

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

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ЕФЕКТИВНОГО ВИКОРИСТАННЯ
ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У РОБОТІ ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ**
*[Methodical Recommendations on the Effective Use of Game Technologies
in the Work of Primary School Teachers]*

Сучасні умови життя вимагають формування активної творчої особистості, що спроможна буде вирішувати на високому рівні сучасні завдання розвитку держави. Державні стандарти головною метою української освіти визначають створення умов для особистісного розвитку та творчої самореалізації кожного громадянина з метою оволодіння учнями певним діяльнісним досвідом, про що зазначається у Державному стандарті початкової загальної освіти [7] та у Національній стратегії розвитку освіти в Україні період до 2021 року. Це вимагає від учителя творчого підходу до організації навчальної діяльності молодших школярів на якісно новому рівні.

За таких умов гостро стоїть питання високої якісної організації мобільності мислення школярів, новаторського підходу педагогів до ефективно організації навчальної діяльності учнів відповідно до умов сучасності. Основна мета НУШ – створення школи, у якій буде приємно навчатись і яка даватиме учням не тільки знання, а й уміння застосовувати їх у житті, створення основи для неперервної освіти і подальшого розвитку наукового потенціалу, забезпечуючи освітній процес сучасними технологіями відповідно до вимог часу.

Ці умови можуть реалізуватися в сучасній школі за використання інноваційних та нестандартних технологій навчання, до яких відносять ігрові. Гра – діяльність, звична й природна для дитини. У житті молодшого школяра гра має досить цінне значення, яке ні з чим не можна порівняти. Дитина, яка не грається, не може ефективно і повноцінно розвиватися. Доцільність використання ігрових технологій у освітньому процесі початкової школи зумовлена тим, що саме гра задовольняє біологічні та психологічні потреби дітей та сприяє їх психічному, емоційному, соціальному та моральному розвитку. У іграх діти входять у різні відносини: співробітництва, спільної взаємодії, взаємоконтролю.

Оптимізація освітнього процесу у початковій школі із використанням ігрових технологій, передбачає певні рекомендації (пам'ятки) Наприклад, на думку Н. Руденко, на уроках математики до них варто відносити такі:

1) уважно прочитай завдання; подумай, про що йдеться в ньому; з'ясуй незрозумілі слова і вирази;

2) виділи у завданні умову і запитання;

3) подумай, що означає кожне число; який зв'язок між числами?

4) ця задача проста чи складена? якщо складена, то спробуй намітити план розв'язання;

5) якщо план не вдалося відразу скласти, то запиши числові дані задачі або зроби короткий її запис; пригадай, яку подібну задачу розв'язували раніше; розв'яжи частину задачі; чи не можна тепер знайти відповіді на основне запитання?

З порадами вчитель ознайомлює учнів поступово, досягаючи того, щоб вони стали частиною особистого досвіду кожної дитини. Спочатку пам'ятка оголошується вчителем перед усіма учнями класу. Після цього доцільно запропонувати дітям записати її і користуватися нею під час самостійного розв'язування навчальних задач. Розпочинати роботу варто із чіткого планування подальших дій, сприяти створенню позитивного емоційного настрою учнів у процесі роботи.

З метою формування пізнавальної активності учнів у процесі навчання, педагог повинен пам'ятати насамперед про те, що у перші роки шкільного навчання в учнів слід пробудити їх інтерес до навчальних занять, мобілізувати їхню увагу, повернути, активізувати їхню роботу. Відомо, що й дитина зацікавлена роботою, позитивно емоційно налаштована, ефективність занять помітно зростає. Появі такої зацікавленості сприяє використання ігрових технологій, оскільки саме вони дозволяють одноманітний матеріал зробити цікавим для учнів, надати йому цікавої форми. Позитивні емоції, що виникають під час гри, розвивають довільну увагу, активізують пам'ять, удосконалюють практичні навички школяра. У процесі гри, досить непомітно та невимушено, учень виконує велику кількість арифметичних дій, вирішує завдання, збагачує свої просторові, кількісні та часові уявлення, тренується в обчисленнях, виконує операції аналізу та порівняння чисел, визначає форми геометричних фігур.

