картку з будь-яким числом, а учні піднімають у лівій руці картку з таким числом, яке вийде в результат ті збільшення даного числа на 1, а в правій руці — картку з числом, яке утвориться при зменшенні даного числа на 1. Скажімо, учитель підні- має картку з числом 7. Учні повинні в лівій руці піднести картку з числом 6. У грі перемагає ряд учнів, які жодного разу не помилялися або помилялись найменше.

«Утвори числовий ряд».

Грають дві команди. У кожного учня — картки з цифрами. За сигналом учителя команди повинні утворити числовий ряд зліва направо

(потім справа наліво). Виграє команда, яка швидко і правильно виконає завдання.

«Математичний теніс»

Учитель ставить учням запитання, а учні мають швидко відповідати на них.

Число 7 зменшити на 5.

Перший доданок 2, другий доданок 6. Знайти суму.

На скільки число 9 більше від числа 5?

На скільки число 7 менше від числа 10?

Гра «Естафета»

Учні за чергою викладають вирази таблиці додавання і віднімання певного числа та результати розв'язання. Виграє той ряд, в якому всі учні швидко і правильно назвуть відповідні вирази.

Гра «Мовчанка»

Учитель мовчки показує указкою число зовні і в середині кола. Учні мовчки виконують відповідну дію над вказаним числом і числом всередині кола і результат показують на числовому віялі. Виграє той ряд, в якому більше учнів швидко і правильно показали на числових віялах результати.

«Швидкі руки»

Матеріал гри: картки з числами.

Зміст гри. Учитель називає числа в межах від 2 до 10 і пропонує учням у правій руці піднімати число, більше на 2 від даного, а в лівій — менше на 2 від даного. Наприклад, учитель називає число 3, а учні показують числа 1 і 5. далі вчитель називає число 5, а учні показують числа 3 і 7 і т. д.

Цю саму гру можна проводити, пропонуючи збільшувати і зменшувати числа на 1, на 3, на 4 тощо.

Гра «Продовж лічбу».

Зміст гри. Учитель пояснює учням зміст гри, продемонструвавши її для прикладу з одним з учнів. Учитель починає лічбу (11, 12), учень продовжує (13, 14…). Далі називає будь-яке число (в межах вивченого матеріалу) і пропонує учням (то одному, то другому) продовжити лічбу. Перемагає той учень (ряд учнів), який не помилився або ж допустив найменше помилок. Можна пропонувати і в зворотному порядку. Важливо підняти учнів і дати їм можливість показати класу, вміють чи не вміють вони лічити.

Гра «Угадай»

Діти дізнаються, з яких двох доданків складається число, наприклад 7.

5 + 2 = 7, 3 + 4 = 7, 1 + 6 = 7 і т. д. Виграє той, хто запропонує більше варіантів.

Ігрові форми роботи на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ»

Гра «Склади букет»

Учитель роздає учням предметні малюнки із зображенням квітів, потім вони мають з картинок скласти букети з лісових, садових чи польових квітів.

Гра «Урожай»

Учитель готує фішки двох кольорів та два кошики. За їх допомогою об’єднує учнів у дві команди. Одна з команд «збирає» у свій кошик овочі, інша — фрукти. Збирати можна муляжі, реаль- ні предмети або малюнки із

зображеннями. Перемагає команда, яка швидше і правильніше виконає завдання.

Гра «Упізнай мене»

Учні по черзі беруть у вчителя (ведучого) картинки із зображенням тварин, але так, щоб однокласники не бачили, що на них намальовано. Той, хто витягнув картинку, імітує голос і рух зображеної на ній тварини, а решта учнів мають вгадати, що це за тварина.

Гра «Упізнай, хто це»

Один учень (ведучий) розповідає про якусь тварину, описуючи її зовнішній вигляд, звички, чим вона харчується, але не називає її. Інші учні мають відгадати, яку тварину мав на увазі ведучий.

Наприклад: «Вона маленька, сіренька, хвостик — як шило. Живе в нірці, любить сир…» (Миша).

Гра «Яке це дерево?»

Учень розповідає про листочки, плоди, кору, квіти певного дерева. Інші

гравці впізнають, що це за дерево.

Гра «Рослини»

Учитель готує для гри великі малюнки, на яких зображено сад, город, поле,

луки, ліс, клумбу (на кожній зображено шість рослин, які знають діти), та 36 маленьких малюнків із цими рослинами із двостороннім скотчем на зворотному боці. Великі малюнки використовують учні, а маленькі — учитель. Учитель демонструє та називає рослини. Діти знаходять названу

рослину на великому малюнку, накривають її. Перемагає той учень, який першим заповнить малюнок з відповідними рослинами.

Гра «Сад, город, поле, луки»

Учитель кидає дітям по черзі м'яч і називає рослину. Учень, який спіймав м'яч, має швидко відповісти, де вона ро сте: у саду, на городі, у полі чи в лузі.

Гра «Три однакових листки»

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

Гра «Вилучи зайвого»

Учитель називає ряд тварин, учні виділяють їхні спільні ознаки, вилучають зайву: сонечко, колорадський жук, метелик, павук, мурашка, клоп-солдатик (не комаха); зозуля, лелека, горобець, соловей, летюча миша, чапля (не птах); ведмідь, вовк, білка, лисиця, летюча миша, акула (не звір).

Гра «Квітка дружби»

На кожній пелюстці записані якості людини. Необхідно обрати тільки найнеобхідніші та найважливіші для дружби якості. Учитель з учнями обговорюють, які якості гідні справжньої дружби, і складають квітку з пелюсток.

Гра «Хто де живе?»

На набірному полотні виставлено зображення будинку і дерева. Учитель роздає учням предметні картинки із зображенням тварин і

пропонує «розселити» тварин там, де вони живуть: свійських — біля будинку, диких — біля дерева.

Гра «Хто літає?»

Гравці сидять або стоять напівколом, вчитель пояснює: «Я буду говорити: птах літає, метелик літає, а ви щоразу піднімаєте руку. Будьте уважні: я можу назвати неправильну дію (наприклад, кіт літає) — тоді руку не піднімаєте». Спочатку вчитель говорить повільно, даючи час на роздуми, а потім пришвидшує темп. Виграє учень, який жодного разу не помилився.

Гра «Який це місяць?»

Гравці, що є «місяцями», розповідають про себе, тобто про особливості кожного місяця (яка погода, які зміни відбуваються в живій і неживій природі), про працю людей тощо. Інші гравці вгадують, що це за місяць.

Гра «Знайди помилку»

Учитель розповідає про якесь природне явище і навмисно припускається помилки. Учні уважно слухають і, якщо помітили помилку, плескають у долоні, привертаючи увагу. Важливо також використовувати дидактичні ігри, що сприяють формування соціальних компетентностей.

Гра «Так чи ні»

Учитель називає риси людського характеру. Учні картками сигналізують своє ставлення до них: зелена — позитивне, червона — негативне. (Мудрість, грубість, скромність, жадібність, хамство, бережливість, агресивність, ввічливість, заздрість, тактовність, наклепництво, мужність, гуманність, смуток, щирість, чуйність, старанність, брехливість, чесність, доброта, жорстокість, співчуття).

Гра «Режим дня»

Учням роздають малюнки, що ілюструють етапи режиму дня школяра: підйом, ранкову гімнастику і т. д. Учитель залишає в себе перший малюнок і розпочинає гру: «Марійка (Миколка) прокинулася(-вся) і прибрала(-в) свою постіль». Після чого кладе свій малюнок на набірне полотно. «Вона вмивається», — продовжує учень, у якого відповідний малюнок, теж виставляючи його на набірне полотно, і т. д.

Гра «Заборонене слово»

Ведучий (учитель) ставить запитання, а гравці (учні) відповідають. Відповіді можуть бути різними, не можна лише вимовляти заборонене слово, про яке всі попередньо домовилися, наприклад слово «ні». Необхідно попередити учнів, що потрібно бути дуже уважними, оскільки учитель намагатиметься їх спіймати на цьому слові. Після того можна ставити запитання, наприклад: «Ти спиш у ванні?», «Сніг білий?», «Ти вмієш літати?»,«Ти любиш солодощі?», тощо. Учень повинен знайти таку форму відповіді, щоб дотриматися правил гри. Помилкою вважається, якщо назване заборонене слово або на запитання не має відповіді. У такому випадку хід переходить до наступного гравця.

Ігри на розвиток мислення

«Домалюй»

Мета: розвивати аналітико-синтетичні вміння, креативність, мисленнєву діяльність учнів, навички переключення з одного виду діяльності на інший.

Обладнання: малюнки геометричних фігур; схематичні зображення деталей предметів; малюнки, що поєднують дві фігури (лінії).

