

*Шевчук Ірина Олександрівна,
випускниця педагогічного факультету,
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»
вчитель Бистрицького ліцею Березнівської міської ради
Рівненського району Рівненської області*

*Науковий керівник:
Сойко Інна Миколаївна,
к. пед. наук, доцент кафедри теорії і методик початкової освіти
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Гра – древнє досягнення культури. Вона існує стільки, скільки існує суспільство. І життя кожної окремої людини також супроводжується грою. У наш час гра стала не тільки самостійним видом діяльності, але й універсальним її інструментом практично у всіх сферах суспільного життя: економіці, політиці, управлінні, науці і, без сумніву, у сфері освіти. Основна функція педагогічної діяльності полягає не просто в передачі знань, а в створенні проблемно-пізнавальних ситуацій та управлінні процесом пізнавальної діяльності учнів з урахуванням їх індивідуальних особливостей.

Реалізація концепції Нової української школи вимагає пошуку нетрадиційних форм і методів організації освітнього процесу. Отже, актуалізується проблема впровадження інноваційних методик навчання, зокрема навчально-ігрових технологій, які дозволяють надати новій якості організації та здійсненню освітнього процесу в початковій школі.

Ігрові технології навчання – це ефективний засіб активізації пізнавальної діяльності учнів, тренування пам'яті, стимуляція розумової діяльності, розвиток уваги і пізнавального інтересу до навчального матеріалу, розвиток творчого мислення учнів, сприяє подоланню пасивності учнів; сприяє посиленню працездатності учнів, формує взаємодію педагога і здобувача освіти за допомогою гри, а також допомагає знайти та отримати бажану ціль, тобто досягти певного результату.

Педагогічні ігри – досить велика група методів і прийомів організації педагогічного процесу. Основна відмінність педагогічної гри від гри взагалі полягає в тому, що вона володіє суттєвою ознакою – чітко поставленою метою навчання і відповідним їй педагогічним результатом, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Використання навчально-ігрової діяльності допомагає активній взаємодії усіх учнів, обговоренню проблеми кожним учнем, набуттю навичок співпраці, становленню літературно-художніх поглядів учнів, формуванню навичок спілкування для позитивної самореалізації, розвиває креативне мислення,

створює позитивну емоційну атмосферу, посилює художнє спрямування традиційних прийомів, виховує впевненість у власних силах.

Дидактичними і методичними принципами ігрової діяльності є: доступність, новизна, поступове зростання складності, урахування індивідуальних особливостей учнів, зв'язок ігрової діяльності з іншими формами роботи на уроці.

Ігрова діяльність виконує ряд наступних функцій, а саме:

1. Навчальна функція полягає у розвитку пам'яті, уваги, сприйнятті інформації, розвитку загальнонавчальних умінь і навичок. Це означає, що гра як особливо організоване заняття, що вимагає напруги емоційних та розумових сил, а також уміння прийняти рішення (як вчинити, що сказати, як виграти і т.д.). Бажання вирішити ці питання загострює розумову діяльність учнів, тобто гра таїть у собі багаті навчальні можливості.

2. Виховна функція полягає у вихованні такої якості як уважне, гуманне ставлення до партнера по грі; також розвивається почуття взаємодопомоги та взаємопідтримки, особливо, якщо це командна гра. Учня вводяться фразикліше мовного етикету для імпровізації мовного звертання один до одного, що допомагає вихованню такої якості, як вічливість.

3. Розважальна функція полягає у створенні сприятливої атмосфери на уроці, перетворення уроку на цікаву і незвичайну подію, захоплюючу пригоду, а часом і в казковий світ.

4. Комунікативна функція полягає у створенні атмосфери доброзичливого спілкування, об'єднання колективу учнів, встановлення нових емоційно-комунікативних відносин, заснованих на взаємодії.

5. Релаксаційна функція – зняття емоційної напруги, викликаной навантаженням на нервову систему при інтенсивному навчанні.

6. Психологічна функція полягає у формуванні навичок підготовки свого фізіологічного стану для більш ефективної діяльності, а також перебудови психіки для засвоєння великих обсягів інформації. Тут же варто відзначити, що здійснюється психологічний тренінг і психокорекція різних проявів особистості, здійснюваних в ігрових моделях, які можуть бути наближені до життєвих ситуацій (у цьому випадку мова може йти про рольову гру).

7. Розвиваюча функція спрямована на гармонійний розвиток особистісних якостей для активізації резервних можливостей особистості. Місце і роль ігрового методу в навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння учителем функцій і класифікацій різного роду ігор.