Формуванню зацікавленості учня навчальним предметом, на наш погляд, сприяє використання дидактичних, рольових та творчих ігор, які дозволяють зробити одноманітний матеріал цікавим для учнів, надавши йому цікавої та неординарної форми, яка була б зрозуміла й доступна для учнів (наприклад, використання прийому драматизації: відвідування початку уроку казковими героями або персонажами популярних комп'ютерних ігор тощо). У випадку, якщо учні будуть захоплені грою,

вони легше засвоюють програмний матеріал, набувають певних знань, умінь і навичок.

Тому включення до уроку ігор та ігрових ситуацій зробить процес вивчення предметів початкової школи цікавим, сформує у дітей бадьорий робочий настрій, сприятиме подоланню ними труднощів у процесі засвоєння матеріалу, зніме стомлюваність та активізує увагу. Адже за використання ігор, учень зацікавиться тим матеріалом, у опрацюванні якого він спочатку не мав бажання брати участі. За цих умов в учня виникне інтерес до вивчення предмета. Ігрова діяльність стане запорукою того, що учень вчитиметься дедалі довше концентрувати увагу на різних темах із уроків «ЯДС», української мови і читання, математики. Ігрові технології активізують пізнавальну діяльність учнів, їхні вольові зусилля, наполегливість у досягненні мети.

Реалізуючи ігрові завдання на уроках в початковій школі, функціями педагога є координаційна, інтеграційна, мотиваційна.

С. Чупахіна вважає, що основними чинниками використання ігрових технологій як засобу формування позитивних мотивів навчання у школярів молодшого віку можна назвати.

1. Відповідність ігрового задуму віку учнів.
2. Наявність елемента новизни у кожному уроці та занятті із використання ігор.
3. Різноманітність ігрових дій.
4. Відповідність місця, де проводяться ігрові уроки, сюжету гри.
5. Безпечність та дотримання гігієнічних норм під час ігрової діяльності.
6. Доцільний розподіл ролей між учнями, поділ учнів на команди відповідно до принципів рівності, посильності, можливостей учнів, їх практичного досвіду.
7. Відповідність емоційного стану педагога під час уроку видам та формам ігрової діяльності, у якій він бере участь.

Педагогу також необхідно пам'ятати про те, що не можна критикувати учнів, які допустили порушення ігрових правил. Вчитель повинен розподіляти ролі та обов'язки між учасниками гри, ділити учнів на команди (відповідно до можливостей, здібностей, успішності), причому в основі цих дій має бути демократичний принцип уставленні до кожної команди та її учасників: тобто, відповідно до підсумків ігрових конкурсів, педагог повинен створювати ситуації із добровільним прийняттям ролі, прийняттям її за черговістю.

Емоційний стан вчителя під час уроку повинен відповідати діяльності, у якій він бере участь. Педагог повинен не лише вміти організовувати гру, а й координувати діяльність учнів у процесі такої роботи.

Вчитель також повинен пам'ятати і про те, що уроки у початковій школі не може будуватися лише на іграх. Педагог повинен брати до уваги

короткочасність дидактичних ігор, адже їхня тривалість не повинна перевищувати більше десяти-двадцяти хвилин. Крім цього, у цей час не повинна знижуватись розумова активність гравців, щоб вони не втрачали інтерес до поставленого завдання. У процесі застосування ігрових технологій за допомогою дорослого діти починають усвідомлювати, що навчання не є грою, це серйозна та відповідальна діяльність, яка передбачає певні зусилля та результати.