Хід гри

Примітка. Цю гру активно використовують практичні психологи шкіл для активізації дітей під час проведення тренінгів, для позбавлення емоційного напруження під час виконання складних завдань, на початку заняття з метою створення позитивної атмосфери, для навчання дітей роботи в групах і парах.

Для учнів початкової школи корисно позмагатися, придумуючи варіанти використання геометричних фігур, домальовуючи і деталізуючи подані малюнки.

«Продовж ряд слів»

Мета: розвивати логічне мислення; розширювати словниковий запас.

Хід гри

Учитель називає декілька слів, а діти слухають, визначають перший склад і додають слова з таким самим початком.

Наприклад: морозиво — молоко — молоток — мова...

Село — семеро — серединка — серп...

Завод — заметіль — заєць — забава...

«Хто як розмовляє?»

Мета: розвивати аналітико-синтетичні вміння, мисленнєву діяльність учнів.

Обладнання: малюнки із зображенням тварин і птахів.

Хід гри

Учням пропонують малюнки із зображенням тварин і птахів. Вони повинні уважно розглянути їх і назвати ті, на яких зображено істот, які, «розмовляючи», вимовляють звук [у].

Відібравши малюнки, учні ілюструють їх: називають, хто намальований, і показують, як він «розмовляє».

Півень: «Ку-ку-рі-ку!». Сова: «Ух-ух!». Кішка: «Няу!». Вовк:«У-у-у-у!».

«Четвертий — зайвий»

Мета: розвивати аналітико-синтетичні вміння, мисленнєву діяльність учнів.

Обладнання: написана на дошці група слів або малюнки предметів.

Хід гри

Виключення зайвого — одна з найпоширеніших ігор, що розвивають аналітико-синтетичні функції дітей. У період, коли діти не вміють читати, вчителі користуються малюнками або словесним завданням. У міру розвитку навичок читання можна пропонувати друкований варіант завдання чи написаний на дошці.

Завдання: знайти «зайве» слово, пояснити, чому воно «зайве».

Приклади груп слів

Диван, ліжко, стіл, помідор

Літак, машина, вертоліт, стілець

Троянда, нарцис, волошка, ліщина

Дуб, смородина, вільха, черешня

«Весела сімейка»

Мета: розвивати аналітико-синтетичну діяльність.

Хід гри

— Правильно назвіть тварин та їхніх дитинчат.

Мама — лисиця, корова...

Тато — лис, бик...

Дитинча — лиценя, теля...

«Гарячий м’яч — холодний м’яч»

Мета: розвивати вміння уважно слухати; активізувати мисленнєву діяльність та вміння виконувати команди.

Обладнання: м’яч або що-небудь, що можна кидати.

Хід гри

Ведучий заздалегідь пояснює, що означає кожне завдання. Ведучий може придумувати за бажанням будь-які нові варіанти. Гравці утворюють коло й перекидають м’яч одне одному. Коли ведучий говорить: «Гарячий м’яч!» — діти передають м’яч одне одному зверху так швидко, як це можливо. Якщо ведучий командує: «Холодний м’яч!» — гравці повільно й акуратно перекидають м’яч знизу, поки не пролунає інша команда. Коли ведучий промовляє: «Нижній м’яч!» — учасник піднімає ногу й кидає м’яч з-під неї. Коли ведучий повідомляє: «Кручений м’яч!» — гравець повинен покрутитися навколо себе й потім кинути м’яч. («Кручені» м’ячі можна

урізноманітнити: «гарячі кручені м’ячі» і «холодні кручені м’ячі».) Коли ведучий командує: «Звуковий м’яч!» — учасник повинен спершу видати який-небудь звук, а потім кинути м’яч. Досвідчені гравці можуть виконувати складні команди, наприклад «звуковий гарячий кручений м’яч». Потрібно упіймати м’яч, покрутитися навколо себе, видати звук і швидко кинути його поверху іншому гравцеві.

«Відгадай картинку»

Мета: розвивати аналітико-синтетичну діяльність та смислову здогадку; сприяти засвоєнню важливого математичного поняття, сутність якого — у тому, що ціле складається із дрібних частин.

Обладнання: ножиці; папір; журнал (на аркуші паперу слід зробити горизонтальні надрізи, що не доходять до лівого краю; цим аркушем під час гри накривають картинку).

Хід гри

Накрийте аркушем будь-яку картинку (в журналі, книзі, роздруковану...) й відвертайте смужки паперу одну за одною, перевіряючи, чи зможуть діти відгадати, що зображено на картинці. Поміняйтеся місцями й подивіться, як швидко вам удасться дати правильну відповідь.

Примітка. Можна підготувати аркуш із надрізами по вертикалі та працювати з тими самими картинками. Можна також варіювати ширину смужок, залежно від віку дітей та складності картинки, яку слід відгадати.

Ігри на розвиток пам’яті та уваги

«Що змінилося?»

На столі розташовані будь-які предмети. Гравцям пропонується запам’ятати, що і в якому порядку розміщено на столі. Потім вони

відвертаються, а ведучий міняє місцями декілька предметів і пропонує дітям вгадати. що змінилося на столі.

«Зниклий предмет»

На столі розташовують кілька предметів, картинок. Дітям пропонується запам'ятати, що знаходиться на столі. Потім вони відвертаються, а ведучий ховає якийсь предмет і пропонує учасникам гри відгадати, що зникло.

«Хамеліон»

Ведучій розповідає дітям, хто такий хамелеон. Пояснюється, що це ящірка, яка змінює свій колір залежно від того місця, де вона знаходиться. Щоб її не було помітно. Наприклад, якщо хамелеон забрався на сірий камінь, то він стане сірим, а якщо він сидить на жовтому піску, то стане жовтим. Потім ведучий запитує, якого кольору стане хамелеон, якщо він сидітиме на зеленій траві, на коричневій колоді, на чорному камені, на шахівниці.

Гра проводиться як змагання. Спочатку час відповіді не враховується, важливо тільки відповісти правильно. Але потім вводиться додаткова умова: переможцем буде той, хто дасть правильну відповідь швидше за всіх.

«Знайди розбіжність»

Преде дітьми кладуть дві картинки, які на перший погляд здаться однаковими, але насправді мають істотні розбіжності. Гравці повинні знайти невідповідності. Виграє той, хто знайде більше розбіжностей.

«Сусіде, підніми руку»

Гравці, стоячи або сидячи, утворюють коло. За жеребкуванням обирають ведучого, який стає в середині кола. Він спокійно ходить колом, потім зупиняється навпроти одного з гравців і голосно промовляє: « Руки!»

Той гравець, до якого звернувся ведучний, продовжує стояти, не змінюючи положення. А обидва його сусіди, повинні підняти в гору одну руку: сусід праворуч ліву, сусід ліворуч праву, тобто ту руку, що знаходиться ближче до гравця, який стоїть поміж них.

Якщо хтось з дітей помилився, тобто підняв не ту руку, або взагалі забув її підняти, то він міняється з ведучим ролями.

«Чорне, біле не беріть, «так» і «ні» не кажіть»

Оберають ведучого. Ведучій промовляє: «Вам 100 гривень надіслали. Тож купуйте що бажали. Чорне, біле не беріть, «так» і «ні» не кажіть.» Після того він веде з учасником гри бесіду, ставлячи різні провакаційні питання для того, щоб хтось у розмові вимовив одне з заборонених слів. Той, хто помилився, віддає ведучому фант, а після гри викуповує його на певних умовах.

Граючи діти уважно слухають питання і стежать за тим, що промовляють.

«Ригу – рагу»

Обирається ведучій. Ві стоїть перед гравцями. У всіх паьці стиснуті в кулачки. Ведучий трясе перед собою руками зі стиснутими кулачками і промовляє: «Ригу-рагу, ригу-рагу,…» потім він висуває великі пальці, зображуючи роги, та називає, наприклад, «Коза з рогами». Якщо названо тварину з рогами, то всі повинні в такий же спосіб показати роги. Якщо названо тварину без рогів, або якийсь предмет, то діти не показують роги пальцями. За помилку віддають фант. Наприкінці гри фанти викуповуються.

«Іскра»

Усі учасники сидять у колі. Завдання полягає в тому, щоб якнайшвидше всім ляснути по черзі в долоні.

«Ритм»

Усі учасники сидять у колі. Учитель задає ритм ударами в долоні. Діти повинні по колу повторити цей ритм, за умови, що кожний ляскає тільки один раз.

«Тиша»

Учитель пропонує дітям:

— Давайте послухаємо тишу... Порахуйте звуки в цій кімнаті. Скільки їх? Які вони?

Діти називають звуки, які почули. Краще почати з того, хто почув менше за всіх.

Потім учитель каже:

— Порахуйте звуки поза кімнатою, на вулиці...

