# Курсова робота з педагогіки на тему:

**Гра як метод виховання молодших школярів**

**План**

### Вступ.

### Розділ 1:Роль гри у навчанні і виховані.

### А) Історичний аспект гри.

### Б) Структурні складові гри.

### В) Використання ігор.

### Розділ 2. Використання гри у практиці.

### Висновки.

Список використаної літератури.

### Додаток.

**Використання ігор**

Складність використання гри у навчанні пов’язана з її особливостями (двопланова поведінка, відсутність персональної відповідальності кожного за результати дій, спрощене уявлення про реальність), що потребує від учня зусиль для входження у гру. Потрібно, щоб учні були орієнтовані на результати гри.

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватись, самостійно думати , розвивати увагу . Захопившись грою .діти не помічають , що навчаються , до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні.

Використання на уроках ігор та ігрових моментів робить процес цікавим, створює у дітей бадьорий творчий настрій, полегшує засвоєння навчального матеріалу. Різноманітні ігрові дії , за допомогою яких розв’язується те чи інше розумове завдання, підтримують і посилюють інтерес дітей до навчального приметаю. Отож гра – незмінний важіль розумового розвитку дитини.

Гра потребує від учня зібраності, витримки, бажання допомогти відстаючому, невимушене виховує адекватне сприймання невдач і помилок.

Гра починається не тоді, коли учні одержують завдання, а коли їм стає цікаво грати. Це означає, що гра викликає приємні емоції і дає роботу їх розуму.

Види емоційного стимулювання:

1. Ігрове завдання можна давати як відпочинок.

2. Вона дається так, ніби не планується педагогом заздалегідь (гра-імпровізація).

3. Ігрове завдання вводиться з прив'язкою до конкретної ситуації, конкретного учня,

При підборі і розробці дидактичних ігор слід враховувати, що темп і ефективність засвоєння змісту навчання пропорційні інтересам учнів і діяльності, яку вони виконують. Знання починаються з чуттєвого сприйняття, з допомогою уявлень переходить у пам'ять, а потім через узагальнення одиничного формується розуміння загального.

Діяльність учнів буде успішною, якщо модель дій, яку необхідно виконати, випереджає саму діяльність. На стійкість уваги впливає спрямованість особистості, її інтереси. Необхідно максимально активізувати асоціативну пам'ять і творчий розвиток особистості. Організація і проведення ігор потребують великої майстерності. Педагогу потрібно виробити чітку стратегію керівництва груповим спілкуванням.

У ході гри мовнорозумова діяльність учнів стає більш евристичною і творчою, підвищується її мотивація. Обговорення повинно проходити у доброзичливій формі. Активність учнів — головний критерій ефективного проведення гри. У дидактичних іграх учні спостерігають, порівнюють, класифікують предмети за певними ознаками, виконують аналіз і синтез, роблять узагальнення. Багато ігор потребують вміння викладати свої думки у зв'язній і зрозумілій формі, використовуючи відповідну термінологію.

Підбираючи ігри, слід поєднувати два елементи навальний та ігровий. Створюючи ігрову ситуацію відповідно до змісту програми, педагог повинен чітко спланувати діяльність учнів, спрямувати її на досягнення поставленої мети. Коли визначено завдання, вчитель надає йому ігрового змісту, окреслюючи ігрові дії. Ігровий спонукає учнів до гри. А коли виникає особиста зацікавленість, то з'являється і активність, і творчі думки, і дії хвилювання за себе, команду, весь колектив.

Готуючись до заняття, педагог повинен чітко продумати послідовність ігрових дій, організацію учнів, тривалість гри, її контроль, підбиття підсумків та оцінку.

Головні умови 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 (його слона й рухи цікаві, несподівані для дітей).

Коли якусь гру використовують надто часто, виникає небезпека втрати інтересу дітей до неї, бо зникає новизна. У цьому ралі, лишаючи незмінними ігрові дії, в зміст треба вносити щось нове: ускладнювати правила, змінювати предмети, включати елементи змагання починати гру 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. (Зрозуміло, участь класовода залежить під змісту гри.) Наприклад, гру «Відгадай», мета якої - розвиток зв'язного мовлення, вміння точно й коротко описати предмет, доцільно почати з розповіді-зразка, щоб діти зрозуміли, як розповідати про характерні ознаки предмета.

Деякі вчителі вважають, що дидактичні ігри найдоцільніше проводити наприкінці уроку, оскільки в цей час діти найбільше стомлені. Це — не завжди правильно, нерідко само ігрова ситуація може бути найкращим початком уроку. В ігровій формі можна ефективно ознайомити дітей з новим способом дії, пожвавити процес тренувальних вправ. Діти із задоволенням виправляють помилки Незнайка, «розмовляють» а Чомусиком, учаться в “лісовій школі” або діють разом з казковим героєм, виконуючи тренувальні вправи. В іграх - вправ ах молодші школярі знаходять виходи з числових лабіринтів, розв’язують ребуси, складають загадки. Усе це не тільки пожвавлює навчальний процес, а й запобігає втомі.

Враховуючи вікові особливості дітей, учителі та вихователі груп продовженого дня разом з іншими формами та методами виховної роботи активно використовують усі види ігор. Вони відбирають їх відповідно до завдань навчально-виховної роботи. Обов'язковою умовою при цьому є встановлення зв'язку між виховною роботою на уроках і в позаурочний час.

Відомо, що зміст ігор шестирічних дітей багато в чому зумовлений ігровим матеріалом. У зв'язку із цим методика керівництва іграми реалізується насамперед в їхньому матеріальному забезпеченні.

Матеріал для ігор розміщується в ігровій кімнаті чи в ігровому куточку за умовно виділеними зонами для кожного виду ігор.

Зона сюжетно-рольових ігор постачається тематично підібраними наборами іграшок — «Меблі», «Транспорт», «Школа» та ін. Іграшки для різних тем вносять в ігрову кімнату поступово, у міру засвоєння відповідних тем за програмою курсу «Ознайомлення з навколишнім світом», який має чітко виражену виховну спрямованість. З метою розвитку інтересу дітей до чергової виховної теми ігрову кімнату іноді до початку проходження відповідної теми на уроці поповнюють іграшками нової тематики. Іграшки, до яких діти втратили інтерес, складають у підсобне приміщення і повертають у кімнату тільки через деякий час. Цікаво проходять сюжетно-рольові ігри, якщо в кімнаті кілька переносних ширм, і діти мають можливість організовувати ігри невеликими групами, по 5—6 чоловік.

Зона будівельно-конструктивних ігор складається з наборів будівельного матеріалу (дерев'яного, металевого, пластмасового): тематичних — «Місто», «Село», альбомів з моделями різних виробів, фотографій та ілюстрацій різних споруд, схем, малюнків. У цю зону також входить додатковий матеріал для розвитку сюжету гри (ляльки, транспорт, меблі, дорожні знаки, дерева).

У зоні ігор-драматизацій містяться деталі костюмів, декорацій, маски, тексти казок, оповідань, віршів, інших жанрів, зміст яких викладається у діалогічній формі, ілюстровані видання книжок, альбоми з ілюстраціями до літературних творів, набори листівок, діафільми, грамзаписи, фотографії спектаклів, ширма і набори до різних видів театру (тіньового, настільного, пальчикового, лялькового), атрибутика для розігрування театральної вистави (афіші, квитки, програми, віконце касира, пов'язка капельдинера та ін.).

Для ігор з елементами ручної праці в ігровій кімнаті відводиться спеціальне місце для зберігання матеріалів та інструментів для виготовлення іграшок з паперу, картону, дерева, природних матеріалів, вторинної сировини. Тут же зберігаються посібник з виготовлення іграшок, заготовки, схеми, викрійки, зразки іграшок-саморобок, виставки виробів.

