

**Шевчук Тетяна, ст. 4 курсу педагогічного факультету;** науковий керівник – к. пед. н., доцент Кукалець М. В. (Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука, м. Рівне)

## **МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ КУРСУ ПРИРОДОЗНАВСТВА У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

***Анотація.** У статті досліджено проблему впровадження дидактичних ігор у навчально-виховний процес початкової школи. Проаналізовано роль гри, як однієї з провідних діяльностей молодших школярів, у навчально-виховному процесі. Визначено переваги використання ігрових методів у порівнянні з іншими. Виділено умови, що сприяють підвищенню успішності результату гри. Запропоновано методика використання ігрових технологій при вивченні курсу природознавства у початковій школі.*

***Ключові слова:** дидактична гра, природознавство, ігрові завдання.*

***Аннотация.** В статье рассмотрена проблема внедрения дидактических игр в учебно-воспитательный процесс начальной школы. Проанализирована роль игры, как одной из ведущих деятельности в учебно-воспитательном процессе. Определены преимущества использования игровых методов по сравнению с другими. Выделены условия, которые способствуют успешности результатов игры. Предложено методика использования игровых технологий в процессе изучения курса природоведения в начальной школе.*

***Ключевые слова:** дидактическая игра, природоведение, игровые задания.*

***Annotation.** This article deals with the problem of didactic games implementation into educational process at primary school. The analysis of the role of game in educational process, as one of the junior pupils' leading activities is done. Advantages of using gaming techniques in comparison with others are shown. The conditions that contribute successful result of a game are investigated. The methodology of using games technologies during study natural of courses in elementary school is proposed.*

***Key words:** didactic game, nature study, games tasks.*

**Метою особистісно зорієнтованого навчання** у сучасній українській школі є сприяння становленню та розвитку особистості учня, його вмінню вчитися, співпрацювати, спілкуватися, жити серед людей. Сьогодні, як ніколи раніше, потрібні глибокі та міцні знання з різних

галузей, тому перед педагогікою постійно постає проблема удосконалення навчально-виховного процесу. Одним із засобів, що підвищує ефективність навчання є використання дидактичних ігор.

Початкова школа є тим плацдармом, з якого починається поступове входження дитини в оточуюче її суспільство. У молодших класах закладаються основи знань, умінь і навичок, формуються моральні риси і людські якості, розкривається творчий потенціал і головне – пробуджується інтерес до навчання. У молодшому шкільному віці сюжетно-рольова гра залишається важливим видом діяльності, тому застосування дидактичних ігор на уроках природознавства є актуальним. Воно не лише дає можливість підвищити ефективність навчально-виховного процесу, а й пробудити у дітей прагнення до пізнання нового та виявити творчу особистість.

Актуальність нашої теми зумовлюється тим, що сьогодні не приділяється достатньої уваги організації ігрової діяльності учнів початкових класів.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій** дає підстави стверджувати про посилення наукового інтересу до ігрових технологій навчання. На важливості гри в навчальному процесі наголошували такі відомі вчені як: Л. Виготський, Д. Ельконін, А. Макаренко, О. Леонт'єв, В. Сухомлинський, С. Шацький. На сьогоднішній день написано багато статей та наукових робіт, присвячених використанню дидактичних ігор в різних галузях шкільних знань, зокрема, питанням їх застосування при вивченні курсу природознавства в початковій школі займалася Л. Височан, М. Володарська, Н. Кудикіна.

**Метою** статті є розкриття ролі гри в навчально-виховному процесі та упровадження ігрових прийомів при вивченні природознавства у початковій школі.

**Одним з основних видів діяльності** дитини молодшого шкільного віку, поряд зі спілкуванням, працею і навчанням є гра. Під грою ми розуміємо вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою. Дидактична гра – це гра, яка спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок.

В житті учнівського колективу гра і праця настільки тісно переплітаються, що не завжди можна відшукати межу, де гра стає працею. Притаманне дітям прагнення діяльності часто знаходить своє відображення в грі, що замінює необхідну для нього працю. Продумані інтелектуальні ігри вимагають від учасників різного роду зусиль, спрямованих на досягнення мети, тобто на подолання виникаючих в ході

гри перепон. Гра привчає учнів до спільних узгоджених дій, до точності і своєчасності виконання ігрових завдань, до відповідальності перед командою або групою, за яку вони виступають [1].

