

Красноградський ліцей № 4
Красноградської міської ради Харківської області

ФОРМУВАННЯ КЛЮЧОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ УЧНІВ
ШЛЯХОМ ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Куліченко Інна Вікторівна,
учитель початкових класів
Красноградського ліцею №4
Красноградської міської ради
Харківської області,
спеціаліст вищої категорії

м. Красноград
2023

ПЕРСОНАЛІЇ



1. Прізвище, ім'я, по батькові – Куліченко Інна Вікторівна

2. Число, місяць, рік народження – 18.06.1978

3. Повна назва закладу освіти, який закінчила, рік закінчення – Харківський державний педагогічний університет ім. Г.С. Сковороди, спеціальність «Початкове навчання», 1999 рік

4. Стаж педагогічної роботи – 24 роки, початок педагогічної діяльності – 16.10.1997

5. Основні етапи педагогічної діяльності:

- 1997 – 2009 роки – Українська загальноосвітня школа I-II ступенів Красноградської районної державної адміністрації Харківської області, на посаді вчителя початкових класів
- 2009 – 2010 рік – Кирилівська загальноосвітня школа I-II ступенів Красноградської районної державної адміністрації Харківської області, на посаді вчителя початкових класів
- 2010 – 2011 рік – Багатoproфільний ліцей м. Красноград, на посаді вчителя початкових класів
- 2011 – 2014 роки – Роздольська загальноосвітня школа I – II ступенів Красноградської районної державної адміністрації Харківської області, на посаді вчителя початкових класів
- 2014 – 2023 роки – Красноградський ліцей №4 Красноградської міської ради Харківської області, на посаді вчителя початкових класів

6. Місце роботи, посада, яку обіймає – учитель початкових класів Красноградського ліцею №4 Красноградської міської ради Харківської області

7. Педагогічні відзнаки та визнання

- Грамота Красноградської районної державної адміністрації за I місце в I (районному) турі Всеукраїнського конкурсу «Учитель року – 2014»
- Грамота Красноградської районної ради за відданість справі навчання і виховання підростаючого покоління, відповідальне ставлення до виконання посадових обов'язків та з нагоди святкування Дня працівників освіти» (2019)
- Грамота Красноградської районної державної адміністрації за сумлінну працю, рівень професійної майстерності, плідну педагогічну діяльність,

вагомий внесок у розвиток освіти Красноградського району та з нагоди професійного свята – Дня працівників освіти (2021)

8. Сутність досвіду - сучасні заклади загальної середньої освіти мають усі можливості забезпечити високоякісну організацію освітнього процесу через упровадження інноваційних методів. Провідне місце серед них належить ігровим технологіям. Це одна з форм роботи, яка дозволяє зробити навчання цікавим, адже особливість їх у тому, що це одночасно і розвага, і освіта. До речі, гра – невіддільна частина освітнього процесу учнів початкової школи. Ігрові ситуації підштовхують школярів до пошуку нестандартних шляхів розв’язування завдань, діти легко розуміють і сприймають незнане. А ще вони захоплюються грою і не помічають, що навчаються. Як свідчить мій досвід, ігрові технології – це саме та форма, що спонукає до практичного використання знань, отриманих на уроці. Ігровий формат має неабияку цінність, оскільки поєднує в собі освітню, розвивальну та виховну функцію.

Ігри – це не просто забавки, їх можна використовувати як інструмент для досягнення конкретних цілей: згуртування учнів класу, пояснення нового навчального матеріалу в невимушеній формі, ознайомлення з місцевими та зарубіжними традиціями, виховання взаємоповаги один до одного тощо.

9. Методологічна основа педагогічного досвіду

Ігрові технології вже давно стали предметом дослідження науковців, педагогів та методистів освіти, філософів, психологів, представників педагогічних наук, їх вивчали (І. Дичківська, Г. Селевко, Томмазо Кампанелла, Франсуа Рабле, Ян Амос Коменський, Джон Лок, Фрідріх Фребель, Карл Грос, Лев Виготський, О. Запорожець, Давид Ельконін, О. Усова, О. Савченко, З. Богуславська та О. Смірнова, Р. Буре, А. Бондаренко, Я. Колчак, М. Баске, П. Лесгафта, Л. Литвинова, П. Шарбан, М. Гриньова, В. Курті, Ю. Бабанський та Г. Нойнер, В. Сластьонін, М. Сорокін, В. Семенов, І. Свиридова, З. Файчак, Ю. Ільїна, С. Ісаєнко, Т. Шевчук, Н. Слаєва, В. Сотніченко та О. Ільюшина, Альбер Валлон та представники педагогічної науки, такі як Рудольф Пфютце, Інґрид Хоппе, Леонард Шройтер (Німеччина), Дора Ковач, Орсоля Ваг, Пал Баконі (Угорщина), Людмила Белінова (Чехія), Елена Петрова, Светлана Аврамова (Болгарія) та інші. Б. Нікітін і Л. Нікітіна звернули увагу на вміння вчителя знаходити спільну мову в процесі ігрового спілкування і взаємодії з учнями. Вони пишуть наступне: "Гра не допускає примусу чи удавання. Дорослі стають "прийнятними" для дітей лише тоді, коли грають серйозно - коли вони переживають, відчувають, насолоджуються і живуть грою, а не підкоряються дітям і їхнім «тривіальним діям» заради дидактичної мети. Нам потрібно спілкуватися з дітьми, тому що ми повинні знати їхню мову - мову гри. Діти вчаться розуміти нас, то чому б нам не

вчитися у них? Це допомагає нам виробити спільну мову з дітьми, яка необхідна для взаєморозуміння"

Дослідження науковців показали, що навчально-ігрова діяльність призводить до розвитку таких рис характеру учнів, як наполегливість у здобутті знань, старанність та академічна відповідальність. Вони зазначили, що учні, які є пасивними на традиційних уроках, стають набагато активнішими, намагаються допомогти всьому колективу в роботі, покращують дисципліну та організованість, знижують агресивність.

10. Друковані та електронні видання протягом останніх 5 років:

- Журнал Видавничої групи «Основа» «Початкове навчання та виховання», № 34 – 36 (614-316): «Правопис префіксів –роз-, -без-. Перенос слів із префіксами», Сертифікат, 2021 рік;
- Учительський журнал он-лайн: «Діяльнісний підхід в реалізації мовно-літературної освітньої галузі» Сертифікат ММ № 01102737, 2021 рік;
- Журнал Видавничої групи «Основа». «Початкове навчання та виховання» № 1-2 (545-546), Сертифікат, 2020 рік
- Міжнародний конкурс творчих робіт та навчально-методичних розробок педагогів «Педагогічний проєкт». Майстер-клас «Вчимося писати есе», 2 місце, Диплом КР32РР-24, від 20 лютого 2022 року;
- Міжнародний конкурс творчих робіт та навчально-методичних розробок педагогів «Методична система ефективного вчителя». Методична розробка «Навчаємось граючись» 1 місце. Диплом КР38РР - від 09 грудня 2022 року;
- Міжнародний конкурс творчих робіт та навчально-методичних розробок педагогів «Педагогічний проєкт» Номінація: Кращий сценарій свята, 1 місце, Диплом КР34РР-9 від 29 квітня 2022 року;
- Міжнародний конкурс творчих робіт та навчально-методичних розробок педагогів «Педагогічний проєкт» Квест-гра «Запалюємо зорі» до Дня Святого. Миколая, 1 місце. Диплом КР30РР -20 від 03 грудня 2021 року;
- Міжнародний конкурс творчих робіт та навчально-методичних розробок педагогів «Педагогічний проєкт», 1 місце, Диплом КР34РР-9, від 29 квітня 2021 року;
- Фестиваль «добрих практик» освітян Харківщини у номінації «Спеціальна та інклюзивна освіта» Диплом III ступеня, 2021 рік;
- Фестиваль «добрих практик» освітян Харківщини у номінації «Початкова освіта». Диплом III ступеня, 2022 рік;
- Фестиваль «добрих практик» освітян Харківщини у номінації «Початкова освіта» Диплом III ступеня, 2023 рік;
- Міжнародний конкурс класних керівників. Методична розробка «Професія і дитина», 2 клас. Диплом I ступеня КК17РР-107, від 30 жовтня 2020 року;

- Міжнародний конкурс творчих робіт та навчально-методичних розробок педагогів «Методична скринька педагога», «Де щастя України», I місце, Диплом КР20РР-114, від 30 жовтня 2020 року

Куліченко В.В., переможець I туру всеукраїнського конкурсу «Учитель року – 2023» у номінації «Початкова освіта»

Зміст

Вступ	7
Розділ 1. Теоретичний підхід до використання гри в освітньому процесі	8
1.1. Зародження гри як методу навчання в початковій школі	10
1.2. Роль педагога в упровадженні гри в освітню діяльність	12
1.3. Методика впровадження педагогічних підходів з використання гри в навчальному процесі	15
Розділ 2. Практичний досвід застосування ігор в початкових класах під час офлайн і онлайн навчання	19
2.1. Приклади використання дидактичних ігор на уроках в початковій школі під час офлайн навчання	22
2.2. Використання гри як інструменту під час онлайн навчання	23
Висновки	33
Список використаних джерел	35
Додатки	37

Вступ

У XXI столітті розвиток суспільства та освіти ставить перед педагогами важливе завдання – зацікавити дітей у процесі навчання. З цією метою використовуються різноманітні сучасні педагогічні технології. Одним із пріоритетних видів інноваційних технологій є ігрові технології.

Психологи вказують на те, що у школах приділяється недостатньо уваги грі, а дітям відразу пропонують дорослий підхід до будь-якого виду діяльності. Програми, які використовуються у школах, залишають мало часу для відпочинку учнів. Перехід від гри до серйозних занять занадто різкий, тому дітям важко переключитись з одного виду діяльності на інший та відпочити між вправами. Тому, я вважаю, що гра повинна стати важливим компонентом діяльності учнів початкової школи.

У цьому контексті Нова українська школа акцентує увагу на використанні різноманітних технологій, методів та ресурсів, які допоможуть активізувати пізнавальну діяльність учнів. Використання ігор у навчальному процесі школи ще недавно було обмеженим, проте сьогодні вони стають необхідною складовою. Це пояснюється тим, що сучасні діти мають підвищену збудливість, вони емоційні, швидко втомлюються та мають нестійку увагу. В таких умовах гра може стабілізувати ситуацію, сприяючи зосередженості та зміцненню уваги дитини.

Актуальність дослідження: впровадження елементів гри в освітній процес з метою формування у дітей інтелектуальних, комунікативних та творчих здібностей.

Виходячи з актуальності дослідження проблеми, мета роботи полягає у висвітленні сутності теоретичної та практичної складових ігрових технологій навчання в початковій школі, а також їх ролі в активізації навчання та розвитку учнів.

Визначеною метою зумовлені наступні **завдання**:

- визначити теоретичні аспекти використання гри як методу навчання в початковій школі;
- дослідити роль педагогів у впровадженні гри в освітню діяльність;
- проаналізувати методи та різноманітні ігрові форми, які використовуються в початкових класах;
- описати практичний досвід використання гри під час офлайн та онлайн навчання;
- за допомогою методичних розробок уроків навести приклади використання ігрових технологій.

Розділ 1 Теоретичний підхід до використання гри в освітньому процесі

Сучасні шкільні освітні стандарти прагнуть формувати в учнів широкий спектр компетентностей, які необхідні для розвитку особистості. Серед них можна виділити: володіння державною мовою; вміння спілкуватися іноземними мовами; математична грамотність; розуміння природничих наук і технологій; інформаційно-цифрова грамотність; навички навчання протягом життя; соціальні та громадські компетентності; підприємницькі навички; загальна культурна грамотність; екологічна грамотність та здоровий спосіб життя. У зв'язку з цим вчителі початкових класів дедалі більше цікавляться тим, як вибрати з великого арсеналу методів і прийомів навчання саме ті, які стимулюватимуть активне засвоєння знань та навичок.

Перехід від дошкільного дитинства, де гра є основним заняттям, до шкільного життя, де навчання має ключову роль, повинен бути ретельно спроектованим з педагогічної точки зору. Дослідження розвитку дітей свідчать про те, що гра є більш ефективним засобом, ніж інші види діяльності, для розвитку психічних процесів. Тому акцентування уваги на грі є найважливішим шляхом залучення молодших школярів до навчальної діяльності. Гра є одним з найцікавіших видів людської діяльності, основним заняттям дітей і методом виховання.

Проблема формування особистості дитини на основі особистісно орієнтованого підходу призвела до зміни головних цілей початкової школи. Кожна дитина повинна відчувати себе повноправним суб'єктом навчальної діяльності, що вимагає оновлення педагогічного інструментарію вчителів початкових класів. Ігрові технології є унікальною формою навчання, яка робить його цікавим та захоплюючим для молодших учнів.

Загалом, технологія розглядається як наука про майстерність, спрямована на досягнення бажаного результату. Педагогічна технологія, з свого боку, представляє собою науково обґрунтовану системну модель діяльності вчителя, що включає опис алгоритму його дій у вирішенні конкретної навчально-виховної проблеми.

Після вступу до школи з дитячого садка дитина зустрічається з іншим видом діяльності – навчанням. Проте гра залишається надзвичайно важливою в її житті. Саме вмілий виклад нового матеріалу вчителем у формі ігри дає можливість молодшим школярам легко розуміти і засвоювати нове без особливих зусиль і напруження.

Існує кілька підходів до визначення поняття «ігрові технології». Наприклад, І. Дичківська розуміє під ігровими технологіями ігрову форму взаємодії між педагогом і дітьми, яка сприяє формуванню навичок

розв'язування завдань на основі вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету.

За своєю суттю, ігрові педагогічні технології, за визначенням Г. Селевко, включають різноманітні методи і прийоми організації освітнього процесу у формі педагогічних ігор. Педагогічна гра має чітку навчальну мету і спрямована на досягнення певних педагогічних результатів, які можна конкретизувати, виокремити і описати з позиції навчально-пізнавального напрямку.