Зона дидактичних ігор оснащується настільно друкованими іграми, виготовленими поліграфічною промисловістю, і дидактичними іграми, виготовленими педагогами.

Для пізнавальних ігор підбирають тематично сюжетні картини, ілюстрації та фотографії, складають маршрути подорожей, готують схеми і карти, підбирають діафільми, художню літературу, зображення різних видів транспорту, на яких діти здійснюють уявні подорожі, за результатами ігор готуються щоденники, ілюстровані звіти учнів про уявні подорожі.

У зоні рухливих ігор зосереджені м'ячі, скакалки, обручі та інші предмети, деталі костюмів для сюжетних ігор, книжки з розробками ігор, альбоми з лічилками та інший матеріал.

Для ігор-розваг зі світлом підбирають кольорові скельця, кольоровий плексиглас, плівки, з повітрям і вітром — готуються вертушки, повітряні змії, флюгери; з водою — влаштовуються водяні млини, озера, річки. Ці ігри забезпечуються плаваючими іграшками. Крім ігор-розваг з природними факторами, спеціально готуються матеріали для ігор у приміщенні.

Матеріальна база для організації виховної роботи із шестирічними в ігровій формі створюється за умови об'єднання зусиль керівництва школи, вчителя і вихователя 1-го класу, батьків, громадських організацій і шефів.

Більш змістовними, різноманітними за тематикою й цінними як засіб виховання творчі ігри бувають тоді, коли їх пов'язують з іншими видами навчально-виховної роботи, спрямовують увагу учнів на можливість використання у грі знань, здобутих завдяки бесідам, читанню, перегляду діафільмів та ін. За цієї умови використовують знання у практичній діяльності. Використання ілюстративного матеріалу актуальне під час ознайомлення з такими явищами, які учні не можуть безпосередньо сприймати, але для розвитку гри ці явища необхідні.

Практика виховної роботи показує, що кожний вид ігор по-своєму впливає на розвиток та виховання шестирічної дитини. У цих іграх розширюються знання про Вітчизну, про рідний край, професії, про ставлення дорослих до праці, про моральні норми. Спираючись на гру, учитель має можливість цілеспрямовано формувати знання та поведінку учнів 1-го класу.

У будівельне-конструктивних іграх закріплюються й розвиваються конструктивні вміння та навички, формується творче мислення, удосконалюються здібності, розвиваються естетичні потреби. Ці ігри привчають дітей до праці в колективі, справедливо розподіляти обов'язки та будівельний матеріал, дружно реалізовувати колективні задуми, бережно ставитися до результатів праці ровесників, планувати наступну роботу.

У іграх-драматизаціях удосконалюється звуко-вимова, збільшується словниковий запас, уміння використовувати жести, міміку, інтонацію. І гри-драматизації допомагають у розв'язанні завдань естетичного виховання, формують уміння передавати почуття та вчинки дійових осіб, виражаючи при цьому своє ставлення до їх моральної суті.

**Вступ**

Мислителі та педагоги минулого і сучасних часів досліджують проблему, як засобом гри ефективно навчати та виховувати дітей Я.А. Коменський вважав гру необхідною формою діяльності дитини, що відповідає й природі та здібностям, гра - серйозна розумова праця, у процесі якої розвиваються усі здібності. Дитину у грі збагачується коло уявлень про навколишній світ, розвивається мова, у колективних іграх дитина спілкується з однолітками. К.Д.Ушинський розглядає гру не тільки як засіб розваги, зле як спосіб виховання, навчання та розвитку.

Мета гри — забезпечення переходу від пізнавальної мотивації до професійного зв'язку з появою потреби у знаннях та їх практичного застосування в обстановці навчального процесу, що наближена до реальних умов виробництва, — не може бути повною мірою реалізована у вищій школі. У грі використовуються прийоми, що “розкріпачують” учнів, викликають бажання вирішувати проблеми, у ході гри.

Цією проблемою займалися і займаються такі педагоги як О.Савченко (заступник міністра освіти України, академік АІТ/1 України, доктор пед. наук), Л. Болим (заступник начальника управління гуманітарної освіти та виховання Міністерства освіти України), А.Заїка (провідний спеціаліст Головного управління загаль­ної середньої освіти Міністерства освіти України), С. Кириленко (зав. відділу проблем національного виховання Інституту змісту і методів навчання), О.Ночвиюва (зав. відділу педагогічного досвіду та освітніх, інновацій Інституту змісту І методів навчання), І.Мартинюк (зав. кафедри теорії та ме­тодики виховання при УІПКККО, доцент, канд. філософських наук), В.Киричок та інші.

**Розділ №1**

**А)Історичний аспект гри**

У глибоку давнину дитячі ігри виникли як стихійне наслідування дій дорослих. В ігрових вправах І змаганнях підростаюче покоління готувалося до праці, полювання, війни, виконання норм поведінки, тобто гра мала важливі соціальні функції. З розвитком людства, нагромадженням знань, засобів матеріальної і духовної культури, прискоренням темпів життя гра поступово втрачала свою навчальну функцію. Універсальний засіб народної педагогіки, вона починає вважатися «несерйозним» заняттям, стає переважно привілеєм дітей із заможних класів, обслуговує лише дозвілля. У школі, з її традиційним бажанням умикати будь-якої стихійності, з поглядами на учня як на слухняного виконавця, аж дотепер для гри не було місця. Через гру дитині надавалася змога заявити оточенню про свій позитивний потенціал. Саме у грі моделі сюжетної вправи активізували рухливість, розвивали процеси мислення, викликали в неї позитивні емоції. З переходом із умов гри до умов навчальної діяльності настає в житті дитини переломний момент. Нове становище дитини в суспільстві визначається тим, що вона не просто йде з дитячого садка до школи, а тим, що навчання для неї стане віднині обов'язковим. За результат свого навчання дитина нестиме відповідальність перед вчителем, школою і своєю сім'ю. Тепер дитина мусить дотримуватися однакових для всіх школярів правил. І тут на допомогу учням і вчителям знову приходить гра. У сучасних умовах — це не спонтанні сюжетні ігри, не стихійно засвоєні від старших поколінь розпади за правилами. Сьогодні гра контролюється системою суспільного виховання.

У грі при цьому існує суб'єктивна свобода для дитини. Тут діти мають змогу самостійно (без допомоги дорослих) розподіляти ролі, контролювати один одного, стежити за точністю виконання того чи іншого завдання. Тут дитина виконує роль, яку взяла на себе, враховуючи свій досвід. Гра стає сьогодні школою соціальних відносин для кожної дитини. Під час гри дитина ознайомлюється з великим діапазоном людських почуттів і взаємостосунків, вчиться розрізняти добро і зло. Завдяки грі у дитини формується здатність виявляти свої особливості, визначати, як вони сприймаються іншими, і з'являється потреба будувати свою поведінку з урахуванням можливої реакції інших.

**Б)Структурні складові гри**

Дитяча гра - один з основних видів діяльності дітей, спрямованої на практичне пізнання навколишніх предметів і явищ через відтворення дій та взаємні дорослих.

За своїм змістом ігри органічно пов'язані з життям, працею і поведінкою дорослих членів суспільства. Сюжети ігор дуже різноманітні й відображають реальні умови життя дитини. Вони змінюються залежно від конкретних умов життя, від входження дитини в навколишню реальність, її кругозору.