Використання гри на уроках природознавства допомагає активізувати діяльність дитини, розвиває пізнавальну активність, спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, розвиває творчу уяву, образне мислення, знімає стомлення в дітей, оскільки гра робить процес навчання цікавим для дитини.

Цілком природно, що саме в грі слід шукати приховані можливості для успішного засвоєння учнями природничих понять, формування необхідних вмій і навичок. Ігри дають змогу індивідуалізувати роботу на уроці, давати завдання посильні кожному учневі, максимально розвивати дитячі здібності [5, с. 49].

Ігрові технології навчання мають ряд переваг порівняно з іншими. Так мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору і елементами змагальності, задоволення потреб, самоствердження, самореалізації. Мотиваційним поштовхом тут виступає не пряма вказівка вчителя, а природне бажання до гри, бажання до змагань та перемоги. Дидактична мета прихована від учня і досягається в процесі гри шляхом виконання дидактичних завдань, які позиціонуються як ігрові. Бажання перемоги сприяє активізації навчальної діяльності, що в свою чергу призводить до підвищення результативності. Крім того гра є багатofункціональною і її вплив на учня неможливо обмежити одним аспектом.

Щоб зацікавити дітей дидактичними іграми, потрібно емоційно розповідати, привітно ставитись до учнів, підтримувати відстаючих. Тільки за таких умов учні навчаються з великим бажанням, що позитивно впливає на засвоєння ними природничих знань. Загалом можна виділити кілька необхідних умов за яких результат гри приносить бажаний успіх:

- 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.

Приступаючи до створення гри вчитель повинен пам'ятати, що вона складається з кількох етапів (підготовчий, етап проведення гри, заключний), кожен з яких впливає на її успішність. На нашу думку, найважливішим є підготовчий етап, так як на ньому базуються всі інші. Невдало підібрана тема, мета гри чи її завдання не дадуть бажаного результату, як би добре не були сплановані наступні, тому вчителю слід приділити даному етапу найбільшу увагу. Тут варто з'ясувати інтереси

учнів, максимально інтегрувати дидактичну мету в мету гри, обов'язково виготовити наочність, підібрати завдання різні за змістом, але такі що впливають із попередніх, провести інструктаж. Позитивно на активізацію навчально-пізнавальної діяльності вплине повідомлення про систему винагород переможців після гри.

Успішність проведення другого етапу насамперед визначається спостереженням вчителя за активністю кожного учня класу та дотриманням правил гри. Третій, заключний, етап полягає у підбитті підсумків і нагороді переможців. Нагородою можуть виступати як похвала, так і оцінка чи заохочувальні бали, проте автор вважає що найефективнішим засобом тут стануть підготовлені вчителем грамоти. Така нагорода зберігає пам'ять про перемогу і мотивує у подальшому.

Серед усієї різноманітності дидактичних ігор (імітаційні, операційні, рольові, ділові тощо.) найдоцільніше використовувати такі, які відповідають психологічним особливостям молодшого шкільного віку. У цьому віці дитина продовжує пізнавати світ за допомогою уяви та сенсорних систем організму, тому у процесі навчально-пізнавальної діяльності слід використовувати рольові ігри (цікавий сюжет) та ігри-вправи з природнім матеріалом. Ми пропонуємо декілька видів завдань, що можуть бути використані як складові частини дидактичної гри.

«Небилиці від лисиці». Вчитель читає дітям віршовані рядки. Учні уважно слухають та виправляють помилки в них, називаючи правильний місяць, а не той, про який говориться в тексті. Кожна правильна відповідь оцінена у три бали.

- Лист з берізки облітає —  
Місяць червень наступає. (Листопад);
- Розцвітають перші квіти —  
Це, звичайно, лютий, діти. (Квітень);
- Тане сніг, біжать струмки —  
Місяць вересень такий. (Березень);
- Новий рік стрічають радо —  
Тільки в травні всі малята. (Січень);
- Травень ніс дари мені —  
Груші-яблука смачні. (Вересень);
- Ми святкуємо жнива.  
Це вже жовтень — от дива! (*Серпень*);
- Снігу випало чимало —  
Липня це пора настала. (*Грудня*);
- Назбирала суниць Марина —  
У жарку серпневу днину. (*Червневу*);
- Грудень. Неповторна мить —  
В вирій ластівка летить. (*Вересень*).