Таким чином, гра є невід'ємною складовою початкової школи. Використання ігрових технологій у процесі навчання молодших учнів відповідає їх природним потребам і спрямоване на підвищення якості освіти, розвиток пізнавальної активності та творчої індивідуальності учнів. Ігрова діяльність дозволяє молодшим учням почувати себе по-справжньому вільними та задоволеними.

1.1. Зародження гри як методу навчання в початковій школі

Гра має довгу історію, і вивчення змісту ігор дітей різних народів і епох свідчить про те, що гра виникла після трудової діяльності та на її основі. Тому ігри первісних людей відображали війну, полювання і процеси землеробства.

Гра є провідною діяльністю дітей і методом виховання. Вона виникла як соціальне явище у процесі історичного розвитку людства, відображаючи реальну дійсність і удосконалюючись разом з розвитком відносин між людьми і суспільством. Гра є активною, свідомою та цілеспрямованою діяльністю, яка задовольняє потребу дитини в активності.

Виникнення гри пов'язане з розвитком та зміною становища дитини у системі суспільних відносин. Однак ця концепція походження гри не може бути вичерпною, оскільки вона припускає, що гра виникає лише з прагнення дитини брати участь у праці дорослих. Це означає, що якщо дитина вже досить рано долучається до такої діяльності, вона задовольняє свою потребу в грі через реальну участь у житті дорослих і, можливо, не відчуває потреби в грі.

Вже в давнину в Афінах існували організовані методи виховання та навчання, в яких використовувалися змагання та порівняння. Діти змагалися у різних сферах, таких як гімнастика, танці, музика та словесні суперечки, для того, щоб розвивати свої здібності.

У середньовічній школі, зокрема у X столітті, змагання між учнями, наприклад у риториці, також були популярними. Замість рутинного навчання, вчителі стимулювали захопленість учнів шляхом організації дискусій та спонукали до активності. Учні навчалися цитувати, переказувати, коментувати, а також створювати описи та імпровізації.

В епоху Відродження та Реформації в Західній Європі Томмазо Кампанелла та Франсуа Рабле закликали до використання принципів ігрового навчання, щоб зробити процес освоєння наук простим та цікавим для дітей. Ян Амос Коменський також пропонував перетворити всі школи на місця ігор, де навчання відбуватиметься через ігрову діяльність, враховуючи вікові особливості дітей.

У XVII столітті Джон Лок та Жан-Жак також підтримували використання ігрових форм навчання. Вони підкреслювали значення суспільно корисної праці, спільних ігор та свят у педагогічному процесі.

Фрідріх Фребель класифікував ігрову діяльність та розвинув теорію гри, продемонструвавши її важливість у своїй педагогічній теорії. Він вбачав у грі ефективний засіб сприяння навчанню дітей. Наприклад, через гру діти могли легше оволодівати поняттями про форму, колір, величину предметів, а також розвивати свою рухову культуру.

Один з вчених, який працював над теорією гри, був німецький філософ і психолог Карл Грос (1861-1946), автор відомих праць «Ігри тварин» та «Ігри людей». Він порівнював особливості гри дітей, інстинктивну діяльність тварин і доводив, що гра має біологічну природу, є одним зі способів підготовки до майбутньої серйозної діяльності, а також є основним змістом життя дитини. Проте варто зазначити, що Грос переоцінював роль інстинктивної природи гри та рівняв гру дитини з грою тварини.

Подальше дослідження та розвиток ігрових форм навчання показали, що гра може бути застосована для вирішення практично будь-яких педагогічних завдань. Вона сприяє активному залученню учнів до процесу навчання, стимулює їх творчий потенціал та розвиток різних навичок і вмінь.

Сучасні психолого-педагогічні дослідження гри зближуються у своїх поглядах на неї як на провідну діяльність дітей початкових класів. Вони аналізують виховний потенціал гри та способи його реалізації. Особливу увагу цим питанням приділяв Лев Виготський та учені його школи, такі як Олександр Запорожець, Давид Ельконін, Ольга Усова та інші. Вони переконували, що виховний потенціал гри може бути реалізованим тільки за умови впливу дорослих. Схожу точку зору розвивали французький психолог Альбер Валлон та представники педагогічної науки, такі як Рудольф Пфютце, Інґрид Хоппе, Леонард Шройтер (Німеччина), Дора Ковач, Орсоля Ваг, Пал Баконі (Угорщина), Людмила Белінова (Чехія), Елена Петрова, Светлана Аврамова (Болгарія) та інші.

Отже, гра є потужним інструментом навчання та розвитку людини. Вона стимулює цікавість, мотивацію і активну участь учнів у освітньому процесі, сприяючи їхньому зростанню та самореалізації. Історія зародження та розвитку ігрових форм навчання показує, що гра є необхідним елементом сучасної педагогіки, який допомагає створити ефективне та захопливе навчальне середовище.

1.2 Роль педагога в упровадженні гри в освітню діяльність

Розробка та впровадження нових педагогічних технологій у навчально-виховний процес представляють широкий спектр аспектів, який був досліджений педагогами протягом минулого і нинішнього століть.

Фрідріх Фребель є одним із перших, хто визнав гру як важливе педагогічне явище. Він підкреслював природність гри в дитинстві і наголошував, що дорослі повинні прикласти максимум зусиль для належної організації цієї діяльності.

Марія Монтессорі, італійська лікарка та педагогиня, в свою чергу, вважала, що головною метою виховання є створення таких умов, що задовольняють потреби дитини, допомагають виявити її індивідуальні запити та сприяють самовихованню й самоосвіті. Вона вбачала гру як найзначущішу діяльність, яка допомагає розкрити особистісний потенціал дитини. Методика Монтессорі включає в себе різноманітні навчальні ігри, такі як «Гусеничка-крупеничка», математичний планшет, шорсткі цифри та інші, які сприяють ефективному навчанню та розвитку дітей. *Додаток 1*

У своїх наукових дослідженнях радянський педагог Костянтин Ушинський акцентував увагу на важливості гри в розвитку морально-вольових аспектів особистості. Він розглядав ігри як діагностичні та прогностичні засоби, а також обговорював важливість збагачення педагогічних кадрів теорією та практикою гри. Педагог підкреслював, що дитина у грі прагне відчувати себе живим і активною особистістю. Гра, як форма діяльності, відкриває для дитини ключі до розуміння її самобутності, а також становить перший крок до застосування індивідуального підходу до її виховання.

Особливе місце у педагогічному процесі, зокрема у роботі Василя Сухомлинського, відводилось грі. В. Сухомлинський вважав, що одним із основних навичок педагога є здатність зрозуміти духовний світ дитини, а досягнути цього можливо лише через гру. Він говорив: «Гра – це могутнє вікно, яке освітлює духовний світ дитини, заповнюючи його цілющим потоком уявлень і розуміння навколишнього світу. Гра – це іскра, яка розпалює полум'я пізнавального інтересу». Один з прикладів дидактичної гри, розробленої Сухомлинським, - «Мій садочок», в якій використовуються картинки з зображенням фруктів, дерев та кущів, що сприяє активному навчанню та пізнанню дитиною навколишнього світу. *Додаток 2*

У своїх дослідженнях радянський педагог Сталь Шмаков виокремлював основні характеристики гри, які приваблюють дітей:

- Гра є вільною розвивальною діяльністю, яка здійснюється за власним бажанням дитини, метою якої є задоволення від самого процесу гри, а не лише досягнення результату (процедурне задоволення).

Гра має творчий характер і в значній мірі базується на імпровізації. Вона є діяльністю, яка вимагає активності та сприяє розвитку творчих здібностей дитини («поле творчості»).

- Гра викликає емоційну залученість, включає елементи змагання, конкуренції та привабливості. Вона стимулює емоційну напругу та піднесеність («емоційна напруга»).
- Гра має свої правила, які можуть бути явними або неявними, і вони відображають зміст гри, а також логічну та часову послідовність її розвитку.

Данило Ельконін, радянський психолог українського походження, який займався дитячою і педагогічною психологією, розробив теорію розвитку дитячих ігор, що набула значної популярності. Згідно з його дослідженнями, існують *чотири рівні розвитку дитячих ігор*:

- Перший рівень полягає у наслідуванні дитиною поведінки дорослих та спрямований на взаємодію з іншими людьми. Це прості форми ігор, які передбачають базові форми спілкування.
- Другий рівень відтворює систему діяльності дорослих з початку до кінця. Дитина розіграє послідовність дій, які характерні для певної професії або ситуації, і відтворює їх у своїх іграх.
- Третій рівень передбачає виділення конкретної ролі дорослого в грі та активне її виконання. Дитина приймає вигляд, мову і дії дорослого персонажа і уявляє себе у цій ролі.

Олена Сорокіна, дослідник в галузі ігрової педагогіки, класифікує ігри за матеріалом і наголошує на їх спрямованості на навчання та пізнавальну діяльність.

У своїй роботі авторка звертає увагу на дидактичні ігри, але дещо поверхово розкриває їх основи. Вона говорить про особливості ігрової діяльності дітей, ігрові завдання, ігрові дії і правила, організацію життя дітей та роль вихователя.

О. Сорокіна виділяє такі *типи ігор*:

Ігри-подорожі, що відтворюють реальні факти і події у нестандартний спосіб. Вони можуть бути простими, але з загадковим елементом, складними з переборними завданнями або цікавими завданнями, які допомагають пізнати щось нове. Ці ігри сприяють посиленню вражень, надають пізнавальний зміст, казкову незвичайність і звертають увагу дітей на те, що є поруч, але їм це не помітно. Подорожі можуть бути уявними або фізичними, вони дозволяють подолати простір і час, або зануритись у світ уяви та фантазії.

Ігри-доручення, де ігрове завдання та дії ґрунтуються на пропозиції щось зробити. Наприклад, «Збери у кошик усі іграшки червоного кольору» або

«Дістань з мішечка предмети круглої форми». В таких іграх діти мають виконати певні завдання згідно з вказівками, що сприяє розвитку уваги та спостережливості.

Ігри-припущення, де ігрове завдання виражене у формі запитань, наприклад, «Що було б, якби...?» або «Що б я зробив, якби...?». Ці ігри стимулюють дітей міркувати про наступні дії, вимагають здатності порівнювати знання з обставинами або запропонованими умовами, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки та активно використовувати свою уяву.

Ігри-загадки, які розвивають аналітичні навички, уміння узагальнювати і робити висновки. Вони спонукають дітей докладно роздумувати над загадкою та знаходити правильну відповідь шляхом логічного мислення та аналізу.

Ігри-бесіди, які базуються на спілкуванні між вихователем та дітьми або між самими дітьми. Ці ігри сприяють активізації емоційно-розумових процесів, спільності слів, дій, думок та уяви дітей. Вони розвивають вміння слухати та розуміти питання вихователя, а також вміння давати відповіді та висловлювати свої судження, сприяючи увазі до змісту розмови.

Згідно з характером ігрових дій А. Аванесова, *дидактичні ігри* можна класифікувати наступним чином:

Ігри-доручення, які базуються на інтересі дітей до взаємодії з іграшками і предметами. У цих іграх діти вчаться підбирати, складати, роз'єднувати, з'єднувати, нанизувати та інші подібні дії.

Ігри з відшукуванням предметів, де особливістю є несподіване з'явлення та зникнення предметів.

Ігри з відгадуванням загадок, які базуються на розгадуванні невідомого. Такі ігри мають назви, наприклад, «Впізнай», «Відгадай», «Що змінилось?»

Сюжетно-рольові дидактичні ігри, де діти відображають різні життєві ситуації та грають ролі, такі як покупець, продавець, вовк, гуси і т.д.

Ігри у фанти або заборонений «штрафний» предмет (картинка). Вони пов'язані з цікавими ігровими моментами, наприклад, скиданням картки, утриманням себе від сказання забороненого слова та інші подібні дії.

Для подальших досліджень важливо знайти відповіді на такі питання: як ефективно використовувати різноманітні ігри під час уроків і як знайти найкращі методи запам'ятовування матеріалу з використанням ігрових елементів для дітей. Це дозволить постійно вдосконалювати методи навчання та забезпечувати якісне засвоєння знань учнями.

1.3 Методика впровадження педагогічних підходів з використання гри в освітньому процесі

Використання ігрових технологій у процесі навчання має багато переваг, які можуть зацікавити вчителів. Перш за все, такий ігровий підхід спонукає учнів активно залучатися до освітнього процесу. Вони не лише приймають інформацію пасивно, але й самостійно розробляють та створюють свої власні ігри. Це дає можливість адаптувати навчання до їхніх особистих потреб і вимог.

Навчання з використанням ігрового підходу сприяє розвитку різних навичок і вмінь учнів. Вони навчаються критично мислити, спостерігати, розв'язувати проблеми та розвивати логічне мислення. Ігри сприяють комунікативним навичкам, співпраці, розвитку лідерських якостей та творчого мислення.

Гра – це складна система, яка має свою структуру, включаючи різні компоненти, такі як мотиваційно-цільовий, змістовий, процесуально-операційний, контрольно-оцінний та результативний. Щоб гра на уроці була успішною і досягала бажаних результатів, *необхідно враховувати наступні вимоги:*

- Учні повинні бути готові до участі в грі. Кожен учень має оволодіти правилами гри, чітко розуміти її мету, кінцевий результат і послідовність дій. Вони повинні мати достатні знання для активної участі в грі.
- Кожен учень повинен мати доступ до необхідного навчального матеріалу, який підтримує гру.
- Постановка завдання гри повинна бути чіткою і зрозумілою. Пояснення гри має бути простим і зрозумілим для учнів.
- Якщо гра є складною, то її потрібно розбити на етапи, поступово вводячи учнів у нові дії та ситуації, доки вони не оволодіють ними і не будуть готові до виконання всієї гри з різними її варіантами.
- Дії учнів повинні бути контрольованими, їх слід своєчасно виправляти, спрямовувати і оцінювати.
- Необхідно уникати ситуацій, що можуть принижувати гідність дитини, таких як образливі порівняння, оцінка за поразку в грі або глузування.

В сучасній освіті ігрові технології знаходять широке застосування. Одним з прикладів є використання технології «ділова гра» як самостійного методу розробки навчальних матеріалів. Крім цього, ігрові технології можуть бути включені в складніші освітні методики, такі як колективне навчання. Також вони часто використовуються як додаткові інструменти або методи навчання.