Відповідно до Концепції нової української школи перший цикл початкової освіти допомагає учневі звикнути до шкільного життя. Так, навчання організовується через діяльність, ігровими методами як у класі, так і поза його межами [3].

Перевагою ігрової діяльності є те, що гру можна використовувати на будь-якому етапі уроку. 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. Ігри важливо проводити систематично, 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. Ігрові технології можна використовувати для ознайомлення дітей з новим матеріалом та для його закріплення, для повторення раніше набутих уявлень, для повнішого і глибшого їх осмислення, формування умінь та навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору.

Гра неодмінно проводиться в доброзичливій, творчій атмосфері, викликає в учнів почуття задоволення, радості. Гра організовується так, щоб діти могли в ній активно спілкуватися, з максимальною ефективністю використовуючи вивчений матеріал. Гра повинна стимулювати мотивацію навчання, викликати в учнів інтерес і бажання гарно виконати завдання.

Концепція Нової української школи передбачає використання у навчанні учнів початкових класів ігрових конструкторів LEGO.

Шість цеглинок «LEGO» – одна з найвідоміших нині педагогічних систем, що використовує моделі реального світу і предметно-ігрове середовище освітнього простору початкової школи. LEGO-технології мають високі освітні можливості: багатофункціональністю, технічними та естетичними характеристиками, використанням в різних навчальних (діяльнісних) та ігрових зонах.

Методичний посібник «ШІСТЬ ЦЕГЛИНОК в освітньому просторі школи» створений з метою реалізації ігрових та діяльнісних методів навчання у початковій школі. Посібник містить ігри-завдання, спрямовані на розвиток компетентностей, що вкрай необхідні для навчання в школі та протягом життя.

Шість цеглинок – це ігри-завдання із набором з шести цеглинок LEGO® DUPLO® певних кольорів (червоного, помаранчевого, жовтого, зеленого, блакитного та синього кольорів). Для роботи за цією методикою кожен учень та педагог повинні мати індивідуальний набір шести цеглинок.

Загалом LEGO-технологія передбачає:

- формування вміння розв'язувати проблемні завдання, ставити мету, міркувати про подальшу роботу, розробляти план дій;
- розвиток творчого мислення;
- розвиток мовлення – вміння детально пояснювати свої дії, пояснювати міркування, надавати чіткі та зрозумілі інструкції, розповідати історії, висловлювати власні думки;
- формування вміння співпрацювати, зокрема, працювати в парах чи групах, ділитися матеріалами, вчитися у своїх однолітків, дослухатися до їхніх ідей та пропонувати власні, аналізувати ідеї та обирати раціональніші, розподіляти ролі та обов'язки;
- розвиток сенсорного сприйняття, формування уявлення про зовнішні властивості предметів: форму, величину, колір, положення у просторі;
- розвиток дрібної моторики;

– формування цілісної системи уявлень дитини про навколишній світ, збагачення життєвого досвіду дитини.

Гра допомагає дітям формувати і розвивати велику кількість навичок та вмінь, які у майбутньому сприятимуть навчанню протягом усього життя. Завдяки грі дитина розвивається всебічно. Авторка посібника «Гра по-новому, навчання по-іншому» О. Рома виділила п'ять основних сфер розвитку дитини:

– фізичний розвиток (рухова активність, формування фізичних якостей, здоровий спосіб життя);

– креативність (висловлення власних творчих ідей, втілення їх у життя, експериментальна перевірка можливості їх втілення);

– когнітивний розвиток (розвиток пам'яті, уваги, сприйняття, уяви, логічного мислення; формування понять, рішення завдань);

– соціальний розвиток (розвиток уміння працювати у команді, вміння спілкуватися, домовлятися, співчувати, дослухатися до інших);

– емоційний розвиток (розвиток впевненості у собі, контроль над своїми емоціями, уміння перемагати і програвати, відчуття власних сил, уміння ставити і досягати цілей).

Запропоновані вправи у збірнику «Гра по-новому, навчання по-іншому», спрямовані на розвиток вище згаданих сфер. Крім того, завдання побудовані таким чином, що кожна вправа формує і розвиває декілька навичок та умінь одночасно, хоча основна увага зосереджена на чомусь одному.