Народна педагогіка виділяє дві основні групи ігор. Ігри першої групи виникають самі собою. У них діти наслідують функції дорослих, те, що в майбутньому стане для них серйозним обов'язком — трудовим, сімейним, громадським. Друга група — це ігри спеціально вигадані для розваги.

У дидактичних іграх, створених педагогікою в тому (числі й народною), ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується для навчальних цілей. Дидактичні гри - різновид ігор за правилами. У світовій педагогіці відомі системи дидактичних ігор, які вперше розробили для дошкільного виховання Ф.Гребель і М.Монтессорі, її для початкового навчання - О.Декролі.

Поняття дидактичної (навчальної) гри включає обов'язкові компоненти: навчально-рову структуру, наявність та органічне поєднання основних її складових дидактичних завдань, ігрових дій, правил.

Дидактичні ігри, які використовуються в початковій школі, виконують різні функції: активізують інтерес та увагу дітей, розвивають пізнавальні здібності, кмітливість, уяву, закріплюють знання, вміння і навички, тренують сенсорні вміння, навички тощо. Правильно побудована цікава дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує польові якості дитини. Не варто оцінювати дидактичну гру лише з позицій навченості дитини. Її цінність, передусім у тому, що вона викопує роль емоційної розрядки, запобігає втомі дітей, знижує гіподинамію. Якщо вчитель часто використовує цікаві дидактичні ігри, молодші школярі раптом роблять відкриття: "Мені подобається думати, дайте мені таке завдання, щоб я поламав голову», тобто зароджується інтерес до розумової праці.

У навчальному процесі ігрова діяльність має форму дидактичної гри, ігрової ситуації, ігрового прийому, ігрової вправи.

Дидактичні ігри можуть:

- бути тільки в словесній формі;

— поєднувати слово й практичні дії;

- поєднувати слово й наочність:

— поєднувати слово і реальні предмети.

Структурні складові дидактичної гри - дидактичне завдання, ігровий задум, ігровий початок, ігрові дії, правила гри, підбиття підсумків.

Дидактичне завдання гри визначається відповідно до вимог програми з урахуванням вікових особливостей дітей. Наприклад, формування у дітей математичних уявлені, логічного мислення; розвиток мовлення; формування уявлень про природу, навколишнє середовище; розвиток оцінки та самооцінки, ініціативи, кмітливості, здатності виявляти польові зусилля для досягнення поставленої мети, довільної уваги, зосередженості.

Ігровий задум - наступний структурний елемент дидактичної гри. Дидактичне завдання в грі свідомо маскується, воно постає перед дітьми у вигляді цікавого ігрового задуму. Дітей приваблюють відтворення уявного сюжету, активні дії з предметами, загадка, таємниця, перевірка своїх можливостей змаганням, рольове перевтілення, загальна рухова активність, кмітливість.

На створення ігрової атмосфери істотно впливає ігровий початок. Він може бути звичайним, коли вчитель повідомляє назву гри і спрямовує увагу дітей на наявний дидактичний матеріал, об'єкти дійсності, та інтригуючим, цікавим, захоплюючим, таємничим.

Ігрові дії - засіб реалізації ігрового задуму і водночас здійснення поставленого педагогом завдання. Виконуючи із задоволенням ігрові дії і захоплюючись ними, діти легко засвоюють і закладений у грі навчальний зміст.

Правила гри діти сприймають як умови, що підтримують ігровий задум; їх невиконання знищує гру, робить її нецікавою. Без заздалегідь визначених правил ігрові дії розгортаються стихійно, і дидактичні завдання можуть лишитися невиконаними. Тому правила гри задаються вихова­телем до її початку і мають навчальний та організуючий характер. Спочатку дітям пояснюється ігрове завдання, а потім — спосіб його виконання.

Успіх дидактичних ігор значною мірою залежить від правильного використання в них ігрового обладнання, іграшок, геометричних фігур, природного матеріалу (шишок, плодів, насіння, листків) тощо.

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 тощо. 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.

Проте, як показали дослідження вчених-психологів С.Б.Ельконін, Л.В.Артемова та ін.) і педагогів {І.О.Школьна, О.Я.Савченко та ін.), гра не забезпечує стійкого позитивного ставлення молодших учнів до навчального процесу, якщо використовується епізодично. Дидактичні ігри можна включати у систему уроків. Це передбачає попередній відбір ігор та ігрових ситуацій для активізації різних видів сприймання та обмірковування, де їх використання найбільш своєчасне й ефектніше порівняно з іншими методами. Наші дослідження дали можливість виділити оптимальні способи використання ігрової діяльності в системі уроків:

весь урок будується як сюжетно-рольова гра (наприклад, деякі уроки навчання грамоти, що мають на меті ознайомити дітей з новими звуком і літерою; уроки-мандрівки; уроки ознайомлення з навколишнім, розвитку мовлення тощо):

під час уроку як його структурний елемент;

— під час уроку кілька разів створюються ігрові ситуації (за допомогою казкового персонажа, іграшки, незвичного способу постановки завдання, елементів змагальності тощо).

На уроці доцільно використовувати такі дидактичні ігри, організація яких не потребує багато часу на приготування обладнання, запам'ятовування громіздких правил. Перевагу слід віддавати тим іграм, які передбачають участь у них більшості дітей класу, швидку відповідь, зосередження довільної уваги. На уроках математики це, зокрема, ігри: «Хто швидше?», «Магазин», «Мовчанка», «Колові приклади», «Відгадай задумане число», «Що потім?», «Геометрична мозаїка». «Де моє місце?», «Домалюй фігуру», «Закінчи приклад», «Луна». «Світлофор».

Пізнавальні ігри розширюють кругозір і удосконалюють орієнтування учнів у навколишній дійсності, сприяють формуванню первинних суспільно-політичних уявлень, елементів громадських і патріотичних почуттів, шанобливого ставлення до людини праці, етичної поведінки у побуті та громадських місцях.

Рухливі ігри зміцнюють здоров'я, розвивають дитину фізично. Вони містять у собі широкі виховні можливості — прагнення до перемоги виховує згуртованість, дисциплінує учнів, привчає їх підпорядковувати особисті прагнення колективу, організовує.

У масовій практиці народного виховання дитина до гри залучається дуже рано. Первинні форми гри з'являються вже в другому півріччі першого року життя дитини і пов'язані з розвитком її орієнтаційного режиму. Це різні маніпуляційні ігри з багатьма предметами. У ранньому дитинстві (1—3 роки) ігри дітей набирають предметної форми. Дитина вчиться використовувати предмети.

Під кінець раннього дитинства, з розвитком самостійності дитини, з'являється рольова або творча гра як основний тип ігрової діяльності дітей. Рольовою вона називається тому, що діти намагаються в ній виконувати роль дорослої людини. Рольові ігри є не що інше, як наслідування серйозних занять людського життя. У них відображається, як правило, все те, що доведеться робити, коли дитина стане дорослою. Діти дуже спостережливі, уважні й вразливі, схильні до наслідування. Усе, що вони чують і бачать у праці, родинному й суспільному житті, виявляється в їхніх іграх. Сюжети ігор досить різноманітні та мінливі й залежать від конкретних умов, у яких живуть діти, від суспільних і політичних подій, у яких беруть участь дорослі. Так, наслідуючи дорослих, діти граються у весілля, няньчення немовляти, у будівництво хат, мостів і доріг, готування їжі. Сільські діти, як правило, наслідують хліборобську працю — «орють», «розпушують ріллю», «саджають дерева», «Жнуть», «молотять», тобто роблять те, що вони згодом будуть виконувати насправді. В усіх цих іграх дівчатка виконують функції жінок, а хлопчики - чоловіків. Реакція на побачене буває дуже оперативною. Так, досить дитині раз побувати в крамниці, як вона відразу, під свіжим враженням, починає гратися в крамницю, після відвідування лікаря — в лікаря Причому в усьому точно копіює дорослих. А з яким запалом грають наші діти, особливо хлопчики, в будівельників, червоних козаків і партизанів, льотчиків, десантників, моряків, космонавтів, шоферів, трактористів, розвідників, мандрівників. Словом, можливості для створення рольових ігор великі.