Під час проведення гри необхідно ретельно розглянути наступні аспекти:

Визначення цілей гри: які конкретні навички та вміння мають засвоїти учні під час гри? На якому етапі гри слід зосередитися?

- Кількість гравців: скільки учасників буде брати участь у грі?
- Необхідні матеріали та посібники для гри.
- Ознайомлення дітей з правилами гри за якомога менший час.
- Тривалість гри: на який період часу розрахована гра? Чи буде вона цікавою та захоплюючою? Чи захочуть учні повернутися до неї знову?
- Організація спостережень, щоб переконатися, що всі діти активно беруть участь у грі.
- Висновки для учнів після завершення гри: найкращі моменти, недоліки та результати гри.

Проте, у проведенні ігор існують певні обмеження, які варто враховувати:

- Не рекомендується організовувати навчальну гру, якщо учні мають недостатні знання з теми.
- Не доречно використовувати гру під час діагностувальних робіт.
- Не слід застосовувати ігри під час вивчення тем, якщо вони не призведуть до позитивних результатів.

У навчанні та розвитку певних навичок використовуються різні *типи ігор*, серед яких можна виділити наступні:

- *Ігри-вправи*: кросворди, ребуси, вікторини та інші. Вони мають на меті активізувати психічні процеси, закріпити знання, перевірити їх якість та сприяти розвитку навичок.
- *Ігрова дискусія*: цей метод передбачає колективне обговорення питань, обмін думками та ідеями між учасниками. Ігрова дискусія надає можливість вибрати оптимальне рішення, проаналізувавши суть явища чи процесу.
- *Ігрова ситуація*: цей метод ґрунтується на проблемній ситуації, спрямовує учнів на розумову діяльність та активізує їх пізнавальний інтерес. Він створює ситуацію, яка вимагає аналізу, узагальнення та прийняття рішень у нестандартних ситуаціях. Цей метод сприяє зв'язку теорії з практикою, а також розвиває навички аналітичного мислення та критичного мислення учнів.
- *Рольові та ділові навчальні ігри* є цікавим і ефективним методом навчання, який заслуговує на увагу. У таких іграх учні приймають ролі різних персонажів та виконують завдання у специфічному контексті. Цей підхід сприяє розвитку низки навичок, таких як комунікація, співпраця, лідерство та критичне мислення. Учасники ігор мають можливість перевтілитися в різні ролі, що допомагає їм глибше

зрозуміти предмет та розвивати навички, які можна застосовувати у реальному житті.

- *Особливий тип навчальних ігор* – це комп'ютерні ділові ігри. Вони відтворюють реальні ситуації та завдання, пов'язані з певною сферою діяльності. Такі ігри дають можливість учням отримати практичні навички та вирішувати реальні завдання за допомогою комп'ютера.
- *Рольова гра в навчанні* – це ще один цікавий метод, який передбачає відтворення різних ситуацій і дозволяє учням виконувати конкретні ролі. Цей підхід стимулює учнів до психологічної переорієнтації, де вони розуміють себе не лише як учні, що просто передають вивчений матеріал аудиторії, але й як особи, які мають визначені права, обов'язки та несуть відповідальність за свої прийняті рішення.

Останнім часом спостерігається зміна в уподобаннях учнів щодо ігор, що пояснюється зростанням доступності та розвитком технологій. Відеоігри та електронні ігри набувають все більшої популярності, в порівнянні з традиційними настільними іграми. Це пов'язано з тим, що гравці можуть повністю зануритися у гральний процес та стати частиною віртуального ігрового світу.

Гранично актуальним є поєднання ігрової діяльності з процесом навчання, оскільки цей підхід сприяє високій ефективності освітнього процесу. Навчальні ігри ставлять перед собою завдання поєднати елементи розваги з можливістю використання набутих знань у реальних ситуаціях. Модерні діти проводять безліч годин, поглинуті різноманітними ігровими активностями, будь то популярна хованка, стратегічні комп'ютерні ігри, як от шахи, або креативні гральні заняття. У результаті розвага та навчання перетинаються, стаючи нерозривною частиною когнітивного та емоційного розвитку в соціальному та культурному контексті.

Отже, завдяки ігровій діяльності здійснюється більш повний розвиток індивідуальних здібностей учнів, оскільки вони не відчують психологічного тиску, що часто виникає під час традиційного навчання. Гра дозволяє засвоювати знання в ненав'язливій формі, що сприяє полегшенню і поліпшенню процесу запам'ятовування інформації. Правильне використання ігрового підходу в навчанні стимулює розумову діяльність, навчає дітей мислити творчо і використовувати свої навички у різних ролях. Це сприяє збільшенню інтелектуальної активності, самостійності в пізнанні та ініціативності учнів. Хоча гра не є єдиним методом засвоєння навчального матеріалу, вона значно збагачує педагогічну практику вчителя і розширює можливості учня.

Розділ 2 Практичний досвід застосування ігор у початкових класах під час офлайн та онлайн навчання

Навчальні ігрові прийоми в моїй практиці:

1. Пропоную своїм учням [ігри з Lego](#), які сприяють розвитку творчого мислення, пам'яті, логіки та зв'язного мовлення.

За допомогою конструктора ЛЕГО вирішуються завдання освітньої діяльності початкової школи за наступними напрямками:

- Розвиток дрібної моторики рук, стимулюючи в майбутньому загально мовленнєвий розвиток і розумові здібності.
- Навчання правильному і швидкому орієнтуванню в просторі.
- Ознайомлення з математичними поняттями, розв'язування математичних та логічних задач.
- Розширення уявлень про навколишній світ, архітектуру, транспорт, ландшафт.
- Розвиток уваги, пам'яті, творчого мислення.
- Формування навички діалогічного мовлення, розширення словникового запасу.
- Вміння працювати у групі, спілкуватися, бути толерантними один до одного.
- Створення атмосфери змагання.

Добре організована робота з конструктором ЛЕГО має великий виховний потенціал: допомагає виробляти певні якості особистості – посидючість, терпіння, взаємоповагу, охайність.

2. Як навчити школярів перевіряти будь-яку інформацію? Навички критичного мислення необхідно розвивати змалку. А навчити учнів оцінювати ситуацію з різних точок зору, аналізувати переваги та недоліки будь-чого допоможе [гра для розвитку критичного мислення «Шість капелюхів»](#). Правила нескладні, а формат буде зрозумілий і цікавий навіть для наймолодших школярів.

Метод «Шість капелюхів» - це психологічна рольова гра. Учень, одягаючи певний капелюх, подумки або вголос мислить так, як вимагає колір цього капелюха. Учні навчаються мислити про одне й те ж саме з різних позицій, а в результаті отримуємо одну картину.

3. Як свідчать статистичні дані, близько 8% учнів молодших класів страждають на дисграфію. Для того щоб швидше вивчити букви, опанувати принципи складання слів із окремих букв і складів, а також із метою попередження розладів письмового мовлення, використовую на уроках спеціальні [ігри для попередження або подолання дисграфії](#).

4. Пропоную своїм учням відчувати себе справжніми Шерлоками Холмсами! Для цього раджу знайти скарб, користуючись підказками – світлинами, стрілочками чи кодовими словами. Або розгадати кількеступну головоломку. Цей надзвичайно захопливий навчально-ігровий прийом називається квест.

5. Ці ігрові методики пов'язані з кінезіологією - наукою про розвиток розумових здібностей і фізичного здоров'я через певні рухові вправи. Це своєрідна «гімнастика мозку». Завдяки якій організм координує роботу правої та лівої півкулі, розвиває взаємодію тіла й мислення. Пальчикові ігри, кінезіологічні вправи або руханки. покликані вдосконалити механізм адаптації дитячого організму до зовнішнього середовища, знижують захворюваність і роблять життя дитини безпечнішим завдяки таким якостям, як спритність, сила, гнучкість; здатні допомогти дитині впоратися зі стресовими ситуаціями. Вони активізують увагу, знімають втому та поліпшують настрій!

6. Якщо я відчуваю, що увага класу втрачається з інших причин, наприклад, через непосидючість окремих учнів або складнощі з дотриманням дисципліни, пропоную школярам під час уроку спеціальні ігри для класу. Наприклад, в ігровому форматі разом тренуємо вольову регуляцію школярів. Для цього в пригоді стають ігри «Мовчати – шепотіти – кричати», «Час тиші» і «Час можна» та багато інших.

Ми живемо в епоху швидких цифрових змін. Світ змінюється, тож і ми, учителі, крокуємо в ногу з часом. Нині урок без цифрових технологій – це неправильно, хоча б тому, що діти ними володіють, звикли до сучасного способу подання інформації. А ще не варто забувати, що на перервах творчі учні нерідко люблять вимальовувати на дошці кумедні карикатури або ж справжнісінькі шедеври, які (без жартів) можна переносити на полотно й нести до галереї на виставку... Я теж сумую за цим? Чи можна знайти собі дошку і вдома? Звісно!

7. Google розробив інтерактивну дошку Jamboard: <https://jamboard.google.com/>, що має чимало можливостей. Це й інструмент я застосовую майже щодня.

8. Широкого застосування під час проведення моїх уроків набули інтерактивні мультимедійні ігрові вправи електронного ресурсу LearningApps <https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=> Ці модулі можна використовувати безпосередньо як навчальні ресурси або для самостійної роботи. Метою роботи є створення загальнодоступної бібліотеки незалежних блоків (вправ), придатних для повторного використання та змін. Вправи не включені в жодні конкретні сценарії чи програми, тому вони не

розглядаються як цілісні уроки чи завдання, натомість їх можна використати в будь-якому доречному методичному сценарії уроку.

9. Складання пазлів <http://www.jigsawplanet.com> – ще один вид ігрових технологій ефективного навчання в молодшій школі. Це безкоштовний онлайн-сервіс, за допомогою якого можна створювати власні пазли чи збирати пазли-головоломки, що вже створені кимось із користувачів, і ділитися ними в соціальних мережах або вбудовувати у власний сайт. Пазли – багатофункціональний матеріал для розвитку дитини. Коли дитина збирає з декількох частин картинку, у неї розвивається фантазія, дрібна моторика рук, концентрування уваги і сприйняття кольору. Крім того, ігри сприяють розвитку в дитини уваги та пам'яті. Також дитина навчається самостійно приймати рішення. Пазли можна збирати індивідуально та разом у групі, це зближує дітей, це змушує їх думати, вирішувати проблеми, приймати рішення колективно.

10. Ранкові зустрічі розвивають почуття належності до колективу та вміння приділяти увагу іншим, уважно слухати, брати участь у колективних діях, які є основою соціальних взаємин у межах класу протягом дня та року. Пропоную використовувати вправу «Мій настрій» під час проведення ранкових зустрічей у 1 – 4 класах, бо зараз особливо важливо пам'ятати про емоційне здоров'я наших учнів! Для цього вони мають відповісти на запитання «Який у тебе настрій?» Потрібно залишити мітку в одному зі стовпців: «Радісний», «Задумливий», «Злий».

Мультимедійні ігрові вправи – важлива інновація, яка стала невід'ємною частиною проведення уроків в початкових класах. Найпоширенішими мультимедійними навчальними засобами є: мультимедійна презентація; мультимедіа-видання; навчальні ігри, розміщені, як в Інтернеті (on-line), так і на різних носіях (off-line); мультимедіа-тренажери, електронні навчально-наочні посібники (таблиці, схеми, графіки, каталоги); електронні енциклопедії; електронні атласи.

Форми діяльності дітей на уроці можуть бути різноманітними. Окреслимо позитивні особливості роботи з комп'ютерною навчальною програмою:

- збільшення кількості тренувальних завдань;
- досягнення оптимального темпу роботи учня;
- застосування в освітній діяльності комп'ютерного моделювання реальних процесів;
- підвищення мотивації освітньої діяльності через діалог з програмою, який має характер навчальної гри.

Потрібно враховувати і недоліки:

- не завжди в продукті програмістами враховані вікові особливості конкретної групи учнів;
- обмеження контролю знань кількома формами – тестами або програмованим опитуванням;
- обмежений вибір програм для початкової школи, схвалених Міністерством науки і освіти, молоді і спорту;
- наявність спеціальних знань самого вчителя.

Одним з найулюбленіших моментів учнів початкової школи є проведення анімованих музичних фізкультурних хвилинок, при використанні яких жоден школяр не залишається байдужим.

Урок з мультимедійною підтримкою може бути:

- у супровід з мультимедійною презентацією;
- традиційним уроком з застосуванням відео, аудіозаписів, анімованого слайдшоу, коротких flash або swf-ігор, що мають навчальний зміст;
- окремим уроком з використанням електронних підручників та навчальних посібників.

Під час уроків я виконую роль організатора чи беру безпосередню участь у грі – свою місію вирішую ще на етапі планування уроку.

Отже, упровадження педагогічних підходів з використанням гри є важливим етапом сучасного освітнього процесу. Методика дозволяє активізувати навчання, створити сприятливу атмосферу для засвоєння знань, розвивати критичне мислення та комунікативні навички учнів. Перевага використання гри в освітньому процесі - це залучення учнів до активної діяльності. Гра стимулює їх інтерес, мотивацію та прагнення досягти результату під час офлайн та онлайн навчання.

2.1 Приклади використання дидактичних ігор на уроках в початковій школі під час офлайн навчання

Для вивчення математики широко використовують різні види дидактичних ігор. Наприклад, щоб закріпити знання і уміння учнів називати числа від 1 до 10, лічити предмети пропонують учням дидактичні ігри: *«Скільки?»*, *«Збільшити і зменшити на 1»* під час роботи з лічильним матеріалом.

Щоб краще засвоїти матеріал про нумерацію чисел першого десятка, коли школярі вчаться читати і записувати ці числа *за методикою М. Монтесорі*, порівнюючи їх, визначати місце кожного з чисел у числовому ряді, розв'язувати приклади на додавання (віднімання) одиниці, допоможе *гра «Більше, менше, порівну»*. Для кращого уточнення таких просторових уявлень, як вище – нижче, довше – коротше використовують *гру «Вище – нижче, довше – коротше»*.

