**Тетяна Стоянова**

**(Ізмаїл, Україна**)

**МЕТОДИКА ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Гра є найприроднішою і найпривабливішою діяльністю для молодших школярів. К. Д. Ушинський писав: "Зробити серйозне заняття для дитини цікавим – ось завдання початкового навчання. Кожна здорова дитина потребує діяльності і до того ж серйозної діяльності... З перших ж уроків привчайте дитину полюбити свої обов'язки й знаходити приємність у їх виконанні".

У початкових класах закладаються основи знань, умінь і практичних навичок, які необхідні для подальшого навчання, формуються моральні риси і якості, вміння дітей самостійно оволодівати знаннями, пробуджується інтерес до навчання, до творчих пошуків, але цей процес ускладнюється віковими особливостями молодших школярів: слабким переключенням уваги, її нестійкістю, мимовільністю пам'яті та мислення. Одним із ефективних засобів розвитку інтересу до навчального предмета поряд з іншими методами та прийомами, які використовуються на уроках, є використання ігрових технологій.

К.Д. Ушинський з приводу гри писав: «У дидактичній грі формуються всі сторони душі людської, її розум, її серце і її воля, і якщо говорять, що ігри прорікають майбутню долю дитини, то це правдиво в подвійному розумінні: не тільки у грі виявляються здібності дитини і відносна сила її душі, але й сама гра має великий вплив на розвиток дитячих здібностей і нахилів, а одночасно і на її майбутню долю» [ 7,с 64].

Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавими і захоплюючими не тільки роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, але й буденні кроки з вивчення предметів. Цікавість умовного світу гри робить позитивною,  емоційно забарвленою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси і функції дитини.

За словами Василя Сухомлинського, «у грі розкривається перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку». У грі розвивається увага, пам'ять, з’являється прагнення до знань, а також формується звичка зосереджуватися, вдумливо та самостійно працювати. Під час гри дитина з легкістю засвоює більше матеріалу, ніж в інших умовах, які б вимагали значних зусиль. Гра надає дітям навики працювати з колективом, налагоджувати стосунки з іншими дітьми, а також з вчителем. Адже саме дидактичні ігри, ігрові заняття і прийоми урізноманітнюють їхню навчальну діяльність, вносять у неї елементи зацікавленості [1].

Ігрова діяльність – це динамічна система взаємодії дитини з навколишнім середовищем, у процесі якої відбувається його пізнання, засвоєння культурно – історичного досвіду і формування дитячої особистості.

  Використання ігрової діяльності з метою оптимізації навчання зумовило необхідність створення ігрових технологій навчання.

Ігрова технологія навчання – це системний спосіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову навчально - виховного процесу та реалізацію його завдань.

    Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має істотну ознаку - чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступають як засіб спонукання, стимулювання до навчальної діяльності [2].

Ігрові технології можна пропонувати на початку уроку. Такі ігри мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитись і виділити основне, найважливіше, спрямовувати увагу на самостійну діяльність. Інколи гра може бути ніби фоном для побудови всього уроку. Коли ж учні стомлені їм доцільно запропонувати рухливу гру. Складність використання гри у навчанні пов’язана з її особливостями (двопланова поведінка, відсутність персональної відповідальності кожного за результати дій, спрощене уявлення про реальність), що потребує від учня зусиль для входження у гру. Потрібно, щоб учні були зорієнтовані на результаті гри [5].

Гра починається не тоді, коли учні одержують завдання, а коли їм стає цікаво грати. Це означає, що гра викликає приємні емоції і дає роботу їх розуму.

На уроках закріплення пройденого матеріалу чи повторенні учні люблять працювати динамічними парами. Попередньо вчитель готує картки з 2-3 практичними завданнями з теми, що вивчається. Одержавши картку, двоє учнів перше завдання виконують спільно. Один учень пояснює іншому, як потрібно виконувати завдання, а той слухає, запитує або висловлює своє розуміння. Друге і третє завдання діти виконують самостійно, занотовуючи їх до зошитів, а потім перевіряють один одного з відповідним коментуванням допущених помилок.