Діти люблять виконувати ролі тварин — котів і собак, зозулі, курочки й півня та багатьох інших.

У народі кажуть: "Де гра, там і радість!» Діти іноді можуть так захопитися грою, що їх навіть заспокоїти важко. Те, що в звичайній, не ігровій ситуації для дитини нудне, неприємне І втомливе, у грі, завдяки її емоційній привабливості, долається успішно й легко. Розумно організована гра є дійовим методом формування таких рис особистості, як дисциплінованість, кмітливість, сміливість, витривалість, винахідливість, спритність, рішучість, наполегливість, організованість, стриманість. Крім того, гра вчить напружувати зусилля, керувати собою, бути точним, додержувати правил поведінки, діяти в колективі. Ігри, що відображають працю дорослих, сприяють трудовому вихованню дітей.

Переоцінити значення гри в житті важко. А у явити дитинство без гри неможливо. Крім рольових ігор, у дитячому середовищі побутують вироблені народною педагогікою ігри з готовими правилами — рухливі й розумові або дидактичні, які сприяють фізичному й розумовому розвитку дітей, підвищенню емоційного тонусу. У спадщині видатних педагогів дитяча гра дістала високу оцінку. «Яка дитина в грі, така з багатьох поглядів вона буде в роботі, коли виросте»,—писав А. С. Макаренко. За словами Н. К. Крупської, ігри для дітей «мають виняткове значення: гра для них — навчання, гра для них — праця, гра для них —серйозна форма виховання».

Величезні можливості дає застосування ігор під час екскурсій у природу. Розкрити перед дітьми різноманітність і красу навколишньої дійсності, привернути увагу до малопомітних, але істотних ознак рослинного і тваринного світу значно легше, якщо залучити учнів до активного емоційного сприймання.

Саме цьому сприяють сюжетні ігри та ігри-вправи з природничим матеріалом, їх мета — навчити дітей: знаходити потрібний предмет за допомогою аналізатора (дотику, смаку, запаху), оперуючи істотними ознаками; описувати предмети й знаходити їх за описом; знаходити ціле за частиною і частину за цілим; групувати предмети за місцем, способом використання людиною; встановлювати послідовність стадій розвитку рослин.

Діти дуже добре сприймають ігри на природничу тематику: «Загадай — ми відгадаємо», «Що спочатку, а що потім?», «Мага­зини, «Овочі і фрукти», «Хто де живе?», «Знайти дерево за насінням».

Широкі можливості у початковій школі, особливо в перших-других класах, є для проведення ігор-занять та ігор-вправ. Так, для розвитку усного мовлення й логічного мислення учнів доцільно проводити такі ігри: «З якого дерева листя?», «Знайти такий самий предмет (колір)», «Що змінилося?», «Чого тут не вистачає?», «Коли це буває?», «Для чого це потрібно?», «Хто на чому грає?», «Чиї це інструменти?».

Велику допомогу я акумуляції передового педагогічного досвіду з проблем використання гри в навчально-виховному процесі молодших школярів, національної школи, його розповсюдженні подає журнал «Початкова школа». На його сторінках мали б знайти висвітлення такі питання, як теорія гри, праці науковців, педагогів, психологів, узагальнення передового досвіду вчителів-практиків, ентузіастів цієї справи.

Сьогодні, в час відродження національної системи виховання, дуже важливо залучати до процесу формування особистості дитини українські традиційні народні дитячі ігри. Національні дитячі гри дуже глибокі своєю мудрістю, містять у собі величезний виховний потенціал. Вони добре сприймаються нашими дітьми, і за формою, і за змістом найповніше відповідають ментальності української дитини.

**Використання ігор**

Складність використання гри у навчанні пов’язана з її особливостями (двопланова поведінка, відсутність персональної відповідальності кожного за результати дій, спрощене уявлення про реальність), що потребує від учня зусиль для входження у гру. Потрібно, щоб учні були орієнтовані на результати гри.

Інша складність використання ділових ігор — специфічність, навчально-виховних завдань, для вирішення яких од можна було б назвати найкращим. Великою залишається дистанція, наприклад, між відомостями про технології у підручниках і тими технологіями, що використовуються на сучасних підприємствах. Соціально-емоційний досвід учня, а, отже, і виховний ефект досягається в наслідок того, що виховна робота проходить в умовах безпосередньої взаємодії учнів. Навчальний зміст засвоюється у процесі спілкування, спільної активної діяльності, і активні методи навчання доповнилися ще й імітаційними іграми, потрібно створити «досьє» ігор, яке б по необхідні дидактичні матеріали, комплекти робочих матеріалів, автоматизовані системні комплекси та сучасну оргтехніку.

Гра починається не тоді, коли учні одержують завдання, а коли їм стає цікаво грати. Це означає, що гра викликає приємні емоції і дає роботу їх розуму.

Види емоційного стимулювання:

1. Ігрове завдання можна давати як відпочинок.

2. Вона дається так, ніби не планується педагогом заздалегідь (гра-імпровізація).

3. Ігрове завдання вводиться з прив'язкою до конкретної ситуації, конкретного учня,

4. Вчитель постійно підбадьорює учнів.

5. У рольових завданнях педагог використовує “пресонажні” ролі.

6. Переможців ігор-змагань вітає весь клас.

7. Переможці не забуваються, їх можна залучити як аспектів в інших іграх або при виникненні суперечки.

Гра не лише створює позитивні емоції, а й сама потребує попереднього емоційного настрою учнів. Його можна створити штучно, наприклад, жартом. Якщо учні стомляться, пропозиція взяти участь у грі може викликати у них негативну реакцію.

Види інтелектуального стимулювання:

Перехід від традиційних форм у грі повинен бути орієнтовним, вмотивованим з точки зору мети навчання або циклу занять. Приводом до ігрового етапу заняття може стати зовнішня асоціація, і вмотивована методична установка. Іноді учні самі починають гру. Важливо підіграти спрямувати гру у потрібне русло.

Пізнавальна діяльність учнів найбільш ефективно відбувається в умовах проблемних ситуацій.

Етап створення проблемної ситуації потребує від педагога великої майстерності. Мислення і пов'язаний з ним емоційний стан виникають у проблемній ситуації і спрямований на її розв'язання. Вирішення проблеми проходить ефективніше, чим краще функціонує регулятивний механізм зіставлення гіпотези з досягнутим результатом. Гра завжди проблемна. Завдання, які стоять перед учнями, не повинні бути дуже простими, але посильний. Починаючи навчання, треба виходити З даного рівня розвитку (2).

3. Інтелектуальну діяльність учнів можна стимулювати з допомогою запитань типу: «А як би ви вчинили у такій ситуації?». Ефективно впливають і такі прийоми, як теємничість тону, інші способи інтонаційного впливу.

При використанні гри можуть виникати і певні труднощі. Розглянемо найважливіші з них :

1. Учні не вступають у гру або вступають у неї формально. Це буває на початковому етапі роботи з комунікативними іграми і тоді, коли ігровий етап навчальної роботи не підготовлений вчителем.