На мою думку, навчити дітей математики без гри просто неможливо. За допомогою гри вдається зосередити увагу навіть найінертніших школярів. Спочатку вони виявляють інтерес тільки до гри, а потім і до навчального матеріалу, який вивчається.

Для того, щоб учні ефективно засвоювали навчальний матеріал на уроках української мови використовують дидактичні ігри: *«Чарівний ланцюжок»*, *«Подай сигнал»*, *«Іменники у моєму портфелі»*, *«Чарівник»*. Завдання цих ігор – розвивати пізнавальну діяльність дітей. У будь-якій грі розвивається увага, спостережливість, кмітливість.

Дидактичні ігри на уроках дизайну та технологій: *«Пазли»*, *«Мозаїка»* та інші.

Дидактичні ігри на уроках мистецтва: *«Допоможи Федорі»*, *«Прикрась ялинку»*, *«Палітра осені»*.

Залюбки використовують *ЛЕГО-конструктор*, що діти дуже люблять – бо вони навчаються граючись, це такі ігри: *«Маленькі фантазери»*, *«Звукова схема слова»*, *«Тематичне конструювання»*, *«Вивчаємо великі та маленькі букви»*, *«Вивчаємо порядок букв в алфавіті»*, *«Складаємо слова з цеглинок LEGO»*, *«Вчимо члени речення з цеглинками LEGO»*.

Проводжу ігри для розвитку фонематичних здібностей, розвитку мовлення учнів: *«Допитливий»*, *«Будь уважним»*, *«Я знаю п'ять слів»*, *«Шість капелюхів мислення»*.

Використовують ігри з використанням пазлів на уроках інтегрованого курсу *«Я досліджую світ»*: *«Загадку відгадай – пазлик відкривай»*, *«З'єдналки»*, *«Складай - відповідай»*, *«Чарівна піраміда»*.

Детальніше ознайомитися з розробками цих ігор можна у *додатках 1, 2, 3*.

2.2 Використання гри як інструменту під час онлайн уроків

Дистанційне навчання сьогодні – один із перспективних напрямів інформатизації освітнього процесу, ефективний спосіб отримати нові знання. Запровадження надзвичайної ситуації в нашій країні не залишили нам, вчителям, вибору – ми продовжуємо опановувати цифрову грамотність в умовах дистанційного навчання під час воєнного часу.

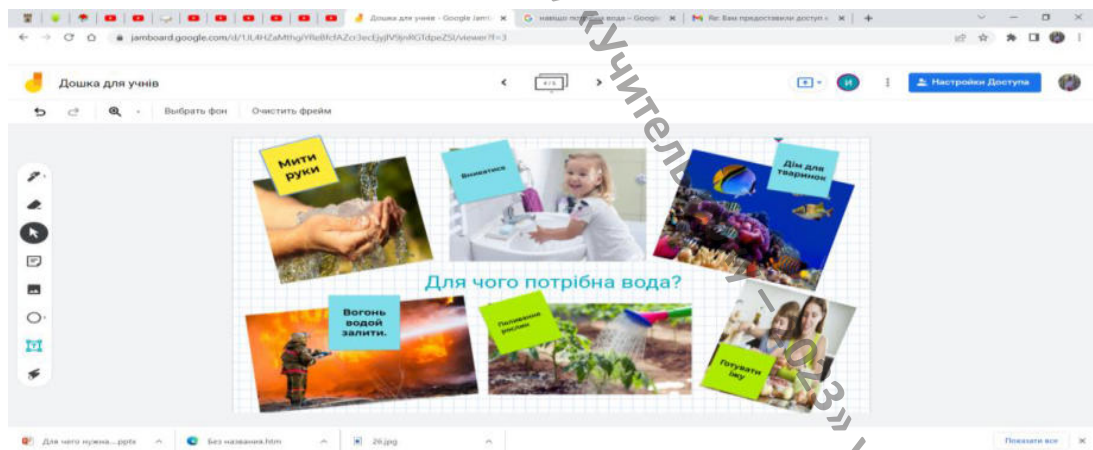
Один з найбільших викликів – це організація дистанційного навчання для молодших школярів. Учні початкової школи ще не є достатньо організованими, щоб вчитися в таких умовах і ми вирішили організувати онлайн-простір дітей креативно, пізнавально, цікаво за допомогою інструментів дистанційного навчання та елементів рухової активності. Яких саме? Ми організували свою роботу через платформу Zoom. Уроки математики, це завжди цікаві. Адже, математика – це гімнастика для розуму! На уроці математики «Досліджуємо задачі» 2 клас, потрібно просто опублікувати завдання на онлайн-дошці Google Jamboard і попросити учнів попрацювати над ним в режимі реального часу з Петриком. Унаочнення розв'язання завдання допоможе дітям без проблем розв'язувати задачу.



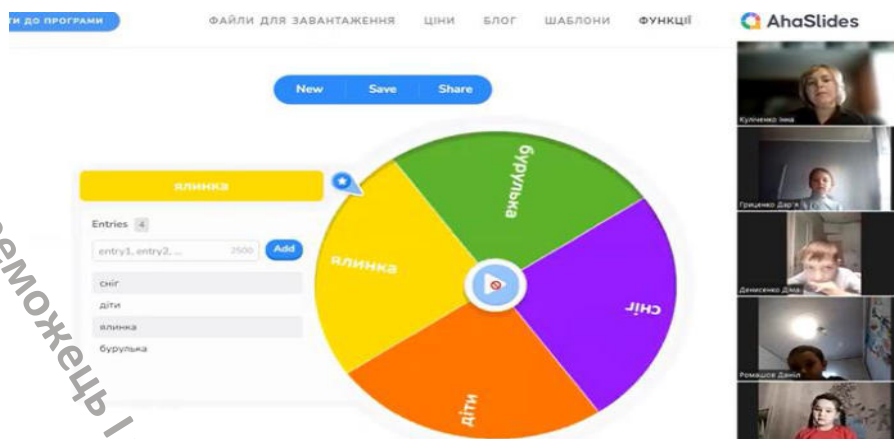
На уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ», під час проєкту «Історія веселого бутерброда» 2 клас, ми застосували ефективний метод розвитку комунікативної компетентності здобувачів освіти - Storytelling. Ми з дітьми складали казкову розповідь про пригоди веселого бутерброда. На відміну від простої розповіді в основі нашої розповіді була робота творчої уяви. Обов'язковими компонентами такої розповіді були власноруч створені дітьми бутерброди. При цьому учні використали свій досвід, знання, але по-новому комбінували його.



Під час вивчення теми «Вода - джерело життя, збережемо її» на уроці «Я досліджую світ» 1 клас, застосовуємо проблемні ситуації. Це інтелектуальні утруднення, що виникають в дитини, коли вона не в змозі на основі своїх знань і досвіду пояснити явище, факт, не може досягти мети вже відомими способами. Розв'язати ситуацію допоможе Jamboard! Завдання учнів – вибрати собі один малюнок і пояснити: кому і для чого потрібна вода.



Одним із кроків підвищення ефективності уроків української мови є впровадження разом із традиційними методами навчання сучасних інформаційних технологій. На уроці української мови в 2 класі під час закріплення теми «Змінюємо дієслова за числами» застосовували «Гру «Зимові слова», за допомогою онлайн інструменту «Колесо блешні»



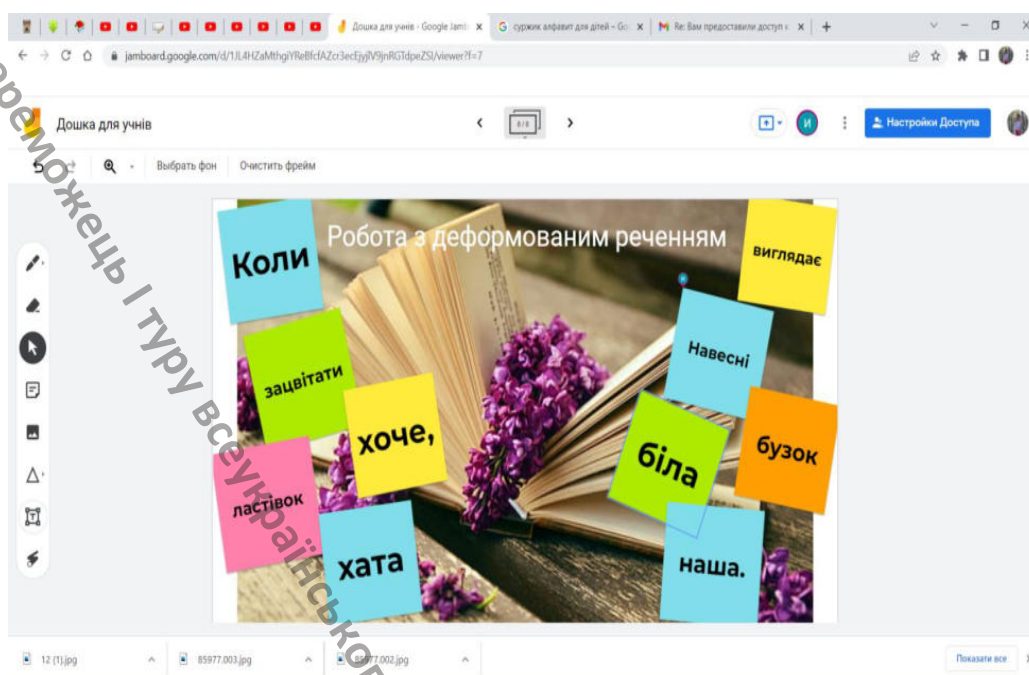
<https://ahaslides.com/ru/features/spinner-wheel/?title=ahaslides.com>

Парну і групову роботу організовуємо як на уроках засвоєння, так і на уроках застосування знань, умінь та навичок. Ми застосували парну роботу на уроці української мови в 2 класі «Досліджуємо правопис власних назв» у формі змагання між Суржиком і Мовкою. Учні серед групи слів мають знайти власну назву за допомогою стрілки та пояснити її правопис.

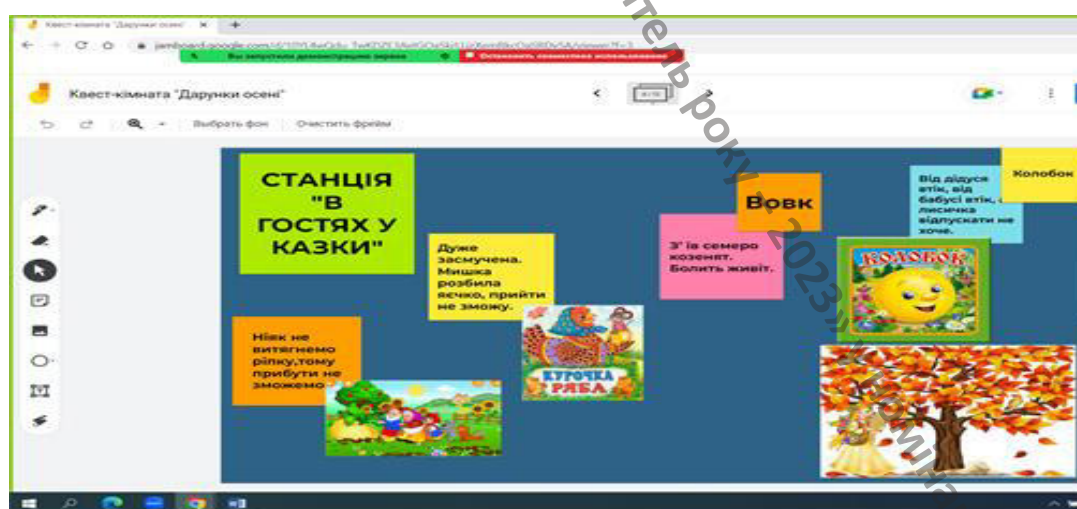


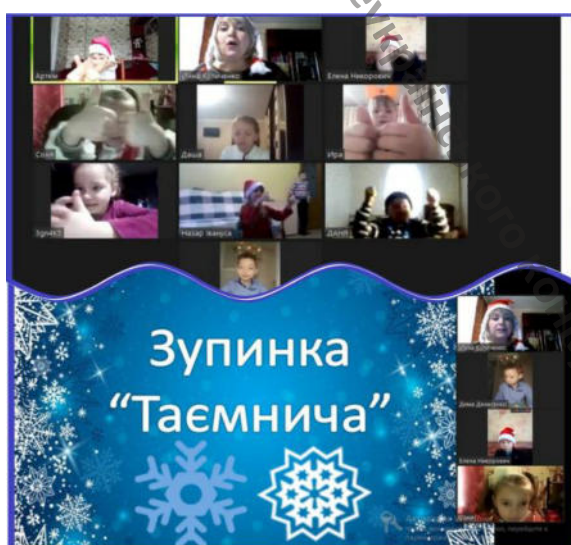
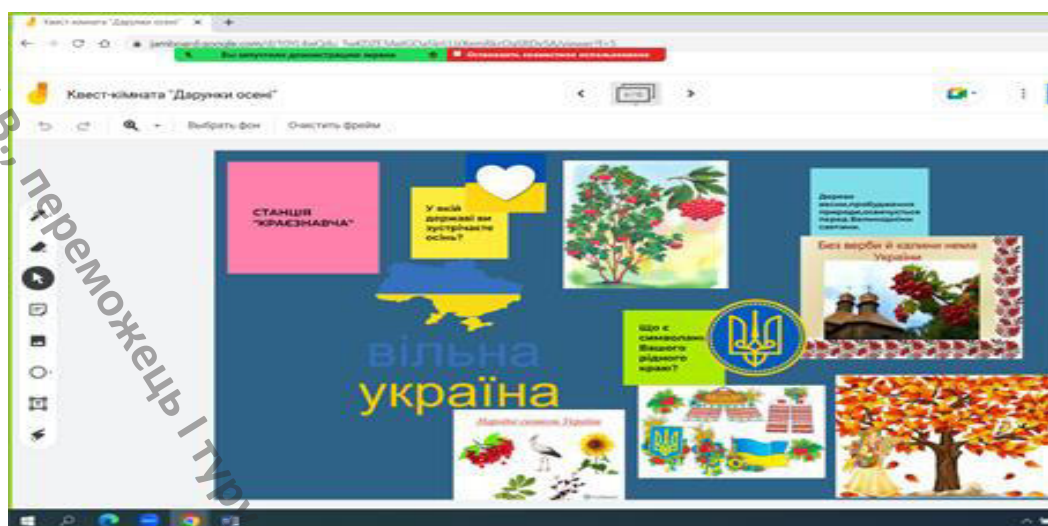
Вивчення мови, невіддільне від розвитку усного і писемного мовлення учнів, передбачає «збагачення їх словника, оволодіння нормами літературної мови на всіх рівнях, формування в школярів умінь і навичок зв'язного викладу думок». Саме тому в початковій школі провідним принципом навчання виступає розвиток мовлення молодших школярів. На уроці української мови в 3 класі «Упорядкування деформованих речень» закріплюємо знання учнів по темі «Речення», види речень за метою висловлювання, вміння правильно будувати речення зі слів, поданих в правильній формі. Додаємо на онлайн-дошку фото з хаотично розміщеними словами, з яких можна скласти речення та пропонуємо учням мовну гру «Переплутались слова». Учні мають відредагувати речення,

перемістивши стікери в правильній послідовності. Таким чином, учні розвиватимуть мову, мислення та вміння аргументувати власні думки.