«Скільки пальців»

Учитель показує на руках різну кількість пальців у швидкому темпі. Усі хором називають, скільки пальців показав учитель.

«Весняні квіточки»

Беруть участь 3 гравці. Матеріал: паперові проліски, нарциси й тюльпани (усіх «квітів» порівну), кошики. По класу розсипають паперові проліски, нарциси й тюльпани. Дітям дають по кошику. За сигналом один збирає тільки «проліски», другий — «нарциси», а третій — «тюльпани». Виграє той, хто найшвидше впорається із завданням.

«Роздмухуємо» картинки

Матеріал: фарба, папір, соломинки.

Діти за допомогою соломинки розбризкують на папір різні фарби, додавши побільше води. Вийдуть різнобарвні чарівні малюнки.

«Ансамбль віртуозів»

Матеріал: збірки пісень, в яких є ноти, а під кожною нотою підписано склади принаймні першого куплету.

Учитель разом із дітьми придумує ансамблю симпатичну назву і починає репетицію.

Під час такого співу по складах дітям доводиться тягти голосні, у такий спосіб зв'язуючи склади один з одним і тим самим переборюючи бар'єр читання по складах.

Починати краще з популярних пісень, які кожна дитина добре знає. Це забезпечить успішність їхнього першого досвіду. А стежити за текстом (по нотах) вони однаково будуть — адже слід дотримувати образ! У міру зростання вашої майстерності варто переходити до нових пісень, текст яких вашим дітям зовсім незнайомий. Згодом у вас з'явиться пристойна програма, і можна буде виступити з концертом.

«Без слів»

Матеріал: картки, на яких написані рядки з відомих пісень, приказки, прислів'я. Учасникам гри роздають картки. Завдання гравців — без слів, використовуючи лише міміку й жести, донести до глядачів зміст написаного, а глядачі повинні вгадати кожне слово. Гравці, чия «таємна мова» точніше передала зміст фрази, нагоро джуються спеціальним призом.

«Горобцю, цвірінькни!»

Матеріал: стілець.

Одна дитина сидить на стільчику, спиною до дітей. Ведучий обирає «горобця», який підходить із заду до того, хто сидить на стільці, кладе руки на плечі. Той говорить: «Горобцю, цвірінькни!» «Горобець» цвірінчить: «Цінь-цвірінь!» А дитина, яка сидить на стільці відгадує, хто це.

«Угруповання»

Гравці вільно прогулюються приміщенням. Раптово ведучий дає сигнал і повідомляє умови. Учасники гри мають якнайшвидше сформувати групи відповідно до цих умов. Ті гравці, які не зможуть виконати завдання або зроблять це пізніше за інших, віддають фанти, які розігруються після завершення гри.

Умови можуть бути такими:

•• зібратися по двоє, троє, четверо…;

•• зібратися в групи з парною (непарною) кількістю осіб;

•• зібратися по парах — хлопчик і дівчинка;

•• зібратися в трійки, де всі однієї статі (одного зросту, з однаковим кольором волосся, очей).

«Здогадайся, що показав»

Ведучий зображує предмет (живий або неживий), не вимовляючи ніяких звуків. Інші намагаються здогадатися, що саме зображує ведучий, і висловлюють свої припущення вголос по черзі. Можливе використання для пантоміми декількох ведучих. Той, хто першим здогадався, що зображує ведучий, сам стає ведучим.

«Відгадай слово»

Діти розподіляються на дві команди. З першої команди обирається гравець. Діти другої команди розподіляються на дві або три групи. Кожна із цих груп, порадившись, задумує слово. За знаком ведучого всі одночасно починають голосно скандувати загадане слово. Так само за знаком припиняють. Обраний раніше гравець повинен назвати ті слова, які йому вдалося розібрати. Якщо завдання виконане, перша команда одержує заохочувальний приз.

«Знайко»

Матеріал: м’ячик.

Ведучий повідомляє тему, наприклад, «Міста». Дитина називає будь-яке місто й кидає м’ячик наступному гравцеві. Коли всі відповіли, тему змінюють.

Орієнтовні теми:

•• квіти;

•• фрукти;

•• країни;

•• річки;

•• мультфільми;

•• імена.

Ускладнення:

•• Необхідно назвати слова на одну літеру;

•• на останню літеру попереднього слова;

•• у слові має бути не менше ніж п’ять літер…

«Факс»

Матеріал: папір, ручка.

Учасники сідають у ряд одне за одним. Останній учасник малює картинку-повідомлення на папері, поклавши його на спину людині, яка сидить попереду, і передає повідомлення йому. Гравець, який одержав повідомлення, повинен максимально точно повторити його на своєму аркуші, поклавши його на спину тому, хто сидить попереду. Перший гравець у ряді, одержавши повідомлення, малює його на папері. Після цього порівнюються малюнки першого й останнього гравців і виявляється, на яких учасниках гри факс дав збій.

Перед наступним раундом усі гравці міняються місцями. На картинках-повідомленнях можуть бути зображені геометричні фігури, літери або короткі слова, різні символи. Починати гру бажано із простих геометричних картинок. Для того щоб гра була динамічною, можна заздалегідь, потай від учасників гри, заготовити малюнки для передавання. Можна провести командний варіант гри — всі учасники розподіляються на команди по 5–8 гравців і одночасно передають малюнок.

«Неправда»

Мета: зняти емоційну напругу та втому; створити гарний настрій.

Хід гри

Учасники стають у коло. Починає гру ведучий, який зрозуміло для інших імітує рухами виконання якоїсь роботи (копає, грає на музичному інструменті, пере тощо). Учасник, який стоїть пра-воруч, запитує: «Що ти робиш?». Ведучому треба відповісти щось, але зовсім не те, що він насправді робить, і продовжувати виконувати свої рухи. Наприклад, ведучий показує рухами, що грає на скрипці, а відповідає: «Зриваю яблука». Тим часом його сусід, отримавши відповід ь, починає викону-вати рухи, що імітують словесну відпо-відь, тобто «неправду». Тепер уже його запитуватиме сусід праворуч, і відповідь знову почує «неправдиву». Усі про-довжують виконувати свої рухи, аж доки замкнеться коло.

«Детектив»

Мета: активізувати увагу; зняти тілесне напруження.

Ігровий матеріал: м'яка іграшка чи інший предмет.

Хід гри

Учасники стають у коло плечем до плеча. Ведучий непомітно дає одному з них якусь річ і за жеребкуванням обирає «детектива». «Детектив» зали-шається в центрі кола, а члени групи мають швидко передавати річ із рук у руки (за спинами). За командою веду-чого «Стоп!» гра припиняється, й «де-тектив» мусить сказати, у кого на той момент знаходиться річ.

«Незвичайний хор»

Мета: зняти втому; покращити настрій.

Хід гри

Ведучий об'єднує учасників у три групи — кошенята, цуценята, жабенята.

Ведучий: «Ми організували незви-чайний хор. Кожна група має свою партію. Кошенята співають «няв-няв- няв», цуценята «гав-гав-гав», жабенята «ква-ква-ква». Ми співатимемо на мелодію пісні «У лісі, лісі темному» (можна використати будь-яку відому мелодію). Ви уважно слідкуєте за ру-хами диригента, починаєте співати свою партію тільки тоді, коли дири-гент укаже на вас».

На роль диригента можна вибирати дітей, які почуваються трохи невпевнено. Для них ця вправа дуже корисна.

«Кораблі та скелі»

Мета: допомагати навчатися дові-ряти один одному, відчувати настрій іншої людини, чітко дотримуватися правил групової роботи.

Хід гри

Об'єднати учасників у дві групи: «кораблі» та «скелі». «Скелі» сідають на підлогу, «кораблі» заплющують очі й хаотично рухаються кімнатою. При наближенні до них «корабля» «скелі» шиплять, імітуючи звук, із яким «хвилі набігають на скелі». Мета «скель» — не допустити аварії «корабля».

Потім гравці міняються ролями.

«Поверни порядок»

Мета: розвивати уважність і пам'ять.

Хід гри

Група учнів шикується в шеренгу (колону, коло). Один учень запам'ятовує їхнє розташування. Після цього він повертається в інший бік, а учнів міняють місцями. Його завдання — повернути всіх на свої місця.

«Збери картинку»

Мета: розвивати в дітей уміння конструювати ціле з частин.

Ігровий матеріал: будь-які кольоро-ві малюнки зі старих книжок, альбомів із дитячими ілюстраціями тощо.

Хід гри

Розріжте малюнки на кілька частин (почати краще з 4—5). Складіть у вигляді цілої картинки й попросіть ди-тину уважно розглянути її й запам'ятати, що та де на ній зображе-но. Потім перемішайте всі частини й запропонуйте дитині зібрати цілу картину.