Ігровий етап педагогу треба готувати ретельно: програти найважчу роль самому, вибрати ініціативних і підготовлених виконавців, забезпечити «суперечки» у вигляді записів на дошці, діалогів-зразків, ілюстрацій і реквізитів, пояснити учасникам гри їхню тактику. Іноді для цього достатньо показати, що перед учнями стоїть корисне, потрібне, але цілком традиційне завдання, яке вони вміють вирішувати. Можна перефразувати завдання.

2.Гра затягується, бо учасники не можуть знайти вірного вирішення. Вчитель вводить додаткові обставини, до допомагає учням досягти мети, підказує відповідь.

3.Гра затягується, бо учасники відволікаються В діях на інші завдання — вчитель повторно формулює завдання.

4.Гра затягується, бо учні не можуть налагодити взаємодії — вчитель уточнює їм ролі.

5.Гра закінчується швидко, бо учасники йдуть до мети найкоротшим шляхом — учитель створює додаткові умови, які примушують учнів більш активно використовувати знання.

6.Гра переходить у конфліктну ситуацію. Вчитель знімає конфлікт, ліквідуючи предмет суперечки, вводить у гру нових учасників.

7.Учні не включаються у гру, а лише стимулюють ігрову діяльність. Вчитель ще раз формулює мету учасників або змінює їх, іноді зупиняє гру, знову формулює і мотивує установку і підкріплює спільну позитивну емоційність.

8. Функція педагога як керівника навчального процесу трансформується. Якщо педагог постійно коригує дії учасників гри, виходячи з своєї концепції того, що має відбуватися, то це впливатиме на спонтанність поведінки учнів, вони будуть привчатися до пошуків самостійних рішень. Якщо педагог зовсім не керуватиме грою, виникає загроза, що завдання не буде виконане або виконане небажаним методом. У цьому випадку вчитель ризикує втратити контроль над класом.

Для успішного здійснення початкового етапу спілкування у грі необхідно оволодіти рядом комунікативних умінь, серед яких вміння встановлювати і підтримували зворотний зв'язок у спілкуванні, що створює враження постійної творчості.

Вчителю треба вчитися методиці проведення ігор, організації цієї діяльності. Не можна розраховувати на стихійний інтерес до гри.

Перше завдання, що стоїть перед учителем, — збудити смак до гри, бажання грати. Друге — спрямувати гру у потрібний напрямок, наблизити її до конкретної мети навчання.

У кожному окремому випадку доцільність включень я тих чи інших ігор у навчальний процес, місце їх у програмі курсу, що вивчається, і час проведення мотивується спеціальними дослідженнями.

При підборі і розробці дидактичних ігор слід враховувати, що темп і ефективність засвоєння змісту навчання пропорційні інтересам учнів і діяльності, яку вони виконують. Знання починаються з чуттєвого сприйняття, з допомогою уявлень переходить у пам'ять, а потім через узагальнення одиничного формується розуміння загального.

Діяльність учнів буде успішною, якщо модель дій, яку необхідно виконати, випереджає саму діяльність. На стійкість уваги впливає спрямованість особистості, її інтереси. Необхідно максимально активізувати асоціативну пам'ять і творчий розвиток особистості. Організація і проведення ігор потребують великої майстерності. Педагогу потрібно виробити чітку стратегію керівництва груповим спілкуванням.

У ході гри мовнорозумова діяльність учнів стає більш евристичною і творчою, підвищується її мотивація. Обговорення повинно проходити у доброзичливій формі. Активність учнів — головний критерій ефективного проведення гри. У дидактичних іграх учні спостерігають, порівнюють, класифікують предмети за певними ознаками, виконують аналіз і синтез, роблять узагальнення. Багато ігор потребують вміння викладати свої думки у зв'язній і зрозумілій формі, використовуючи відповідну термінологію.

ВИКОРИСТАННЯ ГРИ ТА ІГРОВИХ СИТУАЦІЙ НА УРОКАХ ЧИТАННЯ

Сучасна освіта орієнтується на особистість, на розвиток кожної дитини, залежно від її розумових здібностей І фізичного стану.

І перед нами постає питання: як зробити урок не тільки продуктивним і результативним, а й цікавим. Таким, що запалить животрепетну іскорку допитливості в очах дитини, збереже стійку увагу протягом усього уроку, зародить бажання і навіть жадобу вчитись!

Відповідь на це питання — гра!

Гра — найприродніша і найпривабливіша діяльність дитини. Але гра на уроці — не розвага, а звичайні вправи, замасковані в цікаву форму.

Гра органічно об'єднує триєдину мету навчання: освітню, розвивальну, виховну.

Збуджена під час гри думка підводить учня до самостійних пошуків висновків і узагальнень, які, у свою чергу, Зміцнюють знаний і перетворюють їх у переконання.

Ігри повинні бути спрямовані на розширення обсягу словникового запасу учнів тією лексикою, яка входить у наше життя повсякденно, яку чують діти постійно в голі сім’ї, по радіо, телебаченню, читають у пресі. Зокрема, дітей постійно оточує сучасна економічна термінологія, без знання якої вони не зможуть стати повноцінними учасниками суспільно-політичного в Україні і світі

На кожному уроці української мови завжди можна відвести по декілька хвилин для роботи над значенням цих лексем.

Під час гри у дитини найповніше виявляються і розвиваються індивідуальні особливості, можливості, здібності, пам'ять, мислення, загострюється увага.

І саме в іграх виховується культура, спілкування дитини з колективом, взаємодія між учнем і вчителем. Гра потребує від учня зібраності, витримки, бажання допомогти відстаючому, невимушене виховує адекватне сприймання невдач і помилок.

Я впевнена, що в початкових класах тільки гра дає змогу легко привернути увагу і тривалий час підгримувати в учнів інтерес до важливих і складних предметів, властивостей і явиш, на яких у звичайних умовах зосередити увагу всіх учнів не завжди вдається.

Ось лише один приклад. Вивчаючи споріднені слова, пропоную дітям гру “Лото”. Кожен учень має картку, розкреслену на 6 (або 9) клітинок. У кожній клітинці різні слова. Вчитель - ведучий мас набір коренів слів, які оголошуються послідовно всім гравцям. Діти мають проаналізувати оголошений корінь слова, виділити в кожному слові на власній картці корені слів і, якщо співпадають корені, слово закривається. Виграє той, хто найперший закриє всі слова. А тепер задумаймося, яку роботу виконав кожен учень? А дитина, захоплена грою, і не помічає, що вчиться — пізнає нове, запам'ятовує, повторює, орієнтується в різних ситуаціях, узагальнює, робить висновки.

Але якщо спочатку учень зацікавлюється лише грою, то дуже швидко його починає цікавити навчальний матеріал, пов'язаний з нею. У дитини виникає потреба вивчити, зрозуміти, запам'ятати цей матеріал (тобто вона просто почне готуватись до гри з метою не програти).

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.

Ще один приклад створення ігрової ситуації для рольової гри: на одному з уроків до першокласників раптом завітав «листоноша». Він роздає кільком дітям «листи» — завдання для складання маленьких оповіданні, за малюнками (або опорними словами), що лежать у конвертах. З нетерпінням очікують діти цих листів, прагнучи скласти найкращий твір.

При навчанні читати недостатньо сьогодні лише кілька разів штудійовати один і той же текст. Ця робота швидко втомлює дітей одноманітністю. А якщо сюди внести елементи загадковості, то дітям буде цікавіше навчатися, в них виникне інтерес до навчання. І таким засобом, за допомогою якого можна зацікавити учнів, викликати в них інтерес до виучуваного матеріалу, є гра. Всім відомо, що сам процес читання на початковій стадії – надзвичайно важкий для дітей, потребує від них значних розумових зусиль. А використання гри дає можливість навчатися у більш легкій, невимушеній формі. Користь застосування ігор на уроках читання, як і на інших, загальновизнана. Вони сприяють розвитку в дитини спостережливості, вчать порівнювати, аналізувати, робити висновки, узагальнення. Гра знімає нервове переживання, допомагає вчителю естетично оформити навчальний матеріал, а дітям – емоційно сприйняти його.