Мета дидактичних ігор – формування в учнів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними знаннями, уміннями й навичками учень зможе лише тоді, коли він час виявлятиме до них інтерес, і коли вчитель зумів зацікавити учнів.

Добираючи ту чи іншу дидактичну гру, вчитель має пам’ятати, що процес створення гри містить ряд станів: вибір теми гри; визначення мети й завдань гри; підготовка і проведення гри (повідомлення учням теми гри, підготовка наочнення, проведення гри, підбиття підсумків).

Успіх проведення гри залежить від дотримання вимог: ігри мають відповідати навчальній програмі; ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними; відповідність гри віковим особливостям учнів; різноманітність ігор; залучення до ігор учнів усього класу.

Під час проведення дидактичних ігор в учителів виникає безліч проблем: за яким принципом відбирати навчальний матеріал для створення ігор, яке місце дидактичних ігор в ряді інших форм і методів навчання, як одному вчителеві впоратися з класом учнів під час гри?

У навчальних іграх немає тих, хто програв або виграв, тут виграють усі. Їх можна проводити на будь-якому етапі уроку. Це дасть змогу виявити знання учня і вміння користуватися ними.

При використанні ігрових технологій можуть виникати і певні труднощі. Розглянемо найважливіші з них:

· Учні не вступають у гру або вступають у неї формально. Це буває на початковому етапі роботи з комунікативними іграми і тоді, коли ігровий етап навчальної роботи не підготовлений вчителем.

· Гра затягується, бо учасники не можуть знайти вірного рішення. Вчитель вводить додаткові обставини, що допомагає учням досягти мети, підказує відповідь.

· Гра затягується, бо учасники відволікаються в діях на інші завдання – вчитель повторно формулює завдання.

· Гра затягується, бо учні не можуть налагодити взаємодії – вчитель уточнює їм ролі.

· Гра закінчується швидко, бо учасники йдуть до мети найкоротшим шляхом – учитель створює додаткові умови, які примушують учнів більш активно використовувати знання.

· Гра переходить у конфліктну ситуацію. Вчитель знімає конфлікт, ліквідуючи предмет суперечки, вводить у гру нових учасників.

· Учні не включаються у гру, а лише стимулюють ігрову діяльність. Вчитель ще раз формує мету учасників або змінює їх, іноді зупиняє гру, знову формулює і мотивує установку і підкріплює спільну позитивну емоційність.

Для успішного здійснення початкового етапу спілкування у грі необхідно оволодіти рядом комунікативних умінь, серед яких вміння встановлювати і підтримувати зворотний зв’язок у спілкуванні, що створює враження постійної творчості.

Вчителю треба вчитися методиці проведення ігор, організації цієї діяльності. Не можна розразовувати на стихійний інтерес до гри.

Перше завдання, що стоїть перед учителем, – збудити смак до гри, бажання грати. Друге – спямувати гру у потрібний напрямок, наблизити її до конкретної мети навчання.

У кожному окремому випадку доцільність включення тих чи інших ігор у навчальний процес, місце їх у програмі курсу, що вивчається, і час проведення мотивується спеціальним дослідженням.

Готуючись до заняття, педагог повинен чітко продумати послідовність ігрових дій, організацію учнів, тривалість гри, її контроль, підбиття підсумків.

Ігрові технології важливо проводити систематично і цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи і урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості тощо [6].

Дидактичні ігри можна використовувати для ознайомлення дітей з новим матеріалом та для його закріплення, для повторення раніше набутих уявлень і таких, для повнішого і глибшого їх осмислення засвоєння, формування умінь та навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору.

Систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання. Розвивальні ігри добираються відповідно до програми.

Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати необхідно нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог:

1. Готовність учнів до участі у грі (кожний учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити мету її, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі у грі).

2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.

3. Чітка постановка завдань гри. Пояснення гри – зрозуміле, чітке.

4. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.

5. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати.

6. Не можна допустити приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінки за поразку в грі, глузування тощо).