Ускладнити гру можна, якщо не показувати дитині картинку в «зібрано-му» вигляді, а одразу показати перемішані частини. Дізнатися, що на ній намальовано, дитина зможе лише тоді, коли збере її.

Якщо в гру одночасно грає кілька дітей, то можна ввести в неї ще й еле-мент змагання «Хто швидше збере малюнок». При цьому діти отримують у конвертах картинки, розрізані на од-накову кількість частин.

«Змійки»

Мета: розвивати координацію ру-хів, увагу; виховувати організованість і згуртованість.

Ігровий матеріал: 8—15 кеглів.

Хід гри

Одночасно грають 2—3 команди по 15—20 учасників. Вони шикуються в колони по одному за загальною ліні-єю старту. Перед кожною колоною рівномірно ставлять по 4—5 кеглів на відстані 2—3 м одна від одної. Гравці в колонах тримають одне одного за талію. Завдання — пройти змійкою між усіма кеглями й не збити їх. Пройшовши кеглі, перший номер

за-микає петлю навколо останньої кеглі та найкоротшим шляхом повертаєть-ся до лінії старту. Таких рейсів може бути 5—7.

Перемагає команда, гравці якої переможуть більшу кількість разів. Перемога не зараховується, якщо хтось збив кеглю.

Запам'ятай рух

Мета: розвивати моторно-слухову пам'ять.

Хід гри

Ведучий показує дітям рух, що складається з 3—4 дій. Діти мають повторити ці дії — спочатку в тому по-рядку, в якому показав ведучий, а потім — у зворотному.

Рух 1: присісти — встати — підняти руки — опустити руки.

Рух 2: підняти руки вгору («збираю дощик») — повернути долоні вниз — опустити руки вздовж тулуба — під-няти руки в різні сторони.

Рух 3: відвести праву ногу право-руч — приставити праву ногу — від-вести ліву ногу — приставити ліву ногу.

Рух 4: присісти — встати — повер-нути голову праворуч — повернути голову прямо.

«Чемпіон навпаки»

Мета: розвивати координацію рухів.

Хід гри

Кількість гравців — будь-яка. Позначається лінія старту, а.на відста-ні 2—3 м від неї — лінія фінішу. Гравці — «равлики» — стають налінію старту. За командою ведучого «равли-ки» починають рухатися. Виграє «равлик», який останнім прийде до фінішу. Попередження: не можна зупинятися й рухатися в інший бік.

«Фруктовий салат»

Мета: розвивати довільну увагу й уміння її переключати.

Хід гри

Група сидить у колі. Ведучий — у центрі кола без стільця. Згрупувати учнів за принципом: «яблуко», «ківі», «банан», «виноград». Попросити кож-ного запам'ятати «свій» фрукт. Завдання для групи: коли ведучий на-зиває якийсь фрукт, наприклад, яблуко, всі «яблука» повинні встати й по-мінятися місцями. Якщо хтось не встиг зайняти стілець, він стає веду-чим. Інколи ведучий може сказати «фруктовий салат». Це означає, що помінятися місцями повинні всічас-ники.

«Вітер дме й здуває всіх тих...»

Мета: активізувати увагу; розвивати спритність.

Хід гри

Учасники сидять на стільцях. Ведучий промовляє: «Сильний вітер дме й здуває всіх тих...». Далі треба назвати якусь ознаку. Наприклад: тих, хто в чорних штанях, у кого довге волосся тощо.

Як тільки фраза завершується, ті, хто повинен устати (хто має названу ознаку), міняються місцями й пересаджуються на інші стільці. Ведучий теж намагається зайняти вільне місце. Той, кому місця не вистачило, стає ведучим.

Якщо ведучий довго залишається стояти, він може сказати «Ураган», і тоді всі без винятку піднімаються й міняються місцями.

М'яч по колу

Мета: розвивати моторику рук і згуртованість колективу.

Ігровий матеріал: м'яч.

Хід гри

Учасники стають у коло, тримаючи руки з піднятими вгору долонями на рівні талії.

Завдання: прокотити м'яч через долоні по колу так, щоб він не впав на підлогу.

Спочатку пустіть м'яч по колу за годинниковою стрілкою, потім — про-ти. Бажано, щоб темп гри був якомога швидшим.

Телетайп

Мета: вчити приймати й передава-ти інформацію, не спотворюючи її.

Хід гри

Учаснйки стають у коло, тримаю-чись за руки. Ведучий легким стисканням руки посилає сусіду праворуч «телеграму», яку він далі передає по колу.

Струмочок

Мета: розвивати зв'язне мовлення дітей? комунікабельність у спілкуванні.

Хід гри

Діти стають у коло й беруться за руки. Одна дитина йде по колу, обхо-дячи кожного з дітей:

По струмочку я іду,Щось цікаве я знайду,

І, звичайно, друзям всім

Про це диво розповім.

Біля кого дитина зупиняється, про того починає розповідь за планом.

Наприклад:

Це хлопчик (або дівчинка).

Його (її) звати... (ім'я).

Він (вона)... Який? Яка? (Добрий, веселий, гарний, сміливий...)

(Ім'я)... любить (або вміє) що ро-бити? (Читати, малювати тощо.)

Далі гра продовжується. Дітям аплодують. По «струмочку»- йде дити-на, про яку була розповідь.

«Веселі скакалки»

Мета: розвивати спритність і коор-динацію рухів.

Ігровий матеріал: двометрова резинка завширшки 8—10 мм із зв'язаними кінцями.

Хід гри

Грають троє. Двоє стоять за 2 м обличчям одне до одного, розставивши ноги на ширині плечей й натягнувши резинку ногами на рівні 20 см від землі. Комбінації стрибків можуть бути найрізноманітніші: стрибки всередину прямокутника й назад; на одній нозі, на двох разом тощо. Далі гру ускладнюють. Для цього резинку піднімають і натягують на рівень колін, а потім — на рівень поясу.

Гра продовжується, аж поки той, хто стрибає, не помилиться, тобто не торкнеться резинки. Якщо він помилився, то міняється місцем з одним із гравців. Кожен гравець, замінюючи того, хто помилився перед ним, продовжує невиконану ним комбінацію й ускладнює її.

«Купую заводного...»

Мета: розвивати уяву й фантазію.

Хід гри

Ведучий виконує роль покупця. Діти — «заводні іграшки». Вони шикуються в ряд. Ведучий промовляє: «Підходжу я до магазину й дивлюся в його вітрину. Обираю й купую заводного...». Тут називається будь-яка іграшка або предмет. Діти приймають позу названої іграшки (предмета). Ведучий підходить до одного з них і «вмикає», торкнувшись руки «іграшки». Дитина зображує іграшку в русі так, як вона собі її уявляє. Потім її вимикають і дивляться на наступну «іграшку». Можна «вмикати іграшки» по дві або всі одразу, а можна подивитися лише на деякі.

Плутанина

Мете: розвивати уміння взаємоді-яти в групі.

Хід гри

Варіант 1

Учасники стають у коло щільно одне до одного. Заплющують очі й простягають руки вперед, зчіплюються з тими долонями, на які довільно

наштовхнутися. Розплющивши очі й не розчіплюючи рук, потрібно розплу-тати отриману плутанину.

Варіант 2

Учасники стають у коло й простя-гають праву руку в напрямку центру кола. За сигналом ведучого кожен зна-ходить собі партнера з рукостискання, але ним не може бути сусід праворуч. Потім усі учасники витягують ліву руку й також знаходять другого парт-нера з рукостискання, яким не може бути сусід праворуч і та сама людина, що й першого разу.

Завдання'в тому, щоб розплутатися, тобто знову вишикуватись у коле, не роз'єднуючи рук.

«Гаряча рука»

Мета: розвивати спритність і вмін-ня швидко реагувати на сигнал виконанням певного руху.

Хід гри

Діти утворюють коло. Ведучий сто-їть посеред кола, промовляючи: «Холодно, холодно!». Всі гравці ви-ставляють руки долонями вгору. Ведучий — «гаряча рука» — йде вздовж кола, намагаючись когось хіегка вда-рити по руках. Діти швидко ховають руки назад. Ведучий проходить по колу 2—3 рази (за домовленістю).

Той, до кого торкнеться ведучий, робить крок назад і виходить із кола. Коли ведучий змінюється, далина про-довжує грати з усіма.

Дітей, які навмисно піддаються, не слід призначати ведучими.

«Пройди безшумно»

Мета: сприяти розвитку слуху й уваги.

Хїд гри

Кільком дітям зав'язати очі. Вс стають парами один навпроти од» на відстані витягнутих рук, ніби ут. рюірчи ворота. Решта гравців кама ються по одному проходити через і рота безшумно, обережно, можна гнувшись.

