

### **Список використаних джерел:**

1. Про загальну середню освіту : Закон № 651-ХІV [Електронний ресурс] / Верховна Рада України. – 13.05.1999. – Режим доступу: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/651-14>
2. Равен Дж. Компетентность в современном обществе: выявление, развитие и реализация / Джон Равен. [Пер. с англ.]. – М. : Когито-Центр, 2002. – 396 с.
3. Равен Дж. Педагогическое тестирование: Проблемы, заблуждения, перспективы. / Джон. [Пер. с англ.]. – М. : Когито-Центр, 2001. – 142 с.
4. Рашевська Н. В. Формування математичних компетентностей студентів технічних університетів на основі дослідницького підходу / Н. В. Рашевська // Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди» : збірник наукових праць. – Переяслав-Хмельницький, 2013. – Випуск 28. – Том 1. – С. 254–259.

**Калугіна А.І.**

*студентка,*

*Мелітопольський державний педагогічний університет  
імені Богдана Хмельницького*

### **ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ГРАМОТИ**

З перших днів навчання в школі звичні дітям форми життєдіяльності змінюються новими. В цей час багато першокласників зазнають значних труднощів – для них ігрова діяльність ще не втратила актуальності. Але соціум вже вимагає від них якісної і відповідальної навчальної діяльності. Саме через це дитина перебуває в суперечливій ситуації: ведуча форма життєдіяльності ще не зникла, а нова – навчальна, витісняє її. Звідси й виникає нелюбов до навчальної діяльності. Вирішити цю проблему допоможе використання в освітньо-виховному процесі ігрових технологій.

Як слушно зазначає Н.В. Кудикіна, використання ігрової діяльності з метою оптимізації навчання зумовили необхідність створення ігрової технології. Ігрова навчальна технологія – це

системний спосіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову навчально-виховного процесу та реалізацію його завдань. Він заснований на діяльнісному підході, що забезпечує школяреві позицію суб'єкта власного учіння, інтенсифікацію знань і вмій учнів з метою використання їх у нестандартних умовах [2, с. 90].

О.О. Репринцева пояснює, що сучасні дослідження в області дидактики, звертаючись до ігрових форм навчання, вбачають в них можливості ефективної взаємодії педагога і учнів, продуктивні форми спілкування з елементами змагання, безпосередності, продуктивної діяльності. Гра створює умови для зосередженості, самостійного мислення, мотивованого пізнання. Ігровий навчальний процес здатний залучити до активного пізнання навіть пасивних дітей, здатних в умовах гри докладати всіх зусиль, щоб постояти за команду [4, с. 196].

О.Я. Савченко вважає головними умовами ефективності застосування ігор – органічне включення в навчальний процес; захоплюючі назви; наявність справді ігрових елементів, зокрема зачинів, римування; обов'язковість правил, які не можна порушувати; використання лічилок; емоційне ставлення самого вчителя до ігрових дій. Використовуючи конкретну гру надто часто, виникає небезпека втрати інтересу дітей до неї, бо зникає новизна. У цьому разі, лишаячи незмінними ігрові дії, в зміст треба вносити щось нове: ускладнювати правила, змінювати предмети, включати елементи змагання, починати гру з несподіваної лічилки або ігрового зачину. Пояснення вчителя під час проведення гри має бути лаконічним і зрозумілим, пробуджувати інтерес. І чим молодші учні, тим доцільніше не тільки пояснювати, як грати, а й показувати, як це робити [5, с. 220].

І.П. Подласий виділяє такі основні вимоги, які повинні дотримуватися вчителі при плануванні і проведенні дидактичних ігор:

- гра повинна органічно впливати з логіки навчально-виховного процесу, а не бути до нього штучно прив'язаною;
- містити дійсно ігрові елементи;
- мати обов'язкові правила, які не можна порушувати;
- містити лічилки, риму, вірші, які краще і легше запам'ятовуються в хоровому виконанні [3, с. 198].

Як зазначає О.Я. Савченко, на уроці доцільно використовувати такі дидактичні ігри, організація яких не потребує багато часу на приготування обладнання, запам'ятовування громіздких правил. Перевагу слід надавати тим іграм, які передбачають участь у них більшості дітей класу, швидку відповідь, зосередження довільної уваги.

Широкі можливості у початковій школі, особливо в перших других класах, є для проведення ігор-занять та ігор-вправ. На уроках навчання грамоти, наприклад, за допомогою гри-вправи «Чарівний мішечок» можна закріплювати різноманітні вміння й навички. Набір предметів у мішечку, звичайно, не випадковий. Він щоразу змінюється залежно від мети навчання: це можуть бути іграшки, в назвах яких є літери, склади, які зараз вивчаються, дрібні речі, які треба описати, тощо [5, с. 219].

На думку М.А. Гузик, гра буде успішною при дотриманні ряду необхідних умов:

- оперативності гри, що не допускає втрати інтересу і втоми учнів;
- почуття міри щодо часу, відведеного на гру, і кількості ігрових моментів;
- виразності гри, яка передбачає наявність емоційного початку, вміння вчителя включитися в ігрову діяльність;
- матеріального забезпечення гри (підготовка друкованих матеріалів, карток, прапорців);
- наявності досвідченого ведучого, який добре знає правила і хід гри [1, с. 176].

Дослідження О.Я. Савченко дали можливість виділити оптимальні способи використання ігрової діяльності в системі уроків:

- весь урок будується як сюжетно-рольова гра;
- уроки-мандрівки;
- під час уроку як його структурний елемент;
- під час уроку кілька разів створюються ігрові ситуації (за допомогою казкового персонажа, іграшки, незвичного способу постановки завдання).

Підбиття підсумків гри в зв'язку з такою віковою особливістю дітей, як нетерплячість, бажання відразу дізнатися про результати діяльності, проводиться відразу після її закінчення. Це може бути підрахунок балів, визначення команди переможниці, нагородження дітей, які показали найкращі результати. При цьому слід тактовно підтримати й інших учасників гри. Різноманітність ігрових засобів створює широкі можливості для того, щоб учитель міг вибрати саме таку гру, яка найбільше відповідає меті уроку [5, с. 217].

Отже, завдяки ігровим технологіям на уроках активність учнів підвищується, з'являється інтерес до предмета, бажання пізнавати нове. Ігрові технології поміщають дитину в ситуацію успіху, дають віру в свої сили. Граючи, діти розуміють, як застосовувати отримані знання в житті. Це значить, що використання ігрових технологій на уроках є дуже важливим.

### **Список використаних джерел:**

1. Гузик М. А. Игра как феномен культуры: учеб. пособие / М. А. Гузик. – Москва: Флинта, 2012. – 268 с.
2. Кудикіна Н. В. Психолого-педагогічне забезпечення ігрових технологій навчання у початковій освіті // Сучасні технології навчання в початковій освіті: Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. К.: КМПУ імені Б. Д. Грінченка, 2006. – С. 90-92.
3. Подласый И. П. Педагогика начальной школы / И. П. Подласый. – М.: Владос, 2008. – 474 с.
4. Репринцева Е. А. Педагогика игры: теория, история, практика. / Е. А. Репринцева. – Курск: Изд-во Курск, 2005. – 421 с.
5. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи. Підручник для студентів педагогічних факультетів / О. Я. Савченко. – К.: Абрис, 1997. – 389 с.