7. Доцільно розсадити учнів (звичайно непомітно для них) так, щоб за кожною партою сидів учень сильніший, а другий - слабший. У такому разі ігри між сусідами по парті проходять ефективніше і постійно контролюються сильнішими. Розсадити учнів по рядах парт треба так, щоб рівень їхніх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб шанс виграти мав кожен ряд учнів.

8. Гра на уроці не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко організованою і цілеспрямованою. Учні мають засвоїти правила гри, крім того зміст гри, її форма повинні бути доступними для учнів.

Надзвичайно важливу роль в ігровій ситуації відіграють правила. Якщо вони заздалегідь не продумані, чітко не сформульовані, то це утруднює ояснення ходу гри, осмислення учнями її змісту викликає втому і байдужість учнів.

Правила гри зобов'язують учнів діяти строго по черзі чи колективно відповідати за викликом, уважно слухати відповідь товариша, щоб вчасно виправити його і не повторювати сказаного, дисциплінованими, не заважати іншим, чесно визнавати свої помилки.

Правила гри виконують функцію організуючого елемента і є засобом керування грою. Вони визначають способи дій та їх послідовність, вимоги до поведінки, регулюють взаємини дітей у грі, вчать їх співвідносити свої дії з діяльністю інших гравців, сприяючи вихованню наполегливості, чесності, кмітливості тощо.

Жодне порушення правил не повинно залишатися поза увагою вчителя. Залежно від обставин він має знайти час і досить вимогливо та справедливо вказати учню на його недоліки в грі, пояснити, до чого призводять подібні вчинки в повсякденному житті. Проте під час гри не треба робити довгих зауважень, повчань, оскільки це погіршує настрій учнів, послаблює їхній інтерес, гальмує увагу.

Проте існують і обмеження для проведення ігор:

- Не варто організовувати навчальну гру, якщо учні недостатньо знають

тему.

- Недоцільно впроваджувати ігри на заліках і іспитах, якщо вони не використовувалися в ході навчання.

- Не слід застосовувати ігри з тих предметів і програмних тем, де вони неможуть дати позитивного ефекту.

Гра в початковій ланці є засобом пізнання навколишнього світу і себе в ньому, усвідомлення дітьми мети своєї діяльності, опредмечування абстрактних понять, розвитку творчої уяви та здібностей, встановлених людяних взаємин. Більшість вчителів використовує гру як засіб цілеутворення педагогічної діяльності та інтерпретації її в особистості дії учня. Гра допомагає розвивати творчу уяву та творчі здібності дитини [4].

Від уроку до уроку повинні змінюватися сюжети, ігрові ситуації. Поступово цікава гра, творча композиція слів переростають у справжню навчально-пізнавальну працю.

Отже, використання ігрових технологій на уроках дозволяє зробити висновок про позитивний вплив на рівень навчальних досягнень учнів. За вмілого використання гра стає незмінним помічником педагога. Цінність дидактичних ігор на уроках полягає в їх здатності зацікавити, мотивувати дітей для подальшого вивчення предмета, активізувати діяльність учнів на уроці.

**Література:**

1.Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навчальний посібник / І. М. Дичківська. – К. : Академвидав, 2004.

2.Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій /Автор-укладач Н.П.Наволокова. -Х.: Вид. група “Основа”, 2011.

3. Морзе Н.В. Основи інформаційно-комунікаційних технологій. – К.: Видавнича група ВНУ, 2008.

4. Наволокова Н.П. «Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій». – Харків: Основа, 2010 р.;

5.  Освітні технології: Навч.-метод. посіб. / О.М. Пєхота, А.З. Кіктенко, О.М. Любарська та ін.; За ред. О.М. Пєхоти. – К.: Видавництво А.С.К., 2003.

6.Пономаренко Л.В. «Використання інформаційних технологій у практиці роботи початкової школи». – Харків: Основа, 2010 р.;

7. Ушинський К.Д.  Вибрані твори. – К.: Рад. школа, 1976. – 64 с.

**Науковий керівник:**

кандидат педагогічних наук, доцент Боднар Н.М.