«Хто де живе?» Вчитель показує дітям малюнки з зображеннями тих чи інших тварин, а вони мають назвати місця де тварини проживають. За правильну відповідь — один бал.



(в парку)



(в полі)



(у ставку)



(в лісі)



(вдома)

Таке завдання є легким для дітей, адже кожен знає перелічених тварин і до кожного може бути кілька варіантів відповідей (наприклад білочка живе в лісі, в парку, на дереві тощо).

Упізнай за описом. Вчитель роздає дітям листівки де описаний якийсь із предметів, наприклад овоч або фрукт, а діти мають відгадати його. Наприклад: кругленький, оранжевий, на дереві росте, здоров'я додає (апельсин, мандарин). Учень встає, зачитує листівку та говорить правильну відповідь. Кожна правильна відповідь – один бал.

Відгадай природу. Вчитель зачитує дітям загадки про природні об'єкти і явища. Відповідь дає той хто першим підняв руку. Кожна правильна відповідь – два бали. Загадки повинні бути простими, короткими. Приклади загадок:

– Не ставок і не ріка, мох росте і осока. Там земля - неначе тісто. Що воно за дивне місце? (Болото).

– Хто малюнки на вікні уночі зробив мені? (Мороз).

– Він падає на наші хати, сам білий-білий й волохатий. (Сніг).

– Вдарив грім у хмарні дні. Що на небі за вогні? (Блискавка).

– Намочив усе навкруг. Як же зветься цей наш друг? (Дощ).

Запитання від бабусі-плутанки. Вчитель зачитує учням якесь твердження, а діти мають відповісти на нього словами «так» або «ні». Кожна правильна відповідь – один бал. Питання:

- Термометр це іграшка (ні);
- Сонце це зоря? (так);
- Доба триває 20 годин? (ні);
- Дніпро – найбільша річка України? (так);
- Озеро і ставок це одне і те ж саме? (ні).

Окрім вищезазначених завдань можна використовувати й інші їх типи, наприклад кросворди, чайнворди, ребуси. Вони підходять для використання в іграх з різними сюжетами такими як змагання, гра-мандрівка тощо.

**Отже, дидактичною грою** ми називаємо таку гру, яка спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок. Ігри розвивають пізнавальну активність, спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, творчу уяву, образне мислення. Вони позбавляють навчання сірості, буденності, одноманітності, монотонності; створюються умови для всебічного розвитку дитини, її здібностей, накопичуються позитивні емоції, вноситься новий цікавий зміст у навчання, учні проявляють фантазію і самостійний пошук відповіді, накопичують знання. Ігрові технології є мотиваційними за своєю суттю, а їх вплив на учня багатофункціональний, що визначає їхню перевагу над іншими технологіями навчання. При розробці гри, можна користуватися найрізноманітнішими завданнями, головне, щоб гра була цікавою, відповідала навчальній програмі і віковим здібностям учнів, залучала до роботи всіх учнів класу.

1. Селевко Г. К. Современные образовательные технологи. / Г. К. Селевко. – М. : Нар. образование, 1998. – 144 с.
2. Коваль Л. В. Сучасні навчальні технології в початковій школі: Навчально-методичний посібник / Л. В. Коваль – К. : Видавництво «Початкова школа», 2006.
3. Кондратюк С. П. Методи і форми організації навчання. / С. П. Кондратюк, А. І. Дьомін. – К. : Рад. шк., 1985. – 230 с.
4. Нечипорук Н. І. Розвивальні ігри для дітей. / Н. І. Нечипорук, О. П. Томей. – К. : Видавнича група «Основа», 2007.
5. Височан Л. М. Гра, як засіб вивчення освітньої галузі «Природознавство» в початковій школі / Л. М. Височан // Молодий вчений. – 2014. – № 4. – С. 49–52.