ВИКОРИСТАННЯ ГРИ ТА ІГРОВИХ СИТУАЦІЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ.

Ігри на уроках математики можна використовувати для ознайомлення дітей з новим матеріалом та для його закріплення, для повторення раніше набутих уявлень і понять, для повнішого і глибшого їх осмислення, формування обчислювальних, графічних умінь і навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору.

Використання ігрового прийому для пояснення мети уроку, який тісно пов’язаний з пізнавальними інтересами учнями, дуже важливо.

Приклад з уроку математики. Учитель несподівано ставить на стіл іграшкові терези, кладе кілька яблук, огірків, цукерок і пропонує пограти «в магазин». «Продавець» і «покупець» швидко лічать, а діти стежать за правильністю розрахунків. Так у грі малюки тренуються в додаванні й відніманні.

На уроках математики, нехай нікого це не дивує, можливі і спортивні ігри. Потрібно заздалегідь приготувати картки з нескладними прикладами і відповідями. На одних картках – відповіді правильні, на інших неправильні. Вчитель по черзі показує картки ,а учні у відповідь роблять певні рухи. Наприклад, при правильній відповіді - руки вгору , при неправильній – руки вперед. Гімнастичні вправи можуть бути найрізноманітнішими. Так за 2-3 хвилини клас повністю готовий до роботи.

Але педагог мусить усвідомити , що ,добираючи ігри, продумуючи ігрову ситуацію , необхідно обов’язково поєднувати два елементи – пізнавальний та ігровий. Створюючи ігрову ситуацію відповідно до змісту програми, мусимо чітко спланувати їх проз судок, творче мислення на досягнення поставленої мети.

**Розділ №2**

**Реальна картина використання гри у практиці підготовки дошкільнят до школи**

Яка ж реальна картина використання дидактичної гри у практиці підготовки старших дошкільнят до школи?

У пошуках відповіді на таке запитання ми організували спостереження занять із дошкільнятами, на яких застосовувались ігрові форми навчання, у дитячих садочках м. Броди (Львів}, м. Рівне (Рівне) та м. Ніжин (Чернігів). До того ж різні аспекти використання дидактичної гри проявилися в ході інтерв’ювання та анкетування вихователів.

Результати 80 опитуваних вихователів показали, що близько 90% вважають дидактичні ігри необхідною складовою роботи з дошкільнятами. Основну роль ДГ вихователі вбачають в тому, що ігри а) несуть пізнавальне навантаження, до того ж збуджують пізнавальні інтереси, бажання вивчати нове (82%) б) розвивають логічне мислення (61%), в) допомагають дошкільникам оволодіти певними уміннями (68%) серед них-орфоепічними навичками - 10%; г) допомагають у Ігровій формі вирішувати навчальні задачі (74%) Поряд з цим, вважаючи гру важливим фактором навчання дошкільників, 62% вихователів вказують нате, що гра повинна частіше використовуватися в роботі з уже вивченим матеріалом. Саме тому, як свідчать результати спостережень, дидактичні ігри частіше використовуються вихователями на етапах удосконалення та практичного застосування певних навичок дітей. Таку обмеженість функціональних можливостей дидактичної гри на заняттях у дитсадках ми пояснюємо незнанням вихователями основних способів та прийомів організації ігрової діяльності на етапах ознайомлення з новими знаннями щодо способів окремих дій та оволодіння уміннями на початковому етапі.

Наступною проблемою, з якою стикаються вихователі при використанні дидактичної гри, на їх думку, є обмеженість в часі на заняттях та чимала наповнюваність груп. Такі труднощі вказують знову на неуміле застосування ігрових прийомів, тому що за правильного підходу до організації дидактичної" гри названі фактори не мають суттєвого значення

У процесі спостереження та аналізу занять в дитячих садках ми визначили типовим недоліком у проведенні дидактичних ігор порушення взаємозв'язків між її структурними компонентами Якщо баланс не витримує, то через перевагу дидактичних вимог гра згасає, заняття перетворюється у набір завдань та вправ В інших випадках, коли переважає захоплення ігровим сюжетом, втрачаються основні навчально-виховні завдання. Поряд із відсутністю умілого використання прийомів поєднання ігрової та навчальної діяльності, вихователь нерідко демонструє незнання відмінностей між дидактичною грою та різними завданнями розважального характеру. Ми вже вище зазначали, що останні можуть бути лише частиною ДГ. в компонентом У ДГ подолання труднощів, спричиняються її сюжетом.

Аналіз практики, вивчення досвіду роботи вихователів груп старших дошкільнят дозволяє нам виділяти найбільш суттєві та оптимальні прийоми організації дидактичної гри. Коротко охарактеризуємо їх:

1} Безперечно, одним Із найважливіших моментів у проведені дидактичної гри є це вступ у ігрову ситуацію .Якщо вихователь враховує природні механізми ігрової діяльності дітей, де максимально виявляється їх самостійність, добровільність, свобода вибору, ініціатива, створюються належні умови для специфічного ігрового стану дошкільників, то діти включаються не лише у гру, а в ігрову творчість. Тут ми маємо на увазі не такі ігрові прийоми, які традиційно спрямовують (супроводжують) дитину до "правильної відповіді", а такі ігри, які створюють умови для творчості, пошуку, евристичних знахідок. Кращі зразки використання дидактичних ігор на заняттях у дитячому садку показують для того, щоб зацікавити дітей грою, початок має бути емоційним, стимулюючим бажання школярів грати, але поряд з тим –лаконічним, чітким, зрозумілим. Важливого значення надасться зовнішньому оформленню гри, ігровою матеріалу .Місце для гри має бути художньо оформлене у відповідності до естетичних вимог Але разом з тим наочний матеріал не повинен бути надто яскравим, щоб не відволікати і до того нестійку увагу дошкільнят. Оскільки вихователеві часто бракує часу, засобів, художніх уміло для виготовлення необхідного обладнання до дидактичної гри, в та тих випадках використовують магнітну дошку з набором аплікацій, літер, цифр, фланелеграф ("Чудо-дерево", "Чарівний будиночок" тощо) Такі статичні та мобільні засоби наочності можуть використовуватися неодноразово. До того ж, зважаючи на те, що дитина у грі діє в уявній ситуації, зовнішня атрибутика особливо важлива переважно на початку гри. Вважаємо, що інтерес до ігрової діяльності у дітей може збуджуватись і назвою гри ("Загадковий зоопарк", "Політ до зірок" і т.д.), і іменем казкового героя (гостя), і елементами пошуку, сюрпризами у характері постановки завдань, і спеціально створеною ситуацією, що стимулює до ігрових дій, прийомами жеребкування, розігруванням фактів тощо.

По-друге, позитивний досвід використання дидактичних ігор сюжетно-рольового характеру вказує на необхідність чіткого розмежування ролей між учасниками гри, визначення позицій вихователя в даному аспекті.