При найменшому шумі хто стоять у воротах, піднімають руї щоб затримати того, хто проходи Переможе той, хто зуміє непомічен пройти через ворота.

«Каруселъ»

Мета: розвивати вміння скоорд новано рухатися, активність і ува ність.

Ігровий матеріал: мотузка зв'язаними кінцями.

Хід гри

Гравці стають у коло. На землі лежи мотузка, що утворює коло. Діти гаді мають її із землі і, тримаючись за неї с нією рукою, ходять по колу зі словам

Ледве-ледве, ледве-ледве

Закрутились каруселі,

А потім кругом-кругом,

Все бігом-бігом.

Діти рухаються спочатку повільно, а після слів «бігом» — біжать! командою вчителя «Поворот!», вони швидко беруть мотузку іншою рукою та біжать у протилежну сторону.

Тихіше вже, не поспішайте! ,

Каруселі зупиняйте.

Один і два, один і два,

Ось і завершилася іра!

Рух каруселі поступово сповільни ється і з останніми словами припинз ється. Гравці кладуть мотузку На земл й розбігаються. За сигналом вони ш спинають знову сісти на каруселі, то(то взятися рукою за мотузку, і гра ш вторюється.

Займати місця можна тільки до третього дзвінка (або іншого сигналу). Той, хто запізнився, на карусель ї сідає.

Варіант гри

На мотузці можуть бути помітки - на три менше від загальної кількос гравців. При посадці на карусель діт мають узятися за мітку. Кому не дістанеться — той не катається.

«Тінь»

Мета: розвивати спостережливісп пам'ять, внутрішню свободу й увагу.

Хід гри

Із групи дітей вибирають двох: одна дитина — «мандрівник», друга — його «тінь», решта — глядачі.

«Мандрівник» іде через «поле», а за ним на 2—3 кроки позаду рухається його «тінь», яка намагається скопіюва-ти рухи «мандрівника». Бажано стиму-лювати «мандрівника» до виконання різних рухів: зірвати квітку, присісти, пострибати на одній нозі, зупинитись і подивитися попід руку тощо.

«Візьми й передай»

Мета: розвивати уяву та фантазію.

Хід гри

Діти стоять у колі та уявно передають одне одному уявні предмети, називаючи їх.

Наприклад, Сашко передає Олі «важку валізу», вона ледь-ледь її піднімає, демонструючи, як їй важко, тощо.

Чотири стихії

Мета: розвивати увагу, пов'язану з координацією слухового та рухового аналізаторів.

Хід гри

Діти стоять у колі. За командою ведучого виконують певні рухи руками.

Наприклад:

«земля» — опускають руки вниз;

«вода» — витягують руки вперед;

«повітря»—піднімають руки вгору;

«вогонь» — роблять оберти рука-ми, згинаючи їх у ліктьових суглобах.

«Слухай і виконуй»

Мета: розвивати увагу та пам'ять.

Хід гри

Ведучий називає кілька дій, але не показує їх. Можна повторити завдання 1—2 рази. Потім дітям слід повторити ці рухи в тій послідовності, в якій їх називав ведучий.

Завдання 1: повернути голову праворуч, повернути голову прямо,опустиш вниз, повернути прямо.

Завдання 2: підняти праву руку вгору, підняти ліву руку вгору, опустити обидві руки.

Наступним ведучим стає той, хто жодного разу не помилився.

«Зіпсований телефон»

Мета: розвивати фонематичний слух і уважність.

Хід гри

Діти стають рядком чи в коло. Вчитель на вушко одному з учнів каже слово. Діти по черзі одне одному пошепки повторюють це слово. Виграє команда, що найменше спотворить слово

«Дзеркало»

Мета: налагоджувати приязні сто-сунки; розвивати вміння взаємодіяти в парі.

Хід гри

Варіант 1

Гру слід проводити попарно. Потрібно повторювати одне за одним рухи, пози й погляди. Один учень показує — інший «віддзеркалює». Потім міняються ролями

Варіант 2

Гру проводити за аналогією до по-передньої, але діти повторюють звуки, слова й нескладні ритми.

«Колечко»

Мета: виробляти навички колек-тивної гри; створювати позитивний емоційний настрій; розвивати увагу.

Хід гри

Любі діти, недалечко

Десь сховалося колечко.

Хто бажає відшукати,

Поспішайте, будем грати.

Усі гравці стають неподалік стіни, навпроти них — ведучий. Гравці тримають долоні «човниками» перед собою, а ведучий у своїх (теж складених «човником») долонях ховає колечко.

Ведучий обходить усіх гравців, а по-тім відходить убік і каже: «Колечко, колечко! Ти ж десь тут, недалечко. Покотись, покотись, усім нам покажись». Той, кому він непомітно для інших підкинув колечко, має вибігти, щоб його не схопили інші гравці, і, до-бігши до стіни, торкнутися її. Якщо зможе, то стає ведучим, якщо ні, то гра повторюється з тим самим ведучим.

«Стежинка»

Мета: розвивати координацію ру-хів, увагу й згуртованість.

Хід гри

Діти беруться за руки, утворюючи коло, і за сигналом ведучого почина-ють рух по колу праворуч, аж доки ведучий вимовить слово-

завдання. Якщо ведучий скаже: «Стежинка!», всі діти стають одне за одним і кладуть руки на плечі того, хто стоїть попереду. Якщо ведучий скаже «Копиця!», діти йдуть до середини кола, випроставши руки вперед. Якщо лунає «Дощик!», діти присідають, поклавши руки на голову. Ведучий чергує завдання.

«Дивися на руки»

Мета: розвивати увагу; сприяти заспокоєнню й зібраності.

Хід гри

Діти стоять одне за одним, перший — командир. Під час спокійної ходьби по колу командир показує руками різні рухи, інші повторюють ці рухи. Потім слід обрати нового командира, який має придумувати інші рухи.

«Упіймай комарика»

Мета: навчати основних видів рухів (стрибків); розвивати координацію й спритність; тренувати окомір.

Ігрові матеріали: палиця, на кінці якої мотузка довжиною 0,5 м із прив'язаною яскравою ганчіркою або стрічкою («комариком»).

Хід гри

На ігровому майданчику діти, утворивши коло діаметром 4—5 м, стоять на відстані простягнутої руки одне від одного. У центрі кола перебуває ведучий. У нього в руці палиця, довжина якої відповідає радіусу кола. Ведучий тримає палицю так, щоб «комар» був на 5—10 см вище від простягнутих рук дитини і, плавно рухаючи прутом по колу, змушує «комара» літати.

Завдання дітей полягає в тому, щоб, підстрибуючи на місці, зуміти двома долонями «впіймати комара».

Діти мають підстрибувати на двох ногах або відштовхуючись однією ногою, що залежить від умов гри. Дитина не повинна покидати своє місце в

погоні за комариком. Якщо дитині вда-лося впіймати «комара», то рух «комара» припиняється, аж поки дитина його відпустить. Ведучий відмічає най спритніших гравців.

«Велетні та карлики»

Мета: розвивати увагу й кмітливість.

Хід гри

Ведучий називає' великі предмети або тварин, наприклад: «будинок», «слон», «жираф» тощо. Діти піднімаються на пальчики й тягнуться вгору, показуючи їхній розмір. Якщо ж названо, наприклад, «шишку», «мишку», «голку» тощо, то всі учасники сідають і опускають руки. Хто помилиться — робить крок уперед, а при повторній помилці вибуває з гри. Ведучий не тільки голосно називає предмети, а й сам виконує рухи. Перевіряючи увагу гравців, він на-вмисно «помиляється».

«Слухай оплески»

Мета: розвивати увагу, спостереж-ливість і координацію рухів.

Хід гри

Гравці йдуть по колу. Коли ведучий плескає в долоні один раз, діти зупиняються й стають у позу «плакучої верби» (нош на ширині плечей, руки злегка розведені в ліктях і звисають, голова нахилена до лівого плеча). Якщо веду-чий плескає в долоні двічі, стають у позу «жабки» (присісти, п'ятки разом, пальчики та коліна в сторони, руки між ногами на під лозі). Три оплески — поза «лелеки» (стояти на одній нозі, руки в сторони). На чотири оплески — поно-вити звичайну ходу.

«Струмочок»

Мета: виробляти навички колективної гри.

Хід гри

Потрібно в довільному порядку об'єднатися в пари. Пари розташову-ються одна за одною. Взявшись за руки, діти піднімають їх угору

— утво-рюють дах. Той, хто залишився без пари, проходить між зімкнутими ру-ками й обирає собі партнера серед тих, хто стоїть у парі. Той, хто залишився без пари, заходить у струмочок і шукає собі пару.