Підсумки гри повинні підбиватися відразу після завершення. Якщо методика організації гри дотримується максимально точно, це дозволить досягти ефективності завдання, поставленого у грі. Такі результати можуть мати подвійний аспект – в ігровій та навчально-пізнавальній діяльності учнів. Реалізація дидактичної функції гри реалізується у вигляді обговорення ігрової дії. Крім цього, потрібен аналіз співвідношення ігрової ситуації як моделюючої, дослідження її поєднання з реальністю. У такій моделі найважливіша роль – у підсумковому обговоренні результатів гри. У його межах учні проводять колективний аналіз перебігу та результатів гри, аналізують власні результати за мудрого керівництва дорослого.

Через це педагог повинен обирати ті види ігрових завдань, які стимулюватимуть мотивацію учня до навчання, розвиватимуть творче мислення, його інтерес до навчання, до творчої діяльності. Адже однією з найголовніших цілей, яку ставить перед собою вчитель – це навчити школярів мислити творчо і нешаблонно, слід правильно та ефективно підбирати завдання для уроків, які будуть викликати цікавість та захопливість у дітей.

Також варто додати, що у процесі розробки методичних рекомендацій із підвищення рівня пізнавальної активності на уроках із використанням ігрових методів, треба звертати увагу на такі педагогічні умови, як: відповідність віку та інтересам учнів початкової школи, цікавий виклад матеріалу на заняттях, який краще сприймається молодшими школярами, порівняно із традиційними формами та методами навчання, побудова навчального процесу з орієнтації на теоретичне мислення учня; забезпечення необхідної емоційно-доброзичливої атмосфери і активних способів розвитку самостійності дітей, їхньої фантазії, уяви; опора на зону найближчого розвитку дитини, диференційований підхід у навчанні.

Вчитель також повинен врахувати і те, що методика формування пізнавальної активності учнів початкової школи використанням засобів гри має орієнтуватися на психологічні особливості дітей молодшого шкільного віку, на їх здібності та можливості, тому уроки із використанням дидактичних ігор також повинні включати різноманіття цікавої наочності, а також інтерактивних засобів передачі знань і даних (падлет-дошки, плакати та ін.).

Педагог повинен враховувати і те, що роботу на уроці слід організувати на принципах доступності, активізації пізнавальної діяльності учнів початкової школи. Ігри на уроках повинні мати різний зміст: дидактичний, дотепний, жартівливий, проблемний та ін.

У процесі реалізації ігрових технологій на уроках у початкових класах доцільно застосовувати парну та групову форми роботи. У молодшому шкільному віці думки часто зароджуються лише завдяки діалогу, який виникає в ході обговорення. У процесі групової або парної роботи учні можуть виконати посильне для них завдання і повідомляти вчителя про результати своєї роботи, задавати питання, які спонукатимуть до пошуку, активності у процесі засвоєння знань на уроках у початковій школі. Це може бути реалізовано у формі відповідей на проблемні завдання ігрового змісту, інсценізації, діалогу.

Під час гри діяльність учнів не повинна стати просто «розвагою» й в жодному разі не повинна перевантажувати їх.

Це залежить від особистості учителя, його вміння пробуджувати в кожного учасника освітнього процесу первинний інтерес, надаючи іграм невимушеності, різноманітності і творчості. Для цього доцільно використовувати ігри, як: «Турнір ерудитів», «Що? Де? Коли?», «Поле чудес», «Брейн-ринг» та ін.

Педагог повинен сприяти прагненню учнів досягти перемоги стимулювати їхню активність у процесі роботи, сприяти розумінню, що гра, як будь-яку діяльність, треба сприймати серйозно та відповідально, і доводити розпочату справу до кінця. У іграх із молодшими школярами повинні бути елементи загадковості, забави, які потребують від учнів зосередженості, обдумування, зіставлення мети гри із кінцевими результатами.

На думку Г. Корицької та І. Подлесної, важливо, щоб за бажанням самих учнів у процесі використання ігрових технологій відбувалося багаторазове повторення матеріалу у різних формах. Найбільш ефективно використовувати гру на уроці під час перевірки знань. Запам'ятавши всі поняття, правила, факти, імена у кількох іграх, учень змушений порівнювати, протиставляти, виділяти спільне та відмінне.