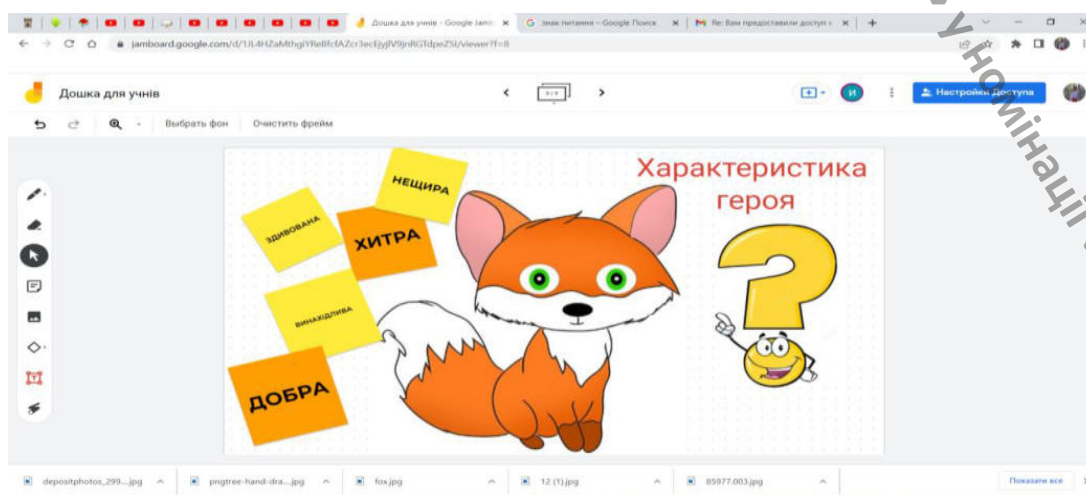


Урок читання – це завжди творча майстерня для педагога та учнів. Ми переконалися в цьому, коли подорожували квест-кімнатами «Дари осені», «В гостях у казки», «Ми чекаємо на святого Миколая». А допомагає нам в цьому онлайн-дошка Google Jamboard. Діти мали змогу перетягувати стікери та картинки, самостійно виконувати завдання в групах.

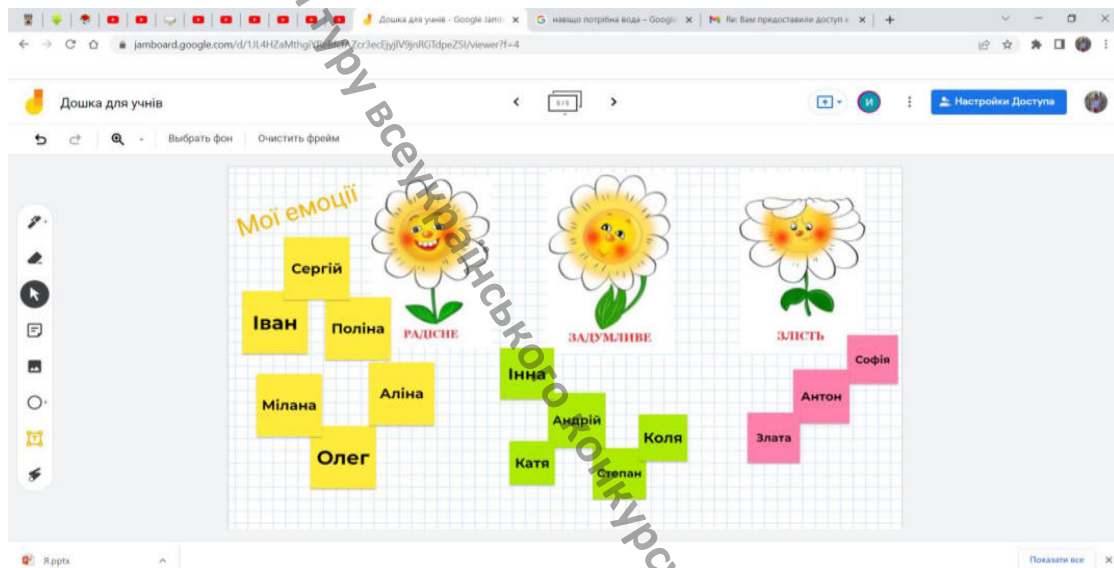




Усвідомлення особливостей внутрішнього світу образів-персонажів є одним з головних завдань на уроках літературного читання. Проте прийти до цього можна різними шляхами. Ми використовуємо Jamboard. На уроці позакласного читання в 4 класі «Образ лисички в казках», пропонуємо гру «Знайди зайве» її образі.

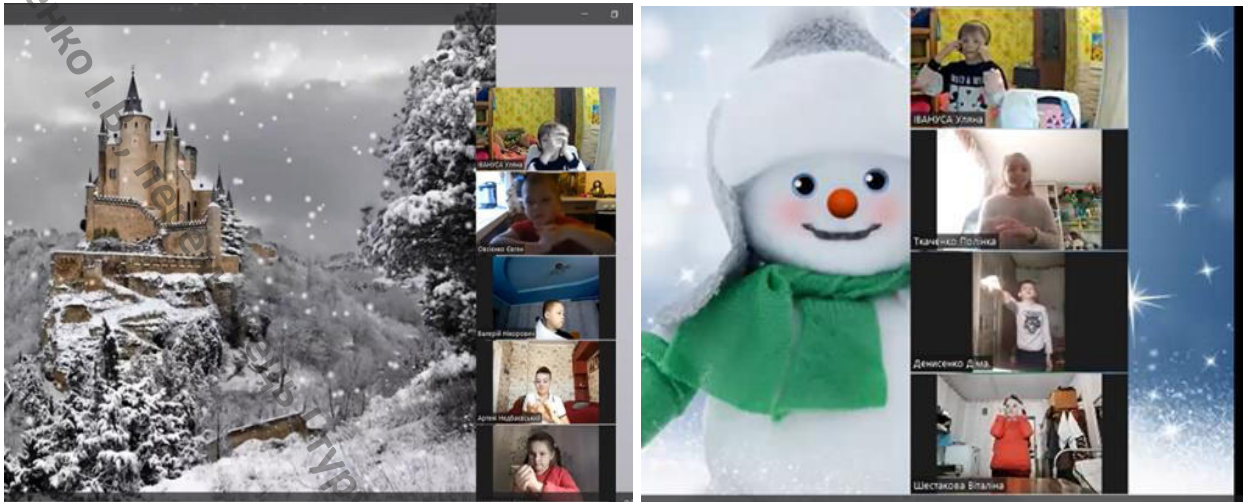


Ранкові зустрічі розвивають почуття належності до колективу та вміння приділяти увагу іншим, уважно слухати та брати участь у колективних діях, які є основою соціальних взаємин у межах класу протягом дня та року. Пропонуємо використовувати вправу «Мій настрій» під час проведення ранкових зустрічей в 1-4 класах. Адже зараз як ніколи важливо пам'ятати про емоційне здоров'я наших учнів! Для цього вони мають відповісти на запитання «Який у тебе настрій?» Потрібно залишити мітку в одному зі стовпців: «Радісний», «Задумливий», «Злий».



Ще на уроках ми застосовуємо клавішу «Реакції» для зворотнього зв'язку «Який у тебе настрій», «Чи сподобався тобі урок», ЧАТ: для актуалізації знань учнів, наприклад, перевіряємо знання таблиці множення та ділення.

Сучасний освітній процес має бути спрямований не лише на формування компетенцій у більшості сфер людської діяльності, але й на збереження однієї з найбільших цінностей життя – здоров'я дитини. Рухова активність викликає позитивне ставлення до навчання, сприяє зацікавленості учнів до предметів, адже допомагає позбутися м'язового напруження від постійного сидіння за комп'ютером. При вивченні теми «Мапа зими» з предмету «Я досліджую світ» пропонуємо дітям гру «Зимова пантоміма» в якій за допомогою пантоміми потрібно показати зимові ігри на повітрі. Гру «Пантоміма» можна використовувати на будь-якому уроці.



В сучасних умовах освіти, комп'ютерні технології стають все більш важливим інструментом навчання, а роль вчителя у володінні методиками їх застосування набуває значущості. Процес навчання не обмежується простим передаванням знань, але й має на меті підготувати учнів до використання можливостей комп'ютера для подальшого навчання вищих рівнів.

Для досягнення цієї мети необхідно ретельно проаналізувати ціль уроку, зміст матеріалу та послідовність його вивчення. Важливо визначити обсяг і особливості знань, які учні повинні засвоїти. Крім того, ефективне навчання передбачає використання предметів, явищ або їх візуалізацію, що сприяє кращому розумінню матеріалу.

Для успішного впровадження комп'ютерних технологій необхідно відібрати і проаналізувати аудіовізуальні та інші дидактичні засоби. Важливо, щоб ці засоби відповідали змісту і меті уроку. Також необхідно враховувати попередній пізнавальний досвід учнів, щоб забезпечити краще засвоєння кожного питання теми.

Мультимедійні засоби в навчанні мають значний вплив на учнів завдяки своїй візуальності, насиченості та простоті. Вони створюють сприятливу атмосферу для сприйняття навчального матеріалу та мають дві основні переваги - якісну та кількісну.

Якісна перевага полягає в тому, що мультимедійне демонстрування інформації легше зрозуміти порівняно з усними описами. Візуальна презентація допомагає учням краще усвідомити матеріал і зрозуміти його з відносно малою кількістю зусиль.

Кількісна перевага полягає в тому, що мультимедійні засоби містять більше інформації, ніж простий усний виклад. Учитель може передати лише обмежену кількість інформації усно, протягом короткого періоду часу, тоді як презентація може передати значно більший обсяг інформації. Дослідження показують, що в зоровому сприйнятті учень може осмислити до 100 тисяч

умовних одиниць інформації за хвилину, у порівнянні з 1 тисячею, яку може сприйняти усне мовлення за той же час.

Особливо у молодших школярів розвинена довільна увага, яка найбільш концентрована, коли дитина зацікавлена. Використання яскравої презентації з різноманітною анімацією, наприклад, у програмі PowerPoint, стимулює дітей до самостійного читання тексту, який відображений на екрані. Такий підхід допомагає залучити увагу та зберегти інтерес учнів протягом уроку.

Мультимедійні засоби навчання, які використовуються у початковій школі, мають значний дидактичний потенціал і надають кілька важливих переваг.

По-перше, вони збільшують мотивацію до навчання. Використання мультимедіа робить уроки цікавими та привабливими для учнів. За допомогою візуальних ефектів, звуків, анімації та інших засобів учні залучаються до активної навчальної діяльності.

По-друге, мультимедійні засоби активізують навчальну діяльність учнів та підсилюють їх роль як суб'єкта навчання. Вони дають можливість учням самостійно обирати послідовність вивчення матеріалу, визначати характер допомоги і розширюють межі самостійної діяльності.

По-третє, мультимедійні засоби сприяють індивідуалізації процесу навчання. Вчитель може використовувати різні навчальні підходи, враховувати особливості кожного учня та створювати умови для самостійної роботи.

По-четверте, мультимедійні засоби дозволяють урізноманітнювати форми подання інформації. Вони можуть представляти інформацію у різних форматах, таких як текст, графіка, відео або аудіозаписи.

І нарешті, мультимедійні засоби допомагають урізноманітнити типи навчальних завдань. Вони дозволяють створювати різноманітні завдання, які сприяють активному залученню учнів до навчальної діяльності, наприклад, виконання інтерактивних вправ або групову роботу.

Мультимедійні комунікативні завдання в освіті можуть бути варіативними та адаптованими залежно від вчительських уподобань та особливостей учнів. Один із прикладів таких завдань - гра під назвою «Учитель і учні», спрямована на розвиток діалогічного мовлення.

В рамках цієї гри вчитель призначає одного учня в ролі «керівника-вчителя» та решту учнів як «учнів». «Учитель» пояснює поняття іменника та перевіряє розуміння учнів за допомогою контрольних запитань, які відображаються на мультимедійній дошці. «Учні» уважно слухають пояснення та відповідають на запитання.

Метою мовлення «учителя» є чітке пояснення поняття іменника та його основних ознак. Адресатом його мовлення є «учень». Форма висловлення - усний монолог з елементами роздуму. Стиль мовлення - науковий.

Метою мовлення «учнів» є розповісти про поняття іменника, відповідаючи на запитання «учителя» після прослуховування його пояснення. Адресатом для них є «учитель». Адресантом є сам учень четвертого (або третього) класу. Форма висловлення - усний діалог. Стиль мовлення - науковий.

Виконуючи мультимедійні комунікативні завдання, учні активно залучаються до навчального процесу та розвивають свої навички мовлення, розуміння та висловлювання в науково-популярному стилі.

Завдання № 2 передбачає роботу учнів у малих групах з метою розвитку монологічного мовлення. Перш за все, учні читають вірш Лариси Лужицької під назвою «Займенник» і відповідають на запитання. Зокрема, вони розглядають, чому автор називає займенник «добрим другом іменника, числівника, прикметника», а також розуміють значення вислову «Ця частина мови ... потрібна дуже». Далі, учні розбирають слово «займенник» за будовою. Вчитель дублює відповіді учнів на інтерактивній дошці. Також учні визначають корінь у цьому слові та шукають споріднені спільнокореневі слова. Це допомагає їм зрозуміти, яке значення додає корінь до слів.