«Кенгуру»

Мета: розвивати уміння працюва-ти з партнером; закріплювати навички обчислень у межах 20.

Хід гри

Об'єднати учасників у пари. Запропонувати парам стати одне до одного спинами, зчепити руки в ліктях.

Попросити учнів у парах одночасно тихо сказати одне одному будь-яке число від 1 до 10.

Після цього учасники мають знайти , суму названих чисел, а потім дружно підстрибнути цю кількість разів на місці.

«Лови — не лови»

Мета: розвивати моторику рук, швидку реакцію й уміння класифіку-вати предмети.

Ігровий матеріал: легкий м'яч.

Хід гри

Учасники гри (6—8 осіб) шикуються шеренгою на півкроку одне від одного. Ведучий із м'ячем перебуває за 4—5 кроків від дітей. Він кидає м'яча будь-якому гравцеві, при цьому вимовляє слова, наприклад, «мед», «малина», «торт» тощо (у цьому ви-падку м'яч треба ловити), або слова, що позначають неїстівні предмети, наприклад, «канат», «палиця», «оку-ляри» тощо (м'яч ловити не слід). Той, хто помиляється, робить крок уперед, але продовжує грати. При повторній помилці він вибуває з гри. Дуже важливо, щоб ведучий спочатку вимовив слово, а потім кидав м'яч. Гру продовжують, аж поки в шерензі залишаться двоє найуважніших. З них вибирають нового ведучого й повторюють гру спочатку.

«Чарівне слово»

Мета: розвивати довільність психіч-них процесів, самоконтроль та увагу.

Хід гри

Діти й ведучий стають у коло. Ведучий пояснює, що він показувати-ме різні рухи, а діти мають їх повторювати, але тільки тоді, коли ведучий додасть слова «будь ласка». Якщо цих слів ведучий не промовляє, діти не рухаються.

Додаток 5. **Корекційні ігри для дітей з особливими освітніми потребами**

Гра «Що змінилось?»

1-й варіант. Перед дитиною ставиться іграшковий автомобіль, у нього садять декілька котиків (3-4). Дитині пропонується уважно подивитися і запам’ятати. Потім вона повинна закрити очі. Один котик приймається. Відкривши очі, дитина визначає, що змінилось.

2-й варіант. На стіл ставляться два кубики (червоний і зелений). Дається вказівка: «Подивись уважно і запам’ятай. Тепер закрий очі». Ставиться ще червоний кубик. Дитина повинна визначити, який кубик добавився або що змінилося.

Цю гру можна широко варіювати, використовуючи різні іграшки та предмети. Гра розвиває увагу, спостережливість, пам’ять.

Гра «Квітка і метелик»

Гру краще проводити з декількома дітьми.

Із паперу зроблені квіти різного кольору і відповідні їм за кольором метелики. Ставляться квіти. Кожній дитині дається метелик якогось одного кольору (жовтий, білий, червоний). Вчитель каже: «Жовтий метелик, лети на свою квітку». Дитина, в руках у якої жовтий метелик, виходить і садить його на жовту квітку. Те ж саме повторюється з метеликами інших кольорів.

В цю гру можна грати і з однією дитиною. Із поданих їй 3-4 метеликів різного кольору слід вибрати такого по кольору, що називає вчитель і посадити його на відповідну квітку.

Гра «Маленька господиня»

Мета гри – розвиток у дітей навичок самообслуговування, формування уміння слухати інструкцію (вказівку) і виконувати її. Використовуються іграшкові лялькові меблі, посуд. Дитині пропонується обставити кімнату. Дається одна вказівка, дитина її виконує. Після цього дається інша вказівка. Наприклад: «Поставити шафу, диван, стіл, стільці» і т.п. «Посади ляльку. Дай їй тарілку. Налий туди борщ. Погодуй її. Прибери посуд. Поклади ляльку спати» і т.п. (кожного разу виконується тільки одна дія).

Цю гру можна використовувати і для розвитку мовлення. Дитина повинна розповідати про те, що вона робить. Наприклад: «Я саджу ляльку. Я даю їй тарілку. Наливаю їй борщ. Я годую ляльку.» і т.п.

Ігри із будівельним матеріалом

1. Дитина будує за показом або по словесній інструкції.

За показом. Вчитель кладе кубик. Дитина повинна зробити те ж саме. На цей кубик кладеься інший. Дитина виконує цю ж саму дію.

По словесній інструкції. Вчитель мовою регулює дії дитини. «Візьми червоний кубик, біля нього постав такий же» і т.д. Деякі діти добре підпорядковують свої дії словесній регуляції і таким чином вчаться виконувати багато завдань.

2. Дитина будує за зразком.

Подається нескладний зразок і пропонується: «Побудуй таку ж саму лавку» («хатинку», «садок» і т.д.). Якщо дитина не може виконати завдання самостійно, слід їй в цьому допомогти.

3. Дитина будує за власним задумом.

Євген Гуцало

ЛІЧИЛКА

Еники-беники
Їли вареники.
Лесики-песики
З'їли всі персики,
Моржики-йоржики
З'їли всі коржики,
Мудрики-кудлики
З'їли всі бублики,
Хлопчики-гопчики
З'їли всі копчики,
А Щебетушечки
З'їли всі грушечки.
Тільки лишилась
Одненька цукерка,
Одненька цукерка —
Для хлопця Оверка!

АНА, ДЕО

Ана, део,
Ракі-пакі,
Турба-гурба,
Енде, шмакі,
Део-део-краснадео,
Бац!

ЕНИКИ, БЕНИКИ

Еники, беники
Їли вареники.

Еники, беники, кльоц,

Вийшов жмуриться матрос.

ЙШЛА МАР ИНКА НА СТЕЖИНКУ

Йшла Маринка на стежинку,

Загубила там корзинку.

А в корзинці паляниця,

Хто її з’їв, тому жмуриться.

Леонід Куліш-Зіньків

ЛІЧИЛКА

Сироїжки на галяві

Гарно в схованки гуляли.

Ще й казали до грибка,

Що лічилка в них така:

— Раз,

Два,

Три,

Чотири,

П’ять —

Нас сирими не їдять!

Варвара Гринько

ЛІЧИЛКА

Раз, два —

Ми в дорозі,

Три, чотири —

На порозі,

П’ять, шість —

У хатину,

Сім, вісім —

На перину,

Дев’ять, десять —

Замовчати!

Нумо, брате,

Спочивати…

Марія Пономаренко

ЛІЧИЛКА

Раз — дощинка,

Два — дощинка

Впали Насті у корзинку.

Третя впала

На ромашку,

А четверта — Толі в кашку.

П’ята — в нашому садку

На ґанок,

Шоста — в череп’яний дзбанок.

Сьому підхопив лелека,

Восьма впала

Десь далеко,

А дев’яту і десяту

Ухопила в жменьку Ната.

Володимир Підпалій

ЛІЧИЛКА

Летів рій бджілок

зі ста лічилок.

Зійшлися діти,

давай лічити.

Бо кожна бджілка,

немов лічилка:

кого укусить —

жмуритись мусить…

ЛІЧИЛКА

Раз, два, три, чотири, п’ять! —

П’ятеро пташат летять! —

Перше, друге, третє… п’яте…

Йду четвертого шукати.

КОТИЛАСЯ ТОРБА

Котилася торба

З високого горба,

А в тій торбі

Хліб-паляниця,

З ким хочеш,

З тим поділися.

Лариса Колос

ЛІЧИЛКА

Раз, Два, Три,Чотири.

Біле, Жовте, Чорне, Сіре.

Кролик, Грак, Курчатко, Миша.

Хто сховається скоріше?

РАЗ , ДВА, ТРИ, ЧОТИРИ, П’ЯТЬ

Раз, два, три, чотири, п’ять —

Вийшов зайчик погулять.

Як нам бути, що зробити?

Треба зайчика зловити.

Будем знову рахувать:

Раз, два, три, чотири, п’ять.

Мирилки

МИР МИРОМ

Як двоє дітей посваряться, то інші їх мирять, співаючи:

Мир миром,

пироги з сиром,

варенички в маслі,
ми дружечки красні,
поцілуймося!

ЧЕРЕЗ ТИН ВИШНЯ ПОХИЛИЛАСЯ

Через тин вишня похилилася,
А дружка з дружкою посварилася,
— Тобі яблучко, мені грушечка,
Не сварімося, помирімося, дружечко.

Людмила Кондрацька

ГОДІ СЕРДИТИСЬ!

Озирнися навкруги:
дружать в річки береги,
вітерець голубить квіти,
бавляться довкола діти.
Годі сердитись! Давай
покладемо сварці край.
Бачиш — іграшки сумують,
навіть фарби не малюють.
Помирімося швиденько —
усміхнись мені, серденько!