Метод використання дидактичної гри повинен відповідати таким вимогам:

1. Ігри повинні бути доступні за сюжетом та рухами, щоб представляти інтерес для учнів, готувати їх до подальшої роботи.

2. Ігри повинні бути тісно пов'язані з програмним матеріалом та темою уроку, підібраними з урахуванням психофізичних та вікових особливостей учнів.

3. Перед їх проведенням необхідно провести підготовчу роботу, яка спрямована на розуміння правил гри, сюжетної лінії, кінцевої мети.

Вчитель повинен керувати грою, надавати диференційовану допомогу дітям у створенні сюжету, розподілі ролей, при необхідності разом із учнями виконувати ігрові дії.

Усі типи ігор потрібно проілюструвати.

При плануванні гри визначити не тільки її дидактичну мету, а й корекційну.

Однак для проведення навчальних ігор на уроках педагог повинен зважити й на ряд обмежень:

1. Не потрібно організовувати навчальну гру, якщо учні недостатньо знають тему.

2. Не бажано використовувати ігри на уроках тематичних атестацій, якщо такі ігри не використовувались під час навчання.

За цих умов гра створює атмосферу здорової конкуренції, змушує повторно використовувати накопичені знання та застосовувати їх не лише механічно, але відповідно до ігрових обставин.

Отже, ігрову діяльність на уроках можна організовувати по-різному, зважаючи на варіативність завдань та орієнтація на підтримку пізнавального інтересу школяра у процесі навчання як умови формування пізнавальної активності.

Ігрові технології та їх використання на уроках у початковій школі повинні відповідати темі, меті уроку, передбачати певні правила та умови їх виконання. (наприклад, рольова навчальна гра повинна передбачати сюжет, роль, дія, ігрове правило, а в інших тільки правило тощо).

Проведення ігор і доцільне керівництво ними в початкових класах вимагають великої майстерності від учителя. Перед проведенням гри варто скласти сюжет, розподілити ролі між учасниками гри, які можуть проводитися у формі парної або групової роботи, попередньо підготувавши дидактичний матеріал, необхідне обладнання для гри тощо.

Список використаних джерел

1. Державний стандарт початкової загальної освіти. *Початкова школа*. 2018. № 7. С. 1–19.

2. Комар О. Інтерактивні методи як інноваційна діяльність сучасного вчителя початкової школи. *Педагогічний вісник*. 2015. № 7. С. 47–50.

3. Корицька Г., Подлесна І. Реалізація проблемно-пошукової, дослідницької діяльності учнів засобами веб-квест технології. *Українська мова і література в школах України*. 2016. № 11. С. 3–7

4. Матюшкіна М. Розвиток творчої активності школярів. Київ: Педагогіка, 2014. С. 47.

5. Національна стратегія розвитку освіти в Україні період до 2021 року. URL: <https://is.gd/Svdp9F> (дата звернення: 20.10.2022)

6. Руденко Н. М. Додавання та віднімання чисел частинами. Побудова чотирикутника за зразком. *Початкова школа і сучасність*. 2015. № 4(8). С. 7–15.

7. Скворцова С. О. Формування у молодших школярів умінь розв'язувати прості задачі. *Динаміка наукових досліджень 2014*: матеріали III Міжнар. наук.-практ. конф. Педагогіка. Дніпропетровськ: Наука і освіта, 2014. Т. 30. С. 23–26.

8. Стадник Л. Актуальні проблеми математичної освіти. Шляхи їх вирішення. *Педагогічні науки*. 2016. № 5. С. 7–23.

9. Чупахіна С. Методичне керівництво оцінюванням навчальних досягнень першокласників. *Вісник Прикарпатського університету. Педагогіка*. Івано-Франківськ: Плай, 2016. Вип. XII. С. 102–109.

10. 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)