Мультимедіа в освіті є незамінним інструментом, який має безліч переваг. Його інтерактивність, гнучкість та здатність поєднувати різні типи навчальної інформації роблять його надзвичайно корисним у навчальному процесі. Завдяки мультимедіа можна враховувати індивідуальні особливості учнів та підвищувати їхню мотивацію.

Мультимедійні засоби навчання виявляються перспективними та ефективними, оскільки дозволяють подавати інформацію у більш широкому форматі, ніж традиційні джерела, і в логічній послідовності, що відповідає сприйняттю й розумінню конкретної аудиторії. Застосування різних медіа-елементів, таких як текст, зображення, звук і відео, сприяє легшому та швидшому засвоєнню матеріалу.

Використання мультимедіа у навчанні може допомогти учням не лише словесно, а й візуально осмислити навчальну тему. Наприклад, під час уроку української мови з розвитку усного монологічного мовлення на тему «Багряна осінь», опорний мультимедійний матеріал у вигляді зображень та ключових слів допомагає учням створити розповідь, яка буде більш наочною та зрозумілою. Завдяки використанню мультимедіа учні можуть більш детально розглянути тему та засвоїти її з різних боків.

Таким чином, мультимедіа є потужним засобом навчання, який допомагає ефективно подавати та сприймати інформацію. Візуальні та звукові елементи доповнюють текстовий контент і роблять його більш привабливим та цікавим для учнів. Мультимедіа дозволяє створювати інтерактивні вправи, віртуальні симуляції, анімації, що активізують участь учнів у навчальному процесі.

Ми не боїмося експериментувати. Пробуємо різні види завдань. Тільки через спроби можна зрозуміти, що підходить учням, що саме робить процес навчання цікавим та пізнавальним.

Висновки

Використання гри в освітньому процесі є ефективним та цікавим підходом до освіти в початкових класах. Зародження гри як методу навчання в початковій школі відбулося з врахуванням потреб та особливостей молодших учнів. Вчителі відіграють ключову роль у впровадженні гри в освітню діяльність, вони стимулюють інтерес учнів, сприяють розвитку їх творчих здібностей та соціальних навичок.

Методика впровадження педагогічних підходів з використанням гри в освітньому процесі є необхідною для успішної реалізації цього підходу. Правильне планування та організація гри, врахування навчальних цілей та потреб учнів допомагають досягти бажаних результатів. Гра спонукає учнів до активної участі, розвиває їх креативне та проблемне мислення, а також покращує комунікативні навички.

Практичний досвід використання ігор в початкових класах підтверджує ефективність цього підходу. На уроках в початковій школі під час офлайн навчання використовуються дидактичні ігри, які допомагають усвідомленому засвоєнню матеріалу та підтримують позитивну атмосферу. Під час онлайн навчання гра виступає як інструмент, що сприяє залученню учнів до активної діяльності, забезпечує можливість взаємодії та співпраці віртуально.

Таким чином, використання гри в освітньому процесі є важливим компонентом успішної освіти в початкових класах. Упровадження педагогічних підходів з використанням гри дозволяє створити стимулююче та цікаве середовище, сприяє активному залученню учнів до навчання і сприяє їхньому розвитку. Гра розвиває навички самостійності, критичного мислення, проблемного розв'язування та співпраці.

Однак, важливо враховувати, що використання гри в навчальному процесі повинне бути обґрунтоване і відповідати конкретним навчальним цілям та завданням. Педагоги вибираючи гру, забезпечують баланс між розвагою та навчанням.

Упровадження ігрових форм вимагає професійного підходу вчителів, орієнтованого на індивідуальні потреби учнів, адаптувати гру до навчальних цілей та контексту уроку. Ефективне використання гри передбачає взаємодію між учнями, їхню активну участь у процесі, а також аналіз і обговорення результатів гри з метою засвоєння та узагальнення набутих знань.

На нашу думку, робота педагога завжди потребує значних зусиль і співпраці вчителя й учня. Плануючи свої уроки, намагаємося зробити навчання цікавим і емоційним.

Аналізуючи свою діяльність, дійшла висновку, що маю такі позитивні результати:

- діти працюють із зацікавленістю;
- підвищується міцність засвоєння учнями навчального матеріалу;
- з'являється у дітей впевненість у своїх силах;
- учні демонструють міцні знання;
- під час вивчення матеріалу діти й учитель знаходяться у взаємодії.

Список використаних джерел

1. Алєндарь, Н. Застосування ігрових технологій на уроках у початкових класах. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лєси Українки. Серія: Педагогічні науки*. Луцьк, 2017. № 1 (350): Серія: Педагогічні науки. С. 24-29. URL: https://evnuir-ynu.edu.ua/bitstream/123456789/13776/1/Алєндарь_21-25.pdf
2. Артемова Л. В. Вчися граючись: веб-сайт. Київ: Томіріс, 124 с. URL: <https://skylots.org/6485550923/Artemova-LV-Vchisya-grayuchis> (дата звернення 17.12.2020 р.).
3. Заячківська, Н., & Кашуба, Н. (2021). Ігрова діяльність як невід'ємний компонент навчання молодших школярів. *Молодий вчений*, 9 (97), 16-19. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/13013/1/9Dzyatkivska.pdf>
4. Козуб І.С. Дидактичні ігри як засіб активізації діяльності учнів на уроках англійської мови у початкових класах: веб-сайт. URL: <http://chervonopoch.klasna.com/ru/article/didaktichni-igri-yak-zasib-aktivizatsiyi-diyalnost.html>
5. Мачинська Н.І., Оприк М.А. Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках в початковій школі. *Молодий вчений*. 2019. № 10(1). С. 229-232. URL: <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/1715/1681>
6. Ноздрова О. Дидактичні ігри як засіб вирівнювання індивідуально-пізнавальних розбіжностей дітей 6-7 років. *Початкова школа*. 2007. № 5. 105 с. URL: <https://smekni.com/a/174177-11/gra-yak-zasb-pdvishchennya-efektivnost-navchalnogo-protsesu-11/> (дата звернення 15.12.2020 р.).
7. Пузан Ю. Застосування ігрових технологій на уроках у Новій українській школі. *Міжнародний мультидисциплінарний науковий журнал «ЛОГОС. Мистецтво наукової думки»*. 2019. №6. С. 57–61. URL: https://www.researchgate.net/publication/336299890_ZASTOSUVANNA_IGROVIN_TEHNOLOGIJ_NA_UROKAH_U_NOVIJ_UKRAINSKIJ_SKOLI
8. Рома О. Гра по новому, навчання по-іншому: методичний посібник. Київ : The LEGO Foundation, 2018. С. 44-63. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/nova-ukrainska-shkola/LEGO/po-novomu-navchannya-po-inshomu.pdf> (дата звернення 10.12.2020 р.).
9. Сірош Г.І. Навчальна гра як засіб розвитку дитячих інтересів: веб-сайт. URL: <https://zosh5.org.ua/sites/default/files/gra.pdf>
10. Чернюк С. В., Мошкатюк В. В. Використання різних видів ігор на уроках у Новій українській школі: веб-сайт. URL:

<https://naurok.com.ua/vikoristannya-riznih-vidiv-igor-na-urokah-u-noviy-ukra-nskiy-shkoli-291272.html>

11. Чупріна О. В. Система мультимедійних вправ на уроках української мови в 3-4 класах. *Наукові записки Ніжинського державного університету ім. Миколи Гоголя. Серія: Психолого-педагогічні науки*. 2012. № 7. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/42976423.pdf>

12. Шевченко К.С. Ігрова діяльність як одна з форм організації навчання інформатики в сучасному освітньому просторі: веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/metodichni-rekomendaci-igrova-diyalnist-na-urokah-informatiki-84180.html>

Додатки

Додаток 1

Гра «Скільки?»

Матеріали гри: картки з цифрами, картки із зображенням різної кількості предметів, іграшки, набірне полотно.

Зміст гри. Варіант 1. Виставляю на набірному полотні картки із зображенням, наприклад, зірочок і, показуючи кожну з них указкою, пропоную рахувати хором. Потім указкою показую зірочки, починаючи з останньої, а учні хором рахують від останньої до першої. Звертаю увагу дітей на те, що в обох випадках дістали одне й те саме число. Далі, виймаючи картки із зірочками по одній (навмисно не по порядку), пропоную дітям знову рахувати хором. З'ясовується, що і в цьому разі дістали те саме число. Потім ставлю на місце всі картки по одній, а діти вголос їх рахують. Після цього замінюю, наприклад, дві картки із зірочками картками з кульками і пропоную дітям рахувати, скільки всього карток на набірному полотні. Коли діти дістануть знову те саме число пропоную всі картки із зірочками замінити картками з кульками і знову порахувати. Виявляється, що і цього разу кількість карток та сама.

Варіант 2. Виставляю іграшки на столі або на карнизі дошки і пропоную учням, показуючи іграшки указкою, не лише рахувати вголос, а й показувати число – кількість іграшок. Діти рахують у прямому і зворотному порядку, із заміною окремих іграшок.

Варіант 3. Плескаю в долоні кілька разів, а учні, полічивши кількість оплесків, мовчки піднімають картку з відповідним числом.

Варіант 4. Плескаю в долоні, учні також плескають і рахують оплески.

Варіант 5. Показую таблицю із зображенням різних або однакових предметів і пропоную мовчки порахувати й показати відповідне число.

Під час вивчення теми «Порівняння груп предметів за кількістю використовую **гру «Покажи «стільки ж», «більше», «менше»**».

Матеріали гри: у вчителя і учнів набір карток з числами і різні предмети.

Зміст гри. Показую учням картку з числом 3 і кажу: «Більше», учні показують 4, 5 і більше предметів. Коли говорю: «Стільки ж» і показую картку з числом 5, усі діти піднімають у руці 5 предметів, коли показую число 5 і кажу: «Менше», учні показують 2 – 3 предмети і т.д.

Для кращого уточнення таких просторових уявлень, як вище – нижче, довше – коротше використовую **гру «Вище – нижче, довше – коротше»**.

Зміст гри. Пропоную всім учням швидко встати і, залежно від слів, сказаних мною, показати нижче (вище), ніж він сам.

Варіант 1. Показую нижче (вище) столу і говорю «вище» «нижче». Діти швидко піднімають руки значно вище (нижче), ніж показала я.

Щоб краще засвоїти матеріал про нумерацію чисел першого десятка, коли школярі вчаться читати і записувати ці числа, порівнюючи їх, визначати місце кожного з чисел у числовому ряді, розв'язувати приклади на додавання (віднімання) одиниці, допоможе **гра «Більше, менше, порівну»**.

Матеріал гри: у кожного учня на парті набір знаків більше, менше, рівно, дрібні предмети, іграшки, картки із зображенням різних речей, трикутники, кружечки з додатку до математики.

Зміст гри. Вивішую таблицю або відкриваю дошку із заздалегідь підготовленими записами чисел.

Учням кожного варіанта треба на своїй парті розкласти предмети так, як показано в записах, і поставити потрібні знаки. Перевірити правильність виконаних дій можна запропонувати сусідам по парті, або це роблю особисто, швидко пройшовши між партами.

Гра «Збільшити і зменшити на 1».

Матеріал гри: картки з числами.

Зміст гри. Показую картку з будь – яким числом, а учні піднімають у лівій руці картку з таким числом, яке вийде в результаті збільшення даного числа на 1, а в правій руці – картку з числом, яке утвориться при зменшенні даного числа на 1. Скажімо, показую картку з числом 7. Учні повинні в лівій руці піднести картку з числом 8, а в правій – 6. У грі пермагає ряд учнів, які жодного разу не помилялися або помилялись найменше.

Гра «Чарівний ланцюжок»

Тема: іменник. Рід іменників. 3 - 4-й клас

Мета: закріплювати вміння учнів визначати рід іменників, уміння розпізнавати рід іменників за родовими закінченнями; розвивати навички самостійно добирати іменники певного роду; виховувати інтерес до вивчення української мови.

Матеріал гри: для кожної команди – аркуш паперу із завданням; ручки; пісковий годинник

➤ **Інструкція до виконання**

Пропоную учням об'єднатися у групи за допомогою різнокольорових карток. З одного боку картки – частина малюнка. (*Малюнок поділений на стільки частин, скільки має бути дітей у групі.*)

Діти складають за допомогою карток малюнок. Складений малюнок підкаже іменники якого роду добиратиме кожна група – чоловічого, жіночого чи середнього. Але слова в ланцюжок діти добирають так, щоб наступне слово

починалося на той звук, яким закінчилося попереднє слово, і належало воно до роду, визначеного групі.

Наприклад: пенал – льон – ніж – журавель – лев...

➤ **Правила гри**

1. Перед початком роботи обираємо спікера, секунданта.
2. Уважно читаємо завдання-інструкцію.
3. Говоримо по черзі, не перебиваємо одне одного.
4. Працюємо так, щоб не заважати іншим.
5. Добираємо слова – іменники тільки відповідного роду.
6. Дотримуємося відведеного часу – 5 хв.
7. Презентує роботу спікер групи.
8. Уважно стежимо за відповідями інших команд і рахуємо правильно

записані ними слова.

➤ **Аналіз гри**

1. Скільки іменників певного роду дібрала ваша група?
2. Чи підтверджують учасники інших груп названу групою кількість слів?
3. Хто із членів вашої групи запропонував найбільшу кількість правильних слів?
4. Хто з-поміж учнів класу назвав найбільше правильних слів? Хто заслуговує звання «Найкращого мовознавця класу»?

Гра «Подай сигнал»

(Коли учні чують іменник, показують сигнальну картку).

В школі затишно, чудово:

Тиша, праця, навчання,

Найпотрібніші основи

Головних наук. Знання!

Коридорами без звуку...

Неповторно, без прикрас,

Ходить панночка Наука

І заходить в кожний клас.