Загадки

Явища природи

* * *

Вона прокинулась, умилась,
Зітхнула теплим паром,
Відразу квітами укрилась
Й травички ніжним шаром. (Земля весною)

* * *

Плаче цвях прозорий
Водою льодяною.

Він на скельце схожий
Та пахне весною. (Бурулька)

* * *

Дерева по коліна у воді стоять,
Сонячні промінчики виблискують, горять.
Зупинись і пильно подивись туди.
Що це за симфонія сонця і води? (Повінь)

* * *

Прислухайся до шуму:
З весною він іде!
Щось тріщить, ламається,
Скрегоче і гуде. (Льодохід)

* * *

Прокинувсь — й відразу
До сонечка біжить,
Стрибає по камінчиках,
Хлюпоче і дзвенить. (Весняний струмок)

* * *

Ось по небі кінь біжить,
З-під копит вогонь летить,
А внизу земля дрижить. (Грім)

* * *

Дерева під вікном
Облив хтось молоком. (Квітування дерев)

* * *

Пусти з гори — не розіб’ється,
Пусти на воду — розсиплеться. (Сніг)

* * *

Як живе, то летить, як помре, то біжить. (Сніг)

* * *

Що в повітрі скрізь носилось,

То чорніло, то біліло?

Впало й спало до пори,

Встало й збігло із гори. (Сніг)

* * *

Біле, як сорочка, пухнате, як квочка.

Крил не має, а гарно літає.

Що це за птиця, що сонця боїться? (Сніг)

* * *

Сам не біжить, а стояти не дозволяє. (Мороз)

* * *

Сивий віл випив води повен двір. (Мороз)

* * *

Зроду рук своїх не має, а узори вишиває. (Мороз)

П. Грабовський

Зійшли сніги, шумить вода,

Земля вже квіти викида,

Буяє травка молода,

Все мертве оживає.

Коли, діти, це буває? (Навесні)

В. Кириленко

— Доню! Доню! — кличе мати,—

Швидше вийди-но із хати!

Дивина!

Щезла стежка...

Де вона?

Зникла десь і огорожа...

Сад на себе чом не схожий?

Що за диво? —

Все село

Білим пухом занесло...

Дива зовсім тут нема —

Це в село прийшла... (зима).

* * *

Старий дід мости помостив,

Прийшла молода — мости рознесла. (Мороз і весна)

* * *

Невидимка ходить в гаї,

Всі дерева роздягає. (Осінь)

* * *

Неживе, а за людиною ходить. (Тінь)

* * *

Хоч поряд іде, а сліду не лишає. (Тінь)

* * *

Очима бачиш, а руками не візьмеш. (Тінь)

* * *

Не скляний він, не з металу,

А прислухайтесь — дзвенить,

Риє землю він розталу. (Струмок)

* * *

Крутиться, вертиться, берега держиться. (Річка)

* * *

Стоїть корито, повне води налите. (Ставок)

* * *

Два брати у воду дивляться, а ніколи не зійдуться. (Береги)

* * *

Шило-покотило

Попід небесами ходило,

З полями говорило. (Грім)

* * *

Біг кінь білобокий
Через Дунай глибокий,
Як упав — заіржав,
Увесь світ задрижав. (Грім)
Л. Глібов
Котилася тарілочка
По крутій горі.
Забавляла любих діток
У моїм дворі.
Нам тієї тарілочки
Чому не любить —
Хорошая, золотая
І, як жар, горить.
Прийшла баба — сама чорна
І чорний жупан —
Заховала тарілочку
У синій туман.
Постихали співи й жарти
У дворі моїм,
Золотої тарілочки
Стало жаль усім.
Золотую тарілочку
Всі знають давно:
То на небі... (сонце) ясне,
На весь світ одно.
Чорна баба —...(нічка) темна.
* * *
Зоря-зоряниця,
Молода дівиця,
Гуляти ходила,

Сльозу зронила,

Місяць бачив — не підняв,

Сонце побачило — підняло. (Роса)

* * *

Йшла зоряниця, красна дівиця,

Через покоси, гублячи сльози...

Місяць дивився і засмутився,

Сонечко встало — слізки зібрало. (Роса)

* * *

Що сходить без насіння? (Сонце)

* * *

Золотий пішов, а срібний прийшов. (Сонце і місяць)

* * *

Куди ступиш — всюди маєш,

Хоч не бачиш, а вживаєш. (Повітря)

* * *

Скільки б не їв, ніколи ситий не буде. (Вогонь)

* * *

На стелі в куточку висить сито, не руками звито. (Павутина)

* * *

Ниток багато, а в клубок не змотати. (Павутина)

* * *

Видно край, а до нього не дійдеш. (Обрій)

* * *

Не звір, а виє. (Буря)

* * *

Крутить, вертить, з городу летить. (Вітер)

* * *

Живе без тепла, говорить без язика,

Ніхто його не бачить, а всі чують. (Луна)

А. М’ястківський

При зеленому горісі, при дубочку та сосні

Я гукаю, а у лісі хтось відгукує мені. Що це? (Луна)

* * *

Коло носа в’ється,

В руки не дається. (Запах)

Рослини

* * *

В біле платтячко вбереться —

Аромат духмяний ллється.

Ну а потім вкрита чисто

З чорних ягідок намистом. (Черемха)

* * *

Стоїть тоненький стовпчик, наче риска,

А зверху — білих ліхтариків низка. (Конвалія)

* * *

Сам червоний, а чуб зелений. (Буряк)

* * *

Червоний Макар по полю скакав, а в борщ плигнув. (Перець)

* * *

Що то за голова, що лише зуби й борода? (Часник)

* * *

Що у нашому городі стає першим у пригоді,

Виростає щодоби, як у лісі ті гриби? (Огірки)

* * *

Не кінь, не віл, а прив’язаний. (Гарбуз)

* * *

Повна хата горобців, та нікуди вилетіти. (Гарбуз)

* * *

Хто ховає під кущі наші супи та борщі? (Картопля)

* * *

Я росла в темній темниці,
Як зросла — взяли в світлиці.
З мене шкуру всі деруть,
Мене варять, мене труть.
Пироги з мене печуть.
Відгадайте, хто ж я є,
Чи ви знаєте мене? (Картопля)

* * *

Була дитиною — не знала пелюшок;
А старою стала — сто пелюшок мала. (Капуста)

* * *

Хто голівку свою влітку накриває
І по двадцять хустин на голівці має? (Капуста)

* * *

Кругла, а не місяць,
Біла, а не борошно,
З хвостиком, а не миша. (Редька)

* * *

Під дубком звилась клубком та ще й з хвостиком. (Редиска)

* * *

Росло, виросло, із кожуха вилізло, по руках покотилося, на зубах опинилося. (Горіх)

* * *

Сам маленький, а шуба дерев'яна. (Горіх)

* * *

Висить відерце, а в відерці серце. (Горіх)

* * *

За хатиною в садочку у зеленому віночку
Та в червоних намистах стоїть дівка молода.

І збігаються всі діти, щоб на неї поглядіти:
За намисто кожен — смик!
Та й укине на язик. (Вишня)

* * *

Червоний колір, кисло-солодкий смак,
Кам’яне серце. Чому це так? (Вишня)

* * *

У вінку зеленолистім,
У червоному намисті,
Видивляється у воду
На свою хорошу вроду. (Калина)

* * *

Корінь викинь, тісто з’їж. (Ягода)

* * *

Росте вона в лісочку,
Має червону сорочку,
Хто йде, той поклониться. (Суниця)

* * *

Зелена шийка, червона шапочка. (Суниця)

* * *

У чистім полі він росте:
На високих ніжках,
В зелених панчішках.
Квіточки блакитні,
Оченьки привітні. (Льон)

* * *

Цвіте синьо, лист зелений — квітник прикрашає.
Хоч мороз усе побив — його не займає. (Барвінок)

* * *

Стоїть півень на току в червоному ковпаку. (Мак)

* * *

Я найперша зацвітаю
Синім цвітом серед гаю.
Відгадайте, що за квітка,
Бо мене не стане влітку. (Пролісок)

* * *

Стоять в лузі сестрички, золотенькі очі, білі вії. (Ромашка)

* * *

Всі ми в шапочках-брилях
Заховались під кущі,
Бо як вийдемо на шлях —
Враз опинимось в борщі! (Гриби)

Г. Демченко

І великі, і малі
Повдягалися в брилі,
І дощу ці одноніжки
Не бояться ані трішки.
Ліс — улюблений їх край.
А як звуться, відгадай! (Гриби)

* * *

В теплий дощик народився,
Парасолькою накрився,
Може б з лісу пострибав,
Якби другу ногу мав! (Гриб)

* * *

Навесні веселить,
Влітку холодить,
Восени годує,
Взимку гріє. (Дерево)

* * *

Батько тисячі синів має,
Кожному мисочку справляє. (Дуб, жолуді)

* * *

Сини в шапках, а батько ні. (Дуб і жолуді)

* * *

На дереві гойдається,
Жупан колючий має.
На літо одягається,
А восени скидає. (Каштан)

* * *

Стоїть, колихається,
Гарною головою величається. (Будяк)

* * *

Стоять красуні на воді,
Вінки в них білі й золоті. (Латаття)

* * *

Є рослина в нас така,
Що від неї кінь скака. (Овес)

* * *

Без рук, без ніг, а на дерево дереться. (Хміль)

* * *

Без рук, без ніг, а пнеться на батіг. (Квасоля)

* * *

Ні сучок, ні листок, а на дереві росте. (Кора)

* * *

На городі вона пишні коси розпліта,
У зеленії хустинки
Золоті хова зернинки. (Кукурудза)

Тварини

На дорозі лежить квітка,

Пелюстки згортає.