Наявність ролі для дитини стимулює її до активної участі. Найбільш вдалими заняттями з використанням дидактичної гри були тоді, коли вихователь обміркував не тільки рольову діяльність дітей, але й способи управління такою діяльністю При цьому на допомогу приходили засоби зворотнього зв’язку (сигнальні карточки, розрізні літери, цифри тощо}, а також уміле залучення до гри відомих і невідомих дітям казкових героїв (використовується ефект новизни - а хто такий Бурмилко?) Часто діти пасивно спостерігають за діями книжкових персонажів. Щоб уникнути цього, вихователь ніби “оживлював іграшку” звертався до неї як до живої істоти, вказував на помилки, якщо діалог відбувався між дитиною та персонажем. До того ж, як підтверджують результати спостережень ігрових занять у дитячому садку, діти, навчаючи некмітливих літературних героїв, переживають велике задоволення від можливості поділитися своїми уміннями та знаннями з іншими. Таким чином, виховується стійка потреба постійно поповнювати свої знання й навички. Дитина поступово усвідомлює свої уміння як соціальне значущу цінність, а себе-як соціальне значущу особистість. 3 тією ж метою роль літературного героя вихователі іноді доручали дитині, яка повинна обґрунтувати виконання свого завдання, довести правильність своїх дій і тим самим продемонструвати початкові навички самоконтролю.

По-третє, з найбільшою ефективністю проходили заняття, якщо вихователь у роботі з дітьми враховував їх вікові особливості Спостерігалося, що дітей шести річного віку більше захоплює сама ігрова дія (маніпуляції з іграшками, з яскравим дидактичним матеріалом, розмаїття рухів), казковий сюжет гри, але в меншій мірі їх цікавить результат гри. Якщо дітей 5-тирІчного віку більше захоплює особиста перемога з іграх-змаганнях, то старші дошкільнята частіше переживають за перемогу чи поразку своєї команди. Особливої уваги є даному аспекті потребують ігри-змагання. Психологи зазначають, що діти з малорухливим типом нервової системи за умови тривалого емоційного напруження, що характерне іграм-змаганням, легко розгублюються, соромляться і як наслідок цього - часто помиляються, що викликає розчарування та невпевненість у своїх силах. А діти з рухливим типом нервової системи в та тих іграх, навпаки, показують вищі результати, ніж при звичайних формах проведення занять. За нашими спостереженнями, успішне використання гри-змагання переважно забезпечується точним та продуманим підбором представників команд за особливостями їх типу нервової системи.

По-четверте, ми визначили що певне значення для успішного здійснення навчально-ігрового процесу має особливий стиль стосунків між дітьми та вихователям, емоційний підйом, мажорність тону організатора, його включеність у гру.

Особливо важливим для вихователя є вимога не порушувати гру різними зауваженнями дидактичними вимогами. Дисципліна в процесі ігрової діяльності підтримується, в основному, правилами гри, чіткістю виконання ролей, завчасно продуманими прийомами, що коректують ігрові дії учасників. Виправдовують себе і своєчасна оцінка ігрових дій учасників та їх здобутків, створення ситуацій переживання успіху Включення вихователя у навчально-ігрову діяльність частіше на партнерських позиціях забезпечує необхідну ефективність у роботі зі старшими дошкільниками

По-п'яте, результати аналізу спостереження занять показують, що успішність дидактичної гри значною мірою обумовлюється чіткістю та своєчасністю підбиття її підсумків .Завершальний етап дидактичної гри відіграв значення щодо забезпечення поступового переходу від інтересу до безпосередньо ігрової діяльності, до навчального матеріалу, без якого дидактична гра неможлива. Тому, підсумовуючи роботу, особливий акцент варто ставити не стільки на виконанні дітьми завдань ігрової діяльності, як допомогти дітям усвідомлювати дидактичні задачі певної навчальної гри. Спостереження занять зі старшими дошкільниками переконали нас у тому, що необхідно допомогти дітям зрозуміти, як правильне, безпомилкове, швидке виконання дидактичних завдань впливає на успіх у грі в цілому. Вони повинні переконатися, що до гри вони чогось не вміли, а по завершенню її навчилися це робити. Підбиття підсумків ігрової діяльності старших дошкільників робить вихователь, до того ж використовує різні види заохочувань (призи, вимпел переможця, емблеми тощо) Але разом з тим, дошкільники найбільше задоволення одержують від процесу самої дидактичної гри (за результатами спостереження Ігрової діяльності 150 дошкільників фіксувалися: емоційний стан, активність, старанність, уважність).

Підсумовуючи результати проведеного а сучасного педагогічного досвіду використанню дидактичних ігор в навчальному процесі, з усією впевненістю стверджуємо, що дидактична гра визначається важливим фактором озброєні старших дошкільників певними уміннями. навичками, знаннями та достатньо активно використовується вихователями для підготовки старших дошкільників до школи. Поряд з цим, констатуємо той факт, що використання ігрової форми на заняттях у дитячих садках має обмежений характер, відсутня певна система у проведенні дидактичних ігор на різних етапах формування певних умінь в цілому та орфоепічних навичок зокрема.

Вважаємо, що пояснюються визначені недоліки такими причинами:

1 Вихователь не володіє достатнім об'ємом знань щодо специфіки, структури та функцій дидактичної гри.

Виходячи з цього, переважна більшість вихователів не володіє належним чином методикою організації та проведення дидактичних ігор

Вихователі не достатньо орієнтуються в диференціації навчальних та ігрових задач та в динаміці їх розвитку.

У вихователів дитячих садків переважно не сформована готовність використовувати дидактичні ігри на різних етапах розвитку мовленнєвої особистості дошкільнят

Таким чином, результати проведеного аналізу сучасного досвіду використання дидактичної гри у процесі навчальної діяльності дітей 5-6 років засвідчують необхідність розробки рекомендацій для вихователів, проведення тренінгів-семінарів з метою засвоєння ними теоретико-практичних аспект ефективного використання системи ігор у процесі підготовки дошкільників до школи.

**Висновки**

Саме завдяки ігровим формам занять вдається залучити пасивних учнів до систематичної розумової праці, дати змогу дитині відчути успіх, повірити в свої сили. І спостереження показують що учні, які були не дуже охочі до серйозного і систематичного тренування і які протестували проти вимоги “прочитай сторінку”, змогли подолати труднощі читання саме через гру. Водночас хочемо ще раз застерегти учителів від надмірного захоплення грою у навчанні дітей, оскільки гра не є універсальним методом навчання молодших школярів. Потрібно привчати дітей виконувати завдання і в звичайній формі, показувати їм, що навчання – це не лише гра, а й серйозна, важка праця.

Питання раціональної, виправданого застосування гри у навчальному процесі першокласників певний час було предметом найширших досліджень сучасних педагогів. Так, у працях Н.Бібік, Н.Підгорної, Н.Скрипченко відзначалось, що місце гри в навчальному процесі змінюється: чим менше розвинений вольовий компонент діяльності у дітей, тим частіше використовуються ігрові форми. У процесі розвитку пізнавальних можливостей учнів гра поступово відходить на другий план, поступаючись суто «академічним» засобам навчання.

Доцільність використання гри на тих чи інших етапах уроку залежить також і від рівня знань, умінь і навичок учнів та від складності дидактичних завдань, які стоять перед ними. Гра допомагає учням, коли важко, коли є необхідність створити додатковий емоційний фон навчання, опосередковано впливати на хід і результати їхньої діяльності.

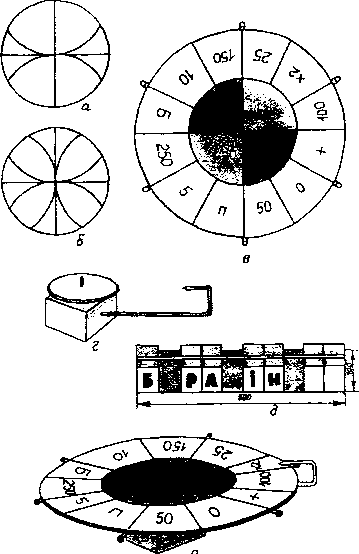
На мою думку, навчальна гра несе в собі значний потенціал активізації навчально-пізнавальної діяльності, необхідно лише як в теорії, так і на практиці глибше розкривати саме механізм взаємодії навчального та ігрового компонент пізнавального процесу.

