

Лимар Ю. М.

*кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри дошкільної та початкової освіти*

Національний університет
«Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка
м. Чернігів, Україна

Левченко І. Г.

*студентка магістратури факультету
дошкільної, початкової освіти і мистецтв*

Національний університет
«Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка
м. Чернігів, Україна

МЕТА І ЗАВДАННЯ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Реформування системи освіти в Україні передбачає створення школи, у якій учні не тільки оволодіватимуть знаннями, а й набуватимуть умінь застосовувати їх у житті. Учитель Нової української школи повинен зруйнувати стереотип «навчатися – це складно». Натомість він буде знаходити новий, цікавий, сучасний матеріал для уроків; показувати учням можливості практичного застосування одержаних знань, враховувати їхні можливості та інтереси; використовувати сучасні інформаційні технології, активні форми та методи роботи. Усе вище перераховане сприятиме формуванню в учнів уявлень про навчання як захопливий і цікавий процес взаємодії вчителя й учнів. Значні можливості для реалізації поставлених завдань мають ігрові технології.

Використання ігрових технологій в освітньому процесі досліджували С. Василенко, А. Єрмоленко, О. Мокрогуз, О. Савченко, Н. Савчук, І. Сікорський, Н. Слюсаренко, Ю. Чечітко та ін.

Мета дослідження: розкрити мету і завдання використання ігрових технологій в початковій школі.

Гра є природною, цікавою та привабливою діяльністю для молодших школярів. За словами В. Сухомлинського, «у грі розкривається перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку» [3, с. 95].

Відомий психолог С. Рубінштейн визначає гру як усвідомлену діяльність, тобто сукупність осмислених дій, об'єднаних єдністю мотивів [4]. На думку Г. Щукіної, гра сприяє розвитку пізнавальної активності учнів, стимулює творчі процеси їхньої діяльності, знімає напруження, втому, створює сприятливу атмосферу для спілкування [4].

Варто відзначити, що дидактична гра, на відміну від розважальної, має певні істотні ознаки, стійку структуру. П. Підкасистий виділяє такі компоненти дидактичної гри: ігрова задумка, правила гри, дидактичні завдання, обладнання гри, результат гри [4].

Ігрова діяльність – це динамічна система взаємодії дитини з навколишнім середовищем, у процесі якої відбувається його пізнання, засвоєння культурно-історичного досвіду і формування дитячої особистості [1].

Використання ігрової діяльності з метою підвищення ефективності навчального процесу 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 [1].

У сучасній початковій школі ігрова діяльність використовується в таких випадках:

- як самостійний елемент в технології для засвоєння поняття, теми, розділу навчального предмета;
- як елемент більш загальної технології;
- як урок або його частини (введення, контроль);

– як технологія позакласної роботи [1].

Метою застосування ігрових технологій у початковій школі є розвиток стійкого пізнавального інтересу в учнів через різноманітні ігрові форми навчання.

Завдання використання ігрових технологій в початковій школі:

- освітні (сприяти засвоєнню, поглибленню, узагальненню, систематизації учнями навчального матеріалу; удосконалювати уміння й навички тощо);
- розвивальні (розвивати творче мислення, емоційний інтелект, пам'ять, увагу, уяву, спостережливість, емпатію; здатність використовувати одержані знання на практиці; навички співпраці, комунікативні навички тощо);
- виховні (виховувати моральні погляди й переконання; толерантність, прагнення до самовдосконалення тощо).

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій при визначеній формі занять відбувається за такими основними напрямками:

- дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання;
- навчальна діяльність підкоряється правилам гри;
- навчальний матеріал використовується як засіб;
- у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, що переводить дидактичне завдання в ігрове;
- успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом [4].

Варто зазначити, що під час використання ігрових технологій змінюється і позиція вчителя. Він може бути організатором гри (пояснює мету, правила гри, запланований результат), співучасником гри (бере участь у грі як учасник), спостерігачем за грою учнів (спостерігає за організацією та проведенням гри самими учнями). На початкових етапах (здебільшого у 1 класі) учитель частіше виступає організатором гри. У подальшому, коли діти вже знають правила тих чи

інших дидактичних ігор, вчителю доцільно залучати до їх проведення самих учнів, а самому бути учасником гри або спостерігачем.

На основі аналізу психолого-педагогічної літератури можна стверджувати, що дидактична гра має значні можливості для навчання, виховання й розвитку особистості молодшого школяра; підвищення навчальної мотивації, розвитку вольових якостей; формування міжособистісних стосунків в учнівському колективі.

Отже, використання ігрових технологій в освітньому процесі сприяє підвищенню навчальної та творчої активності учнів, ефективній організації роботи в колективі та утвердженню дитини в ньому, ефективності засвоєння навчального матеріалу, поглибленню та розширюються уявлень і знань учнів.

Список літератури:

1. Освітні технології : навч.-метод. посіб. / О. М. Пехота, А. З. Кітенко, О. М. Любарська та ін. ; за заг. ред. О. М. Пехоти. – Київ : А. С. К., 2002. – 255 с.
2. Нісімчук А. С. Педагогіка : підруч. / А. С. Нісімчук. – Київ : Атіка, 2007. – 344 с.
3. Сухомлинський В.О. Серце віддаю дітям // Вибрані твори: В 5-ти т. / В.О. Сухомлинський. – К.: Рад. школа 1976. – Т.3. – С. 7-279.
4. Кукушин В. Ігрові технології на уроках // Відкритий урок: розробки, технології, досвід: науково-методичний журнал. – 2006. – № 11-12. – С. 3-7.