

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вишневський О. Теоретичні основи сучасної української педагогіки / О. Вишневський. – Дрогобич: Коло, 2006. – 326 с.
2. Перший Український педагогічний конгрес 1935. – Львів: Наклад т-ва «Рідна школа», 1938. – 252 с.
3. Ушинський К. Д. Твори: в 6 т. / К. Д. Ушинський. – К.: Рад. школа, 1952. – Т.4: – Людина як предмет виховання. – 518 с.

Панчук В.

Науковий керівник – Сеньовська Н. Л.

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ

Розвиток та оновлення шкільної освіти в Україні характеризується розвитком інновацій. Постійно здійснюється пошук ефективних навчальних технологій. Термін «інновація» – це оновлення, а «технологія» – новітній засіб навчання. Отже, «інноваційні технології» – це цілеспрямований набір прийомів, методів, засобів навчальної діяльності, що спрямований на досягнення результату.

Суттєвими ознаками нових навчальних технологій є багатоваріативність способів досягнення результату, уміння організувати навчання на різних рівнях складності, використання усіх можливих засобів навчання.

Аби навчальний процес зацікавлював потрібно шукати нові підходи і методи у вивченні матеріалу, перевага має надаватися тим прийомам навчальної діяльності, які оптимальні для певного віку. Серед нестандартних методів навчання особливе місце займає гра.

Мета статті – обґрунтувати важливість ігрових технологій навчання та охарактеризувати їх класифікацію.

Основою ігрової технології є *педагогічна гра*. Поняття «гра» має досить широкий спектр визначень. Енциклопедія з педагогіки трактує: «Гра – засіб фізичного, розумового, морального виховання дітей» [3, с. 137].

Історія розвитку гри пов'язана з далеким минулим людства, тоді праця була невід'ємним компонентом гри. Форма і зміст гри постійно перебував у русі, ми не можемо дати конкретної дати виникнення гри, тому що їй стільки років, як усьому людству. До гри звертались видатні педагоги, зокрема К. Д. Ушинський та А. С.Макаренко.

Не вся ігрова діяльність може бути корисною та ефективною. Лише дидактичне її використання дає змогу вважати гру ефективним методом навчання дітей. Усі види ігрової діяльності повинні відповідати дидактичним і методичним принципам:

- доступності;
- новизни;
- зростання складності з кожним етапом;
- урахування вікових особливостей;
- зв'язку з іншими видами роботи на уроці.

Гра – це не лише спосіб відпочити чи побайдикувати, це вогник, який розпалює в дітей цікавість, інтерес, допитливість, збагачує словниковий запас, а ще у грі дитина має право на помилку і це є дуже важливим аспектом у формуванні психіки учнів, у впливі на них. Це один із найсильніших виховних впливів суспільства на розвиток дитини, спосіб зробити серйозну, надокучливу роботу цікавою та захоплюючою.

У грі виявляються різні сторони дитячої особистості, формується характер, творча індивідуальність. Головною особливістю є наявність уявної ситуації в якій школяр бере участь. Але примушувати недоцільно, адже гра має бути вільною.

Ігри класифікуються за:

- 1) характером педагогічного процесу (навчальні; пізнавальні; репродуктивні; комунікативні;
- 2) предметною сферою (математичні, музикальні, трудові, фізкультурні, суспільствознавчі [4, с. 24].

Також ігри поділяють на види:

1. *Творчі, або сюжетно-рольові* – такий вид ігор створюють учні за деякою допомогою вчителя. Це ігри на сюжети із життя дітей, професійні сюжети, ігри на героїко-романтичні сюжети, ігри на сюжети із книг.

2. *Рухливі ігри* – це найбільш доступні ігри для дітей. Вони не потребують спеціальної фізичної підготовки. Такі ігри вимагають від гравців активних рухливих дій, які спрямовані на досягнення поставленої мети.

3. *Дидактичні ігри* – розвивають пізнавальну діяльність дітей, вони сприяють кращому запам'ятовуванню вивченого матеріалу. Таких ігор налічують понад 500. Наприклад: словесні ігри, ігри мандрівки, доручення, бесіди, настільно-друковані ігри та ін..

4. *Комп'ютерні ігри* – мають перевагу над іншими видами, бо вони наочно демонструють вирішення того чи іншого завдання. Але такі ігри мають бути лише позитивно налаштовані, не можна давати дітям ігри жорстокі, насильницькі, які б розрушували їхню психіку.

5. *Ігри-посібники* – це тематичні ігри «Що?Де?Коли», шашки, шахи, лото. Такі ігри сприяють розширенню світогляду дітей, розвивають кмітливість, увагу, орієнтування [2, с. 21–22].

Гра – це метод соціалізації учнів, тому що у процесі ігрової діяльності в дітей виробляється звичка самостійно думати, зосереджуватися. До гри залучаються навіть найпасивніші діти, яким нічого не цікаво. А. С. Макаренко вважав гру найефективнішим засобом фізичного виховання.