Наприклад, вправа «Збери за кольором» навчає дітей співпрацювати з однолітками, висловлювати думку усно і письмово, генерувати оригінальні ідеї, формувати навички творчого зв'язного мовлення, вміння послідовно викладати думку. А, вправа «Міні-вежа» вчить дітей: аналізувати, робити висновки на основі власних спостережень, шукати відповіді на запропоновані запитання і розв'язувати проблеми пошукового характеру. Вправа «Фантастична істота» навчає дітей креативно мислити, зв'язно висловлювати свою думку, працювати на спільний результат, працювати у групі, досягати компромісів. Вправа «Кольорові асоціації» навчає дітей: зосереджуватися під час виконання завдання, асоціативно мислити, логічно обґрунтовувати свою думку, тренувати пам'ять та ін.

Крім LEGO-технології є безліч ігрових форм, які можна використовувати на уроках мовно-літературної галузі: рольова гра, інсценізація, розгадування кросвордів і ребусів, доміно, пазли, лото тощо.

Чудовими прикладами ігор є гра «Шукачі скарбів» (потрібно відновити народні вислови, поставити дієслова, що в дужках, у потібну форму (1. Як (дбати), так і (мати). 2. Як (працювати), так і (мати)); гра «Знайди свою пару», або «Мовні вареники» (утворити пари синонімів, антонімів або просто частин мови, тощо); ділова гра (учитель пропонує дітям загадкову торбинку, в якій знаходяться предмети. Тут уже залежить від тематики уроку, де застосовуємо та класу, щоб відповідало рівню можливостей. Можна до цих предметів підбирати прикметники, синоніми, фразеологізми, ставити запитання, тощо); гра «Струмочок» (учні знаходять синоніми до запропонованих слів, записують їх до зошитів, потім ланцюжком зачитують синоніми. У кого закінчились слова,

вибуває з гри. Перемагає той, хто останнім зачитав синонім до запропонованого слова); гра «Займи позицію» (на вивчення орфограм); гра «Вільний мікрофон» (учні стисло висловлюють власну думку, відповідаючи на питання за твором, або описують персонажа чи певну ситуацію); лінгвістична гра (посадити слова-пасажири (вони у нас записані на дошці) у відповідні вагони); гра «Правда чи міф» (учитель називає твердження, а учень або підтверджує його або спростовує), а також «Упіймай помилку», «Усне малювання», «Фантастичні гіпотези», «Роз'єднай слова», «Салат із казок», «Мовознайко», «Сховане правило» та багато-багато інших.

Сучасна дидактика звертаючись до ігрових технологій навчання на уроках, вбачає в них можливість ефективної взаємодії педагога і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, непідробної цікавості. Під час ігор діти фантазують та виявляють спостережливість, вчаться швидко та логічно мислити, у дітей посилюється увага, наполегливість, виникають позитивні емоції, краще засвоюється учбовий матеріал, граючись, діти навчаються.

Отже, використання на уроках української мови ігрових технологій підвищує активність, ініціативність, пізнавальну спроможність і самостійність учнів. Через максимальне наближення умови гри до проблем реального життя виникає можливість застосування учнями теоретичних знань на практиці, отже, створюються умови для розвитку й закріплення мовних і мовленнєвих компетентностей.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. LEGO-технологія – чарівні цеглинки успіху. Режим доступу: – <https://naurok.com.ua/lego-tehnologiya-charivni-ceglinki-uspihu-337642.html>
2. Гра по-новому, навчання по-іншому. Методичний посібник / Упорядник О. Рома – The LEGO Foundation, 2018.
3. Дидактичні ігри та ігрові завдання в сучасному освітньому процесі. Режим доступу: <https://vseosvita.ua/library/embed/0010cw-e84f.docx.html>
4. Дубяга С.М. Педагогічні технології в початковій школі: Навчально-методичний посібник для студентів вищих навчальних закладів напряму підготовки «Початкова освіта» / Авт.-укл. С.М. Дубяга. Мелітополь: Вид-во МДПУ ім. Б. Хмельницького, 2015.
5. Навіщо грати на уроках: як працює ігрове навчання [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://naurok.com.ua/post/navischo-grati-na-urokah-yak-prasuye-igrove-navchanny>
6. Нова українська школа. Порадник для вчителя. URL: [https:// nus. org. ua/ wp-content/uploads/2017/09/razdel_1_Oglyad.pdf](https://nus.org.ua/wp-content/uploads/2017/09/razdel_1_Oglyad.pdf)
7. ШІСТЬ ЦЕГЛИНОК в освітньому просторі школи. Методичний посібник / Упорядник О. Рома – The LEGO® Foundation, 2018.