



**ВЕРБОВСЬКИЙ Ігор, СИНЯНОС Олена /
Ihor VERBOVSKYI, Olena SYNYANOS**

**ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ
У РОБОТІ ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ**

[Using Game Technologies in the Work of a Primary School Teacher]

Одним із головних завдань школи є формування творчої, самостійної й активної особистості. З огляду на це особливої значущості набуває проблема використання ігрових технологій у професійній діяльності вчителя початкових класів як ефективної умови розвитку пізнавальної активності учнів. Ігрові технології мають досить цінний потенціал у процесі вивчення різних дисциплін у початковій школі. Використання ігрових технологій у початковій школі полягає у створенні цікавої умовної ситуації, завдяки якій діяльність набуває ігрового характеру [1]. Всі вище згадані ігрові технології спрямовані на активізацію уваги, стимулювання мисленневих процесів учнів, активізуючи ініціативність, самостійність та, як наслідок, пізнавальну діяльність учня.

Ігрова діяльність у освітньому процесі має дуже цінний потенціал у питанні формування знань, умінь і навичок учнів відповідно до їх вікових та психологічних особливостей, оскільки має повну відповідність інтересам, потребам учнів, через що дуже ефективно активізує та пробуджує в учнів інтерес до пізнання, стаючи умовою формування стійкого інтересу та позитивної мотивації школяра до засвоєння нової інформації, спрямовує на самостійний пошук, дослідництво, творчість [2].

Огляд особливостей використання ігрових технологій у початкових класах є основою для узагальнення про те, що у цьому контексті використовують: ділові ігри передбачають вирішення проблемної ситуації за певним задумом; творчі ігри, що відображають деяку професійну діяльність; дидактичні ігри, які передбачають готові правила, вимагають від учня вміння розшифровувати, розплутувати, розгадувати, але найголовніше – знати предмет. Дидактичні ігри добираються за принципом самонавчання. Цінність дидактичної гри визначається по ефективності у вирішенні того чи іншого завдання стосовно кожного учня; творчі ігри, що відображають деяку професійну діяльність. У цих іграх учні освоюють процес творення, учні вчать планувати свою роботу, оцінювати результати своєї та чужої діяльності, виявляти кмітливість у вирішенні творчих завдань; інтелектуальні ігри, метою яких є демонстрація школярам рівня їхньої підготовленості, тренуваності, шляхів подальшого самовдосконалення. Найчастіше такі ігри ґрунтуються на змаганні [3].

Змагання, вікторини, конференції, інтерактивні ігри у процесі вивчення різних дисциплін розширюють і поглиблюють здобуті навчальні знання учня, показують як їх можна застосувати на практиці, розвивають мислення, розумові здібності, допомагають ввійти у світ наукових ідей, розвинути творче мислення, креативність учня початкової школи.

Список використаних джерел

1. Педагогічні технології в підготовці вчителів: навч. посібник / кол. авт.; за ред. І. Ф. Прокопенка. 3-є вид., допов. і перероб. Харків : ХНПУ, 2018. 457 с.

2. Теплов Б. М. Здібності і обдарованість. *Психологія індивідуальних відмінностей*. Харків: Вид-во Харк. ун-ту, 2015. С. 136.

3. Шапко Л. І. Матеріал по ігровій діяльності «Гра як діяльність людини. Поняття та значення гри у житті людини». URL: <https://is.gd/cCSDvm> (дата звернення: 20.10.2022)