Гра «Іменники у моєму портфелі»

Учням пропоную за 5 хвилин пригадати і записати найбільше іменників - назв предметів, що знаходяться в шкільному портфелі.

За допомогою даної гри розвиваю в учнів увагу, мислення, спостережливість, а також вміння вибирати іменники серед інших наявних слів.

Гра «Чарівник»

Мета: удосконалювати знання, уміння, навички учнів; розвивати творчий потенціал кожної дитини, її стійку увагу; збагачувати словниковий запас на основі віршів і пісень; формувати почуття дружби.

Матеріал гри: надруковані на індивідуальних картках вірші, пісні, уривки з віршів та пісень; ручки; музичний супровід

➤ **Інструкція до виконання**

У вірші чи пісні слова записані навпаки. Необхідно в кожному парному рядку змінити порядок слів так, щоб утворити риму до непарного рядка вірша. Прочитати і записати вірш правильно та каліграфічно.

➤ **Правила гри**

1. Працюємо в парах.
2. Знаходимо спільне рішення, вміємо довести його.
3. Працюємо так, щоб не заважати іншим.
4. Пишемо каліграфічно
5. Після завершення роботи – перевіряємо виконане завдання.
6. Зупинка музичного супроводу є сигналом до завершення роботи.

➤ **Аналіз гри**

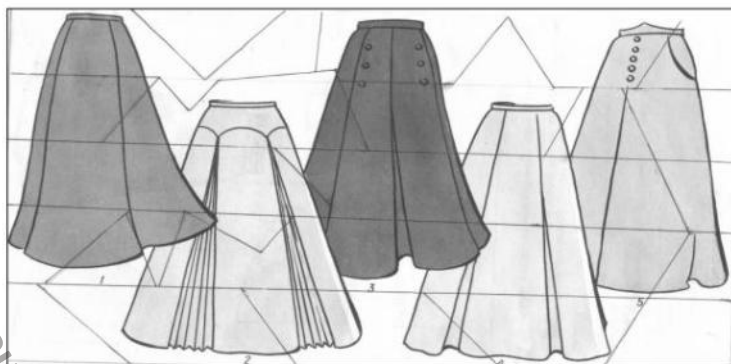
1. Чи встигли за відведений час виконати завдання?
2. Які слова-рими дібрали в парних рядках?
3. У кого виникли проблеми з добором рим?
4. Чию роботу в парі визнали каліграфічно написаною?
5. Чию роботу визнали правильно написаною?

Дидактичні ігри на уроках дизайну та технологій

Гра «Пазли»

Мета: закріпити набуті знання учнів щодо моделювання спідниць і одночасно формувати їх практичні уміння та навички.

Правила гри: кожному учень отримує набір пазлів, який складається у форму певної спідниці. Учасники повинні швидко та вміло скласти пазли, а потім назвати тип спідниці, яку вони отримали у даному випадку. При оцінюванні беруться до уваги швидкість складання, кмітливість учасників та правильність їх відповідей.



Наприклад, якщо малюнок спідниці є прямим і містить кишені, то учасникам необхідно правильно скласти пазли, щоб утворити цю спідницю, а потім назвати її тип - пряма спідниця з кишенями.



Гра «Доміно»

Для початку учні отримують картки - по 10 на кожну парту. Кожна картка розділена на дві частини, подібно до звичайних карток у грі «Доміно». На одній половині картки міститься запитання, а на іншій - відповідь, яка не відноситься до цього запитання.

Хід гри: граємо в парах. Кожен учень бере три картки. Перший учасник викладає одну зі своїх карток з запитанням на парту, а другий учасник перевіряє, чи може він знайти в своїх картках відповідь на це запитання. Якщо у другого гравця є відповідна картка, він викладає її на парту. Якщо в нього немає відповідної картки, він бере ще одну з колоди. Якщо й на цій картці відповідь відсутня, гравець пропускає свій хід, і наступним ходить знову перший гравець.

Переможцем стає той, хто викладе на парту найбільшу кількість карток з правильними відповідями.

Питання до гри Доміно

№ з/	Питання	Відповіді
1.	Якими способами можна розкласти тканину на столі для	У згин, у розгортку

	розкроювання?	
2.	У процесі розкроювання, яка дія передуює розкладці лекал на тканині?	Настилання тканини.
3.	Яка дія передуює обкрейдовуванню лекал?	Розкладання лекал на тканині.
4.	У чому полягає підготовка тканини до розкроювання?	Тканину треба перевірити на наявність дефектів, усунути чи виділити ці дефекти, визначити лицевий бік та напрямок нитки основи.
5.	Нитка основи проходить у здовж пружка чи упоперек?	Уздовж.
6.	Який перший етап у процесі розкроювання?	Підготовка тканини до розкроювання
7.	Який етап у процесі розкроювання є останнім?	Вирізування деталей виробу.
8.	Як визначити напрямок нитки основи за звуком?	Різко розтягнути тканину, щоб отримати звук. За ниткою основи звук дзвінкіший.
9.	Як визначити напрям нитки за розтяжністю?	Тканину розтягнути. За ниткою основи розтяжність менша, ніж за утком.
10.	Що називається розкроюванням?	Вирізування деталей із текстильних матеріалів.
11.	Як визначити лицевий бік тканини?	За яскравістю і чіткістю малюнка.
12.	Які бувають дефекти тканини?	Спотворення малюнку, плями, пропуски або обрив ниток основи, дірки.
13.	Який етап проводиться після розкладки лекал на тканині?	Обкрейдування лекал.

Гра «Мозаїка»

Кожен учасник отримує конверт з кольоровими квадратами, де кожен квадрат має власне унікальне забарвлення - чорний, білий, червоний, зелений та багато інших.

Завдання полягає в тому, щоб протягом визначеного часу скласти орнамент, використовуючи принаймні три різних кольори. У цій грі оцінюється складність та неповторність створеного орнаменту, а також кількість

використаних кольорів. Учасники змагаються в творчості та здатності комбінувати різні кольори, створюючи унікальні та вражаючі композиції.

Гра спонукає учасників розкрити свої творчі здібності, сприяє розвитку технічних навичок, таких як точність, увага до деталей та уміння працювати з обмеженими ресурсами. Кожен орнамент стає унікальним втіленням індивідуальності й творчого потенціалу кожного гравця.

Гра «Символ професії» розширює кругозір учнів та допомагає їм краще зрозуміти різноманітність професій. Під час гри показую дітям малюнок з візуальним зображенням певного предмета, їм потрібно назвати професію, яка символізує цей предмет.

Наприклад, малюнок з ножицями, це професія: швачка чи кравець. Або: лінійка та олівець, це професії конструктора чи кравця.

Цікавим аспектом цієї гри є можливість проводити її у зворотному напрямку. Тобто, учням можна запропонувати придумати символ будь-якої професії та пояснити свій вибір. Це розвиває творче мислення та допомагає учням розуміти, які предмети та символи можуть бути пов'язані з різними професіями.

Дидактичні ігри на уроках мистецтва

«Допоможи Федорі»

Мета: розвивати у дітей здатність розпізнавати та створювати зображення предметів шляхом аналізу окремих деталей, спонукати їх до творчого мислення та виховувати бажання допомагати тим, хто цього потребує.

Ігрове завдання: надати допомогу Федорі.

Правила гри: за допомогою окремих деталей відновити зображення предметів.

Матеріал: лялька Федора, картки із зображенням деталей посуду, меблів, продуктів харчування тощо; олівці, фарби, фломастери.

Зміст гри: разом з учнями ми згадуємо сюжет знайомої казки Корнія Чуковського «Федорине горе» та перечитуємо уривки, викликаючи в дітей співчуття до Федори та бажання їй допомогти. Учні беруть картки, які лежать на партах, і домальовують на них зображення, яких не вистачає. Потім вони групуються за схожістю зображених предметів та за їх призначенням (наприклад, посуд, меблі і т. д.) та повертають їх Федорі.

Варіант: У дітей є чисті картки. Кожен задумує будь-який предмет, але малює лише одну деталь та передає розпочатий малюнок сусіду. Після відгадування задуму товариш завершує малюнок. Таким чином, діти допомагають Федорі, розвивається дитяча фантазія, разом ми передбачуємо, відгадуємо загадки. Ось деякі приклади загадок:

Загадки:

- Сама не їм, а людей годую. (Ложка)
- З гарячого джерельця через ніс водиця летіє. (Чайник)
- Гладить все, чого торкається, а торкнешся — кусається. (Праска)
- Гладеньке, пахуче, миє чисто. (Мило)
- Без рук, без верстата вміє добре ткати. А коли натче — Здобич не втече. (Павук)
- Миє личко - лізе в очі, в миску вислизнути хоче. Якщо з лісу, то - суничне, з квітника — уже гвоздичне. Вимиває бруд, чорнило, запашне, рожеве...(Мило)
- У нашої бабусі сидить звір у кожусі, біля пічки гріється, без водички миється. (Кіт)

«Прикрась ялинку»

Мета: Закріплювати знання учнів про теплі та холодні кольори.

Обладнання: 2 ялинки, іграшки теплих та холодних кольорів.

Зміст гри: 2 команди — «лисиці» та «зайчики».

Зайчики та лисиці прикрашають новорічні ялинки. Зайчики обирають іграшки «холодних» кольорів, бо в них навіть шубки холодного, сріблясто-сірого кольору, а лисиці - «тепліх», що нагадують про літєчко, сонце, вогонь.

Іграшки перемішані на столі, учні обирають іграшки потрібних кольорів. Перемагає та команда, яка правильно добере іграшки до своєї ялинки.

«Палітра осені»

Матеріал: картки-завдання із вказівкою: які два кольори треба змішати, щоб одержати третій, і навпаки: є колір, треба визначити, які два кольори змішані.

Кожний учень одержує картку-завдання:

а) два прямокутники розфарбовані, наприклад, один жовтим, інший — коричневим кольором, між ними поставлений знак «+», третій прямокутник залишається не розфарбованим.

Учні змішують на палітрі два вказаних кольори, одержують третій і розфарбовують ним прямокутник;

б) прямокутник розфарбований кольором початку осені, наприклад, зеленувато-жовтим, поряд з ним — два прямокутники, з'єднані знаком «+».

Примітка. Щоб зацікавити дітей, можна створити ігрову ситуацію: дощем змilo кольори з деяких осінніх листочків (замість прямокутників зображення листочків), пропоную учням поновити їх колір.

ЛЕГО-конструктор – навчаємось граючи

1. «Маленькі фантазери»

Мета: розвивати мовленнєву ініціативу, образне мислення, творчу уяву, зв'язне мовлення, стимулювати креативність дітей, розвивати дрібну моторику рук, уміння розв'язувати проблемні ситуації.

Хід справи: запрошую дітей сісти півколом на килимку. Розміщую у середині кола цеглинки різні за формою та кольором. Заздалегідь буду певного персонажа і починаю розповідати дітям історію або казку про нього. Завершую розповідь якоюсь проблемною ситуацією.

Пропоную дітям також побудувати казкового персонажа. По завершенні побудови моделі прошу дітей спробувати придумати закінчення історії. Даю можливість кожній дитині розповісти власну кінцівку історії.

2. «Звукова схема слова».

Мета: вчитися визначати ланцюжок звуків у словах, будувати моделі, виховувати вміння працювати індивідуально та в парах, розвивати дрібну моторику рук, увагу.

Хід справи: заздалегідь готую слова. Наприклад, "Риба", вимовляю це слово, діти викладають звукову модель: голосні звуки (червоні цеглинки), приголосні тверді (сині цеглинки), приголосні м'які (зелені цеглинки).

3. «Тематичне конструювання»

Мета: розвивати вміння працювати разом (робота в парах), узгоджувати свої дії з діями товаришів. Формувати вміння виконувати завдання відповідно до поставленої мети. Розвивати мислення, творчу уяву. Сприяти розвитку мовлення.

Хід справи: розташовую велику кількість цеглинок різного кольору (зеленого, синього, червоного, жовтого) серед кімнати.

Об'єдную дітей у пари. Прошу дітей разом в парах побудувати, щось/ якийсь предмет, який стосується теми «День народження»/ «Зоопарк»/ «Наш клас». Після того, як модель побудована, прошу їх описати, що вони побудували (питань може бути безліч. У тому числі відкритих залежно від теми і сконструйованої моделі).

4. «Вивчаємо великі та маленькі букви»

Мета: формувати вміння відрізняти та знаходити великі та маленькі літери, виховувати спостережливість і увагу.

Хід справи: для того щоб дитина вміла знаходити велику та малу букву, беру по дві цеглинки одного кольору для кожної букви. В окремому корзині кладу всі цеглинки LEGO з написаними на них буквами. Дитина повинна знайти дві однакові цеглинки з великою і маленькою буквами та з'єднати їх. Кольори для кожної букви повинні бути однакові.

5. «Вивчаємо порядок букв в алфавіті»

Мета: розвивати пам'ять, дрібну моторику, увагу.

Хід справи: вивчаючи порядок букв в алфавіті, дитина може будувати "змійку" з цеглинок LEGO, приєднуючи букви. Спочатку це можна робити, тримаючи азбуку. Пізніше, коли дитина вже знає алфавіт, складає "змійку" з букв, не зазираючи до алфавіту.

6. «Складаємо слова з цеглинок LEGO»

Мета: виховувати спостережливість, увагу, вміння з'єднувати букви у слова.

Хід справи: роздруковує на листі слова, де буква співпадає з маленькою цеглинкою LEGO. Дитина повинна відтворити кожне слово, шукаючи цеглинку з потрібною буквою та з'єднуючи їх разом.

7. «Вчимо члени речення з цеглинками LEGO»

Мета: закріплювати поняття про члени речення, розвивати дрібну моторику.

Хід справи: найдовші цеглинки підписую назвою кожної частини мови: іменник, прикметник, дієслово, числівник. На інших цеглинках, менших, пишу різні слова. Дитина повинна розібрати слова до належної частини мови, роблячи вежі із конструктор LEGO.

Ігри для розвитку фонематичних здібностей, розвитку мовлення учнів

1. Гра «Допитливий»

Мета: розвиток фонематичних здібностей, навичок структурування речення та уяви.

Хід гри: слова в реченні повинні починатися з одного й того ж звуку.