Гра за своїм призначенням має давати бажані результати, а для цього потрібно ефективно нею

керувати і дотримуватися деяких *правил*:

- 1) забезпечення необхідного дидактичного матеріалу кожному;
- 2) кожен учень має засвоїти правила, усвідомити мету та послідовність дій;
- 3) перед учнями чітко і зрозуміло має бути поставлено завдання;
- 4) потрібно контролювати дії учнів;
- 5) не можна допускати образливих слів щодо певної дитини [1, с. 9–10].

Якщо у старших класах гра не має особливого значення, то у молодших та середніх це – можливість повернути на довгий час увагу учнів, могутній спосіб стимулювання їхнього учіння. Варто наголосити на естетичному аспекті ігрових технологій навчання. Адже, саме гра сприяє розвитку розрізняти зовнішні виразні властивості природи, здатність розвивати звук, бачити прекрасне і потворне.

Отже, завдяки ігровим технологіям навчання вдається залучити до роботи пасивних учнів, стимулювати систематичну працю школярів, спрямувати їх у правильне русло і дати можливість випробувати свої сили. Але кожного уроку цей метод використовувати недоцільно, адже діти швидко звикнуть. Потрібно знайти «золоту серединку» у застосуванні ігрових та традиційних технологій і будувати навчально-виховний процес якнайдоцільніше.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Булигіна О.Д. Ігрові технології: шляхи забезпечення умов для інтелектуального, соціального, морального розвитку молодших школярів/ О.Д. Булигіна// Початкове навчання та виховання. –2009. – № 19–21. – С.2–21.
2. Рижук В.І. Гра як метод навчання й виховання// Початкове навчання й виховання. – 2005.–№ 16–18. – С.20–25.
3. Педагогическая энциклопедия. – М., 1965. – Т. 2. – 912 с.
4. Рудницька Н.Ю., Синиця М.О. Педагогічні технології в початковій школі: Методичні рекомендації. – Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2010. – 87 с.

Прінь М.

Науковий керівник – Сеньовська Н. Л.

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК МЕТОД НАВЧАННЯ

Важливу роль в навчальному процесі відіграє використання дидактичних ігор, адже саме вони здатні зацікавити учнів, стимулювати їхню пізнавальну активність. Кожному педагогу для того, щоб ефективно застосовувати цей метод навчання, потрібно знати основні види ігор.

Автори книги «Форми навчання в школі» подають таке тлумачення цього терміна: «дидактичну гру можна трактувати як форму навчання, де засвоєння учнями змісту освіти під керівництвом учителя опосередковано їхньою ігровою взаємодією, що регулюється певними, встановленими правилами гри, порядком і режимом» [3, с. 90]. З цього випливає, що гра мусить бути перш за все пояснена учням, щоб вони могли продуктивно брати участь у ній.

Мета статті – охарактеризувати основні види дидактичної гри як методу навчання та стимулювання.

Перш за все учням необхідно пояснити гру, щоб вони могли продуктивно брати у ній участь.

О. Газман пропонує таке пояснення гри:

- 1) назва гри та її стисла характеристика;
- 2) ролі гравців і їхнє вихідне положення;
- 3) хід гри і її мета;
- 4) завершення гри;
- 5) правила гри [1, с. 8].

Кожен із цих пунктів потребує роз'яснень. Насамперед, серед гравців обирається ведучий. Способів, як це можна зробити, педагог може знайти безліч, залежно від кількості учнів та їх віку, від самої гри. Але обов'язково при цьому варто звернути увагу на побажання самих учасників гри, оскільки можуть виникнути конфліктні ситуації щодо цього. Також багато ігор вимагають призначення судді. Ним може бути сам учитель або хтось зі школярів.

Ще одним важливим моментом є озвучення мети. До неї висувуються такі вимоги: точність, логічність, конкретність.

Правила гри за функціями (за класифікацією поданою у книзі «Форми навчання в школі») поділяються на три групи:

- 1) операційні;
- 2) процесуальні.
- 3) організаційно-управлінські.

Операційні правила «обмежують виконувани учасниками в процесі гри дії й операції» [3, с. 93].

Процесуальні правила «задають логічні й часові характеристики навчально-ігрової діяльності й визначають спосіб зміни ігрових циклів. Ігровий цикл в деяких іграх не обмежений в часі й наступає як наслідок логічної завершеності попереднього циклу; в інших же – закінчення циклу обумовлене часовими обмеженнями. До процесуальних правил належать і спеціальні ігрові процедури, що визначають ймовірнісний характер ігрового процесу (обертання рулетки, виймання з пакета карток тощо)» [3, с. 93].

Організаційно-управлінські правила «визначають організаційну структуру гри (індивідуальної,