**Додаток №1:**

**ДИДАКТИЧНА ГРА «ПОЛЕ ЧУДЕС»**

Як дорослі, так і діти люблять телепередачу «Поле чудес». у ній беруть участь і школярі. Пропонуємо цю гру звичайно, у спрощеному варіанті, для учнів 3—4 класів. Щоб узяти участь у грі телепередачі, потрібно скласти цікавий кросворд. Молодшим школярам достатньо розв'язати кросворд, складений учителем із урахуванням вікових особливостей дітей, або здібними учнями класу. З метою масового залучений школярів до гри і їхнього стимулювання, бажано, щоб «перепусткою» до участі в ній були не тільки розв'язані чи складені кросворди, а Й виготовлені власними руками сувеніри, іграшки, моделі та шкапі малюнки. Ними можна нагороджувати переможців, а “суперпризи” — невеличкі вироби, зроблені у шкільних навчальних майстернях та гуртках — подарували б учні середньої ланки та старшокласники. Матеріал для виготовлених гри знайдеться у кожному класі: картон, пластилін, шматок дроту і сірники. З картону розмічаємо і вирізуємо круг діаметром 200 мм (розміри даються мінімальні, за наявності картону можна їх відповідно збільшити). Для молодших школярів число поділок на крузі можна зменшити до дванадцяти. Спочатку учні самостійно виконують завдання: розділити круг на 2, 4 рівні частини за допомогою лінійки і олівця. Якщо круг уже розділений двома лініями на 4 частини, то можна провести тільки дві дуги, ставлячи ніжку циркуля в місце дотику лінії з колом (мал. 1, а), і розділити на 6 частин. Проводячи ще дві дуги з кінців перпендикулярної лінії, розділимо круг на 12 частин (мал. 1, б).Всередині його розмічаємо ще один круг діаметром 100 мм (для суперпризів). Розфарбовуємо 4 частини меншого круга в різні кольори. Бажано і всі 12 частин більшого круга теж розфарбувати різними кольорами та написати відповідні цифри і букви, як показано на малюнку 1, а На зворотній стороні круга приклеюємо «ручки» з сірників (в), з пластиліну виготовляємо підставку, в її середині укріплюємо вісь, використавши для цього верхню частину виписаного стержня з кулькової ручки (г). Дротину-стрілку для фіксування позначень краще укріпити знизу в основі і зігнути, як показано на малюнку г. З картону вирізуємо смужку 100x500 мм і приклеюємо довгу кишеньку, приблизно для десяти вирізаних букв (д). Зверху картонної смужки приклеюємо папір, для закривання букв розрізуємо його до місця приклеювання на 10 частин. Щоб під час відкривання букв кольоровий папір можна було закріпити, доцільно натягнути вздовж смужки гумку (д).Для кращого обертання диску бажано вирізати з гладенького картону або пластмаси шайбу і, проколовши шилом отвір, насадити її на вісь (г).Ведучий гри вставляє у кишеньку букви знайомого для дітей слова, наприклад: назву казки, оповідання чи окремого літературного персонажа дитячих творів, мультфільмів, назву рослин, математички фігур тощо. Умови гри діти якоюсь мірою пам'ятають з телепередач, але їх необхідно добре знати, особливо ведучому. Один із трьох учасників обертає круг і під час його зупинки визначає навпроти стрілки відповідні цифри, букви, знаки, під яких залежатиме хід продовження гри. Якщо стоятиме, наприклад, цифра 50, то школяр має право назвати одну букву у слові. Якщо така буква є, то вона висвітлюється (кольоровий папір піднімають і закладають під гумку). Учасник гри набирає 50 балів та обертає круг далі. За три підряд правильно й тоді гадані буки й бажано нагородити призом. Якщо ж названої букви у слові немає, то в гру вступає Інший учень. Передається гра й тоді, коли навпроти стрілки буде цифра «О». Знак «+» дає можливість гравцеві відкрити будь-яку букву. Буква Б. означає “банкрот”, тобто всі бали, якщо вони є, знімаються, зате цифра «2» із знаком множення подвоює всі набрані бали. Якщо навпроти стрілки стоятиме буква «П», учасник отримує приз. Крім того, кожен учасник гри має право назвати замість окремої букви одразу ціле слово. Але якщо він назве його неправильно, то вибуває з гри. Троє переможців першого туру змагаються між собою. Переможцеві другого туру надається право взяти участь у супергрі, де будуть розіграні 4 суперпризи, або о гримати звичайний приз, але також відповідно до кількості набраних балів (більше балів — кращий приз).

Гра «Поле чудес» спонукає дітей читати художню літературу, ширше вивчати рідну мову, цікавитися кросвордами, розвиває творче мислення.



**Додаток №2:**

**Ігри на матеріалі економічної термінології:**

Гра "Доберіть родича"

Учитель пропонує групам дітей картки зі словами на позначення економічної лексики. Потрібно до кожного слова дібрати "родича", визначити частину, яка їх об'єднує в одну сім'ю. Після цього дітям мож­на запропонувати побудувати діалоги на тему: "Експортні замовлення" або "Комерційна таємниця".

Банкір (банк, банкова система, банківська гарантія).

Експорт (експортні замовлення, експортувати)

Комерція (комерційна таємниця).

Акція (акціонерне товариство).

Валюта (валютна виручка).

Гра "Реклама"

Дітям дається пояснення слова "реклама": яскрава розповідь про властивості товарів та послуг з метою їх збуту.

Групам виноситься завдання: розповісти про новий товар так, щоб домогтися прихильності до нього у великої кількості людей.

Для реклами можна запропонувати слова на позначення таких предметів: пилосос, праска, мікрохвильова піч, електроніж, холодильник.

**Список використаної літератури:**

1.Веремійчик І. Дидактична гра “Поле чудес” //Поч.шк.,-1997.№6-С.46-47.

2.Гриб Д.М. Гра у навчанні шестиліток //Початкова школа.-1985.-№2.-С.54-56.

3.Жорник О.Використання дидактичних ігор у навчанні//Рідна школа.-2000.-№4.-С.63-64.

4.Квак О.Вивчення сучасного досвіду використання дидактичної гри у процесі навчальної діяльності дітей 5-6 років//Наукові записки Ніжинського державного педагогічного університету ім. М.Гоголя.-Ніжин,2003.-Вип.3.-С.97-99.

5.Кларин М.В. Игра в уебном процессе// Сов.педагогика,-1985.№6.-С.57-61.

6.Копосов П. Місце навчальної гри у методичній системі сучасної дидактики //Рідна школа,-2000.№11.-С.65-66.

7.Кудикіна Н.В. Навчання і виховання шестирічних першокласників.-К.:Ряд.шк.,1990.-255с.

8.Савченко О.Я. Дидактика початкової школи.-К.:Генза,2002.-368с.

9.Саюк В.Ігрові методи та їх дидактичне значення//Рідна школа,-2001.№4.-С.18-20.

10.Семенов В.Г.Дидактична гра як форма навчання//Ряд.шк.,-1989.-№3.-С.61-65.

11.Фок А.В. Смолень Р.І.Роль ігри у формуванні моральних якостей і взаємин //Поч.шк.,-1989.-№2.-С.48-50.

12.Щербань П. Дидактичні ігри у навчально-виховному процесі//Початкова школа,-1997.№9.-С.18-20.