Після цього озвучую питання та кидаю м'яч учневі, який добирає слово до нього.

Приклад:

Хто?	Що зробив?	Кому?	Що?
Дмитро	дав	другу	диск
Руслан	розкладав	Римі	руни

2. Гра «Будь уважним»

Мета: навчитись визначати кількість звуків у слові.

Хід гри: кидаючи м'яча, вимовляю слово. Дитина, яка впіймала м'яча, називає ланцюжок звуків, визначає кількість їх у слові.

На початковому етапі доцільно називати слова, які складаються не більше як з 4 звуків, поступово ускладнюючи завдання. Такий формат навчання дозволяє у захопливій формі напрацювати навичку зіставлення букв і звуків.

3. Гра «Я знаю п'ять слів»

Мета: розвивати координацію рухів, напрацьовувати навички підбору слів, що починаються на певну літеру.

Хід гри: дитина називає по черзі п'ять слів на певну букву (чи з чергуванням) та одночасно з промовлянням слова, підбиваючи м'яч руками в установленій вчителем послідовності.

Приклад:

Правою рукою Я знаю п'ять слів на букву «Н»	Лівою рукою Я знаю п'ять слів на букву «Р»	Двома руками Я знаю п'ять слів на букву «Б»	Поперемінно обома руками Я знаю п'ять слів на букви «О» та «З»
Носоріг – один	Ромашка – один	Булка – один	Орел – один
Ножиці – два	Рука – два	Бабуся – два	Зуб – два
Нитка – три	Рукавичка – три	Блискавка – три	Око – три
Нутрія – чотири	Ромб – чотири	Бурулька – чотири	Заціпка – чотири
Ніс – п'ять	Риба – п'ять	Бобер – п'ять	Олень – п'ять

4. Гра «Шість капелюхів мислення»

Мета застосування прийому: навчати учнів працювати у групі; розвивати логічне мислення, усне мовлення та творчі здібності, уяву; удосконалювати вміння складати речення і висловлювати свою точку зору.

Етап уроку, де застосовується прийом: узагальнення і систематизація знань.

Зміст нетрадиційного (традиційного) прийому: учням пропоную створити групи під кожним капелюхом, опрацювати ситуацію та презентувати її.



Білий капелюх – збір інформації, виділення фактів, цифр, відомостей, статистика.



Червоний капелюх – відчуття, враження, емоції.



Жовтий капелюх – перевага, вигода, користь (позитивні сторони).



Чорний капелюх – негативні сторони (критика).



Зелений капелюх – дослідження, нові ідеї, творчість.



Синій капелюх – значимість ситуації, висновки.

Скільки хвилин уроку відводиться на застосування прийому: 5-7 хвилин.

На уроці літературного читання за хрестоматією для 3-4 класів під час роботи над оповіданням **Валентини Вздольської «Потяги»** на етапі узагальнення і систематизація знань дітям пропоную створити групи під кожним капелюхом і виконати завдання на картках.

Білий капелюх

Завдання

- ✓ Які потяги спостерігали Дмитрик і Матвій на залізничному мосту?
- ✓ Чим ці потяги схожі між собою, а чим відрізнялися?
- ✓ Яку роботу виконував кожен з них?
- ✓ Яке ще життя вирувало на вокзалі?

Червоний капелюх

Завдання

- ✓ Як на вашу думку, чи потрібно хлопцям ходити на вокзал і чекати свого батька? Чому?
- ✓ Як би могли розвиватися події далі якби сини не зустріли свого тата? Доведіть свою думку.

Зелений капелюх

Завдання

- ✓ Куди хлопчики мріяли поїхати на потягах?
- ✓ Що можете сказати про синів на початку і в кінці оповідання?

Чорний капелюх

Завдання

- ✓ Чи варто старшим обманювати менших? Чому?
- ✓ Чи пошкодував Дмитрик про свій вчинок?
- ✓ Що у цьому оповіданні схвалюється, а що – засуджується?

Жовтий капелюх

Завдання

- ✓ Знайдіть в тексті докази про те, що старший брат любив і піклувався про меншого. Прочитайте.
- ✓ Які риси характеру притаманні Дмитрику?
- ✓ На кого б ви хотіли бути схожими? Чому?

Синій капелюх

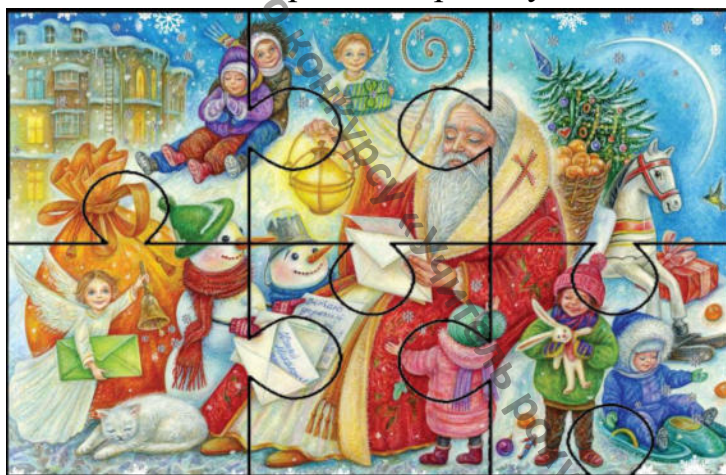
Завдання

- ❖ Яке з прислів'їв більше підходить до змісту оповідання:
 - ✓ За добро добром платять.
 - ✓ Дружна сім'я не знає печалі.
 - ✓ Батьки працюють – і діти не ледачі.
- ❖ Чи виражає воно головну думку оповідання?
- ❖ Кому з головних героїв воно могло б бути порадою?

Через декілька хвилин спільної роботи відбувається обговорення, презентація результатів, узагальнюються матеріали, робляться висновки, підбиваються підсумки проведеної роботи.

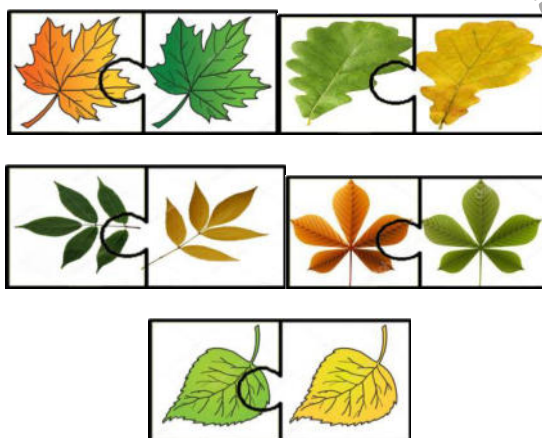
Ігри з використанням пазлів на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ»

«Загадку відгадай – пазлик відкривай» - гра, призначена для роботи на всіх етапах уроку та під час вивчення будь – якої теми. Картинка складається з шести пазлів. Добираються загадки за кількістю пазлів. Учні відгадують загадку та відкривають пазлик, збираючи картинку.

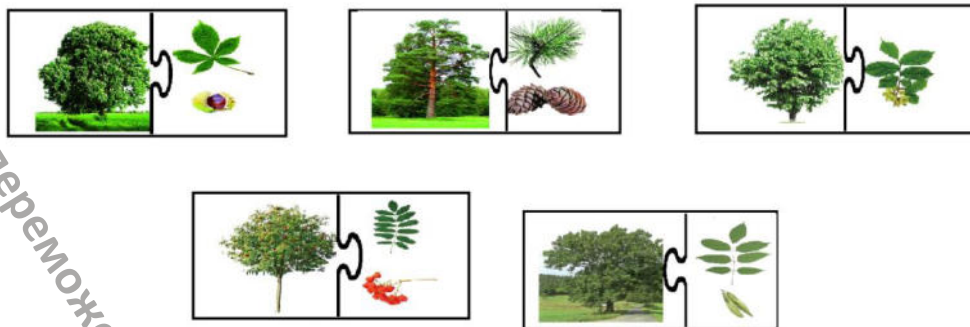


«З'єдналки» - вправа на визначення закономірності.

1 варіант



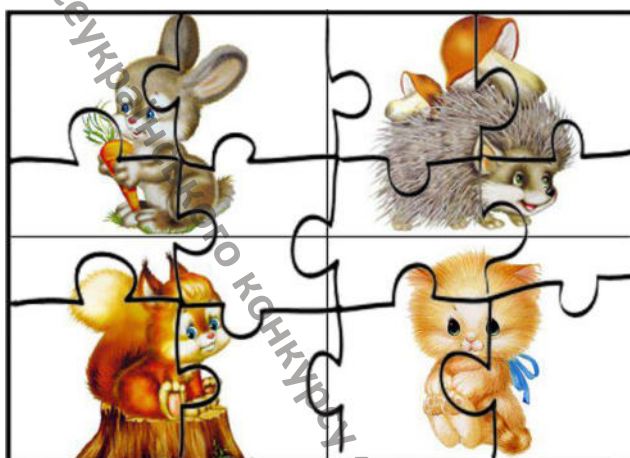
2 варіант



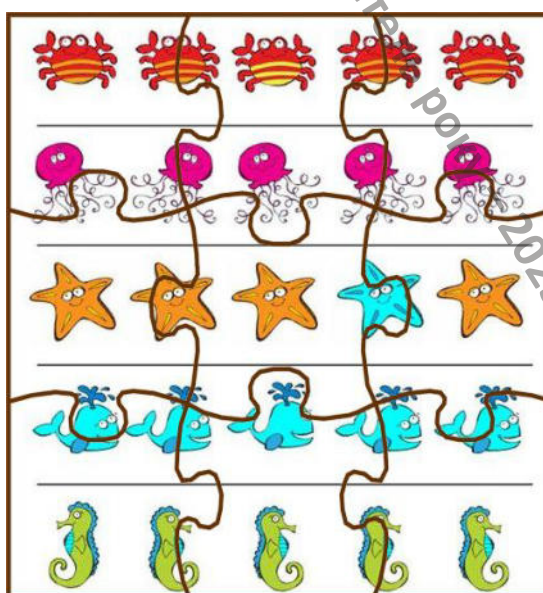
«Складай - відповідай» - вправа, яка розвиває логічне мислення.

Хто зайвий?

1 варіант

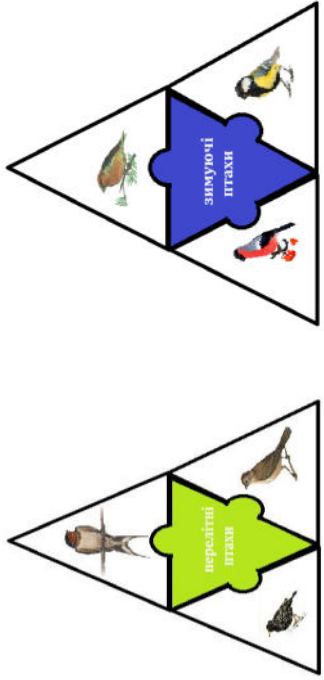


2 варіант

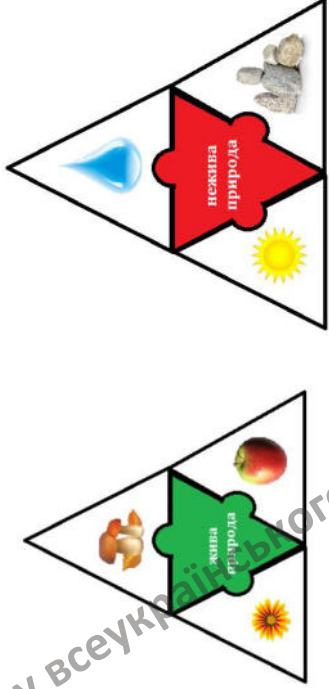


«Чарівна пірамідка» - ігрова вправа, призначена знаходити спільні і відмінні ознаки об'єктів. Із запропонованих пазликів до головного пазла треба обрати ті, які об'єднані спільною темою.

1 варіант



2 варіант



Дидактичні ігри за методикою М. Монтесорі

«Гусеничка-крупеничка»

Програмовий зміст: розвивати тактильні відчуття у дітей, розвивати дрібну моторику рук.

Хід гри



Вчитель розповідає:

– Це незвичайна гусеничка. Її звуть Крупеничка. Вона харчується не травичкою, не листочками. Вона любить різні крупи. Сьогодні Крупеничка по полю гуляла, різні крупи збирала: гречку, рис, квасоля, горох.- Ось подивіться, у мене в мішечках теж є такі крупи. Дітям пропонується торкнутися до крупи. А потім поторкати животик у Крупенички.- Чим вона сьогодні пригощалася?

«Шорсткі цифри»

Програмовий зміст: розвивати тактильні відчуття дрібну моторику рук

Хід гри:

Це десять карток з шорсткими контурами цифр від 0 до 9.

Обводячи пальчиком кожен цифру, дитина запам'ятовує назву через тактильні відчуття.



Дидактичні ігри за творами В. Сухомлинського

«Мій садочок»

Завдання: закріпити, уточнити та розширити знання дітей про дерева і кущі; вчити групувати плоди дерев та кущів, збагачувати мову дітей; розвивати логічне мислення, увагу; виховувати любов і дбайливе ставлення до рослин.

Матеріал: картинки із зображенням плодів дерев та кущів, планшети.

Попередня робота:

Читання та бесіда за змістом оповідань В. О. Сухомлинського «Восени пахне яблуками», «Як їжачок до зими готувався».

Екскурсія в сад.

Правила:

1. Дібрати плоди.
2. Виграє той, хто перший знайде місце для всіх картинок.

Хід гри

1. Дати в руки яблуко і запропонувати придумати найкращі слова про нього.
2. На двох великих планшетах зображено плоди дерев та кущів. Ці планшети кладуть у центрі столу, за яким сидять діти. У кожної дитини по чотири-п'ять картинок з намальованими фруктами, деревами та кущами. Діти повинні розмістити свої картинки на планшетах і пояснити, чому саме так зробили.
3. Ставляться запитання:
 - Що росте на дереві, а що на грядці?
 - Чи може яблуко вирости на тополі (іншому дереві)?
 - Що потрібно для того, щоб у саду восени пахли яблука?
4. Доберіть предмети, які допоможуть вам разом із садівником доглядати яблуню.