Я хотів її підняти

— А вона літає! (Метелик)

* * *

Один усю роботу робить,

Другий хазяїна молоком поїть,

Третій хату стереже. (Кінь, корова, собака)

* * *

Сірий — та не вовк,

Довговухий — та не заєць,

З копитами — та не кінь. (Осел)

Г. Демченко

Серед двору стоїть копа:

Спереду вила, а ззаду мітла. (Корова)

* * *

Спереду — рогач, а на хвості — квач.

Огрядна, боката, молоком багата. (Корова)

* * *

По землі ходить і неба не бачить. (Свиня)

* * *

Біле, як сніг,

Надуте, як міх,

Лопатами ходить,

А рогом їсть. (Гуска)

* * *

Більше за всіх кричить, а найменше робить. (Півень)

* * *

В мене шубка з колючок,

В мене сіра спинка.

Ніс, як чорний п’ятачок,

Очі-намистинки. (Їжак)

* * *

Котиться клубочок,

Зовсім без ниточок.

Замість ниточок —

Триста голочок. (Їжак)

* * *

Не ходжу я, а скакаю,

Бо нерівні ноги маю.

Через поле навмання

Перегнав би я коня.

Я страшенний боягуз,

Усіх на світі я боюсь. (Заєць)

* * *

У полі, в лісі, навкруги —

Скрізь у мене вороги.

Часом лізу я у шкоду,

Їм капусту на городах,

Моркву, ріпу, буряки.

Відгадайте, хто такий? (Заєць)

Тварина рогата і рогів багато. (Олень, лось)

* * *

Тоненьке, вузеньке, по землі в’ється,

Як батіг довге, але зовсім не б’ється,

Людини боїться, молоко вживає:

В лісі їх багато,— мабуть, кожен знає. (Вуж)

* * *

У зеленому жакеті

Галасує в очереті,

Хоч і плавати мастак,

А не риба і не рак. (Жаба)

* * *

Дуже товсті ноги маю,
Ледве їх переставляю.
Сам високий я на зріст.
Замість рота в мене хвіст. (Слон)

* * *

В'ється вірьовка,
На кінці головка. (Змія)
Вік свій ходить з клунками,
Та ще сідають на нього з мішками. (Верблюд)

* * *

Хто хвіст залишає, а від ворога втікає? (Ящірка)

* * *

Куди повзе — за собою хату везе. (Черепаха, равлик)

* * *

Маленький, горбатенький, все поле перерив. (Кріт)

* * *

Пухова руденька шуба
Із сосни стриба на дуба.
Хвіст у неї, як мітла,
Та сама на зріст мала.
Очі сяють, як намисто,
Немов дві цяточки вогнисті.
В неї хата гарна, тиха,
Взимку повненька горіхів.
В лісі любить вона жити.
Відгадайте, хто це, діти? (Білка)

* * *

Влітку гуляє, а взимку спочиває. (Ведмідь)

Е. Макшанцева

Буркотливий, вайлуватий
Ходить лісом дід лахматий.
Одягнувся в кожушину,
Мед шукає і ожину.
Літом любить полювати,
А зимою — в лігві спати,
Як зачує він весну —
Прокидається від сну. (Ведмідь)

* * *

Живу я там, де вічний лід,
Люблю я рибу на обід.
В кожусі білому завжди
Виходжу часто я з води,
Умію плавати й пірнати...
А як мене, малята, звати? (Білий ведмідь)

* * *

На дереві все грається,
Угору піднімається,
Кривляється, чіпляється,
На хвостику гойдається.
І зветься це малятко —
Веселе... (мавпенятко).

Рекомендована література

1. Копосов П.Г. Дидактичні особливості організації навчально ігрової діяльності учнів 1-2 класів. Харків: Фабула, 2021. 160 с.
2. О.М. Ворожейкіна Гра в початковій школі , Харків, Основа, 2008 191 с.
3. О. Кругляк Рухливі ігри та естафети в школі. Посібник для вчителя. — Тернопіль: Підручники і посібники, 2004. — 80 с.
4. Шевчук М.А Дидактична гра як засіб пізнання і розвитку творчості учнів, Нетішин, 2014, 90 с.
5. Кудикіна Н.В. Теорія ігрової діяльності: моногр. К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2012. 236 с.
6. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. Навчально-методичний посібник / За ред. Г. С. Тарасенко. К.: Видавничий Дім «Слово», 2010. 320 с.
7. Пихтіна Н. П. Теорія і методика ігрової діяльності дітей. Ніжин. 2016. 267 с.
8. Полупанова Я.М., Толошна С.М., Корольов М.Г. Картотека дидактичних ігор та вправ для дітей з ООП, Дніпро 2022, 33 с.
9. Баришполь С. В.Психологічні ігри з елементами тренінгів у початковій школі: вчителю та психологу / С. В. Баришполь. — Х. : Вид.група «Основа», 2020.— 158, [2] с.
10. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. Навчально-методичний посібник / За ред. Г. С. Тарасенко. К.: Видавничий Дім «Слово», 2010. 320 с.

11. 6. Кудикіна Н.В. Теорія ігрової діяльності. К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2012. 236 с.

12. 8. Шевчук М.О. Дидактична гра як засіб пізнання і розвитку творчості учнів: матеріали консульпункту для учителів початкових класів. Нетішин, 2014. – 91 с.

Допоміжна

1. Гра по-новому, навчання по-іншому : методичний посібник / упоряд. О. Рома.

2. Київ : The LEGO Foundation, 2018. 44 с.

3. Шуть М. Сучасна ігрова педагогіка. URL: https://www.pedrada.com.ua/article/1557-suchasna-grova-pedagogka (дата звернення: 29.09.2020).
4. Янкович О. І. Педагогіка забави в теорії і практиці початкової та дошкільної освіти України й Польщі. Педагогічний альманах : збірник наукових праць / ред. В. В. Кузьменко та ін. Херсон : КВНЗ «Херсонська академія неперервної освіти», 2017. Випуск 36. С. 19-24.

5. Нова українська школа: порадник для вчителя / за заг. ред Н. М. Бібік. Київ : Літера ЛТД, 2019. 208 с. URL : https://lib.imzo.gov.ua/navchalno-metodichn-posbniki/dlyapedagogchnikh-pratsvnikv/navchalno-metodichniy-posbnik-nova-ukranska-shkola-poradnik-dlyavchitelya-avt-shiyan-r-b-sofy-n-3-onoprnko-o-v-nayda-yu-m-pristnska-m-s-bolshakova--o-zazagalnoyu-redaktsyu-n-m-bbk-doktora-ped-nauk-profesora-dysnogo-chlena-napn-ukrani/ Шуть М. Школа ігромайстерності / М. Шуть. – К.: Вид. дім «Шкіл. світ»: Вид. Л. Галіцина, 2006. 128 с.

7. Руденко А.В. Игры и сказки, которые лечат / А.В. Руденко. – Х.: Изд. группа «Основа», 2011.

8. Северина В.О. Дидактичні ігри як засіб вирівнювання URL : static.klasnaocinka.com.ua/uploads/.../didaktichni_igri.docx.

Навчальне видання

Якименко С. І.
Мовчан О. В.
Якименко П. В.

ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ЗЗСО

(для змішаного навчання)

Методичний посібник для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 013 Початкова освіта

Формат 60×84$^{1}/_{16}$. Ум. друк. арк. 16,0. Тираж 100 пр. Зам. № 729-193.

ВИДАВЕЦЬ І ВИГОТОВЛЮВАЧ
Поліграфічне підприємство СПД Румянцева Г. В.
54038, м. Миколаїв, вул. Бузника, 5/1.
Свідоцтво МК № 11 від 26.01.2007 р.