

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УМАНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ імені ПАВЛА ТИЧИНИ**

**ПІДГОТОВКА ВЧИТЕЛЯ ДО ВИКОРИСТАННЯ
ІННОВАЦІЙНИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Монографія

**За загальною редакцією
к. пед. н., проф. Коберник Г. І.**

Умань
Видавничо-поліграфічний центр «Візаві»
2017

УДК 378:373.3.011.3-051
ББК 74.589.83
П 32

*Рекомендовано до друку вченою Радою Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини
(протокол № 10 від 20.04.2017)*

Авторський колектив: Коберник О. М., Коберник Г. І., Волошина Г. П., Муковіз О. П., Голуб В. М., Дячук П. В., Роєнко Л. М., Ящук О. М., Перфільєва Л. П., Веремієнко В. О., Щербак О. В.

Рецензенти:

Біда О. А., док. пед. н., професор кафедри початкової освіти Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького;

Іванчук М. Г., док. псих. н., професор кафедри педагогіки та методики початкової освіти Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича;

Осадченко І. І., док. пед. н., професор кафедри педагогіки та освітнього менеджменту Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини.

Підготовка вчителя до використання інноваційних педагогічних технологій у початковій школі: монографія / Коберник О. М., Коберник Г. І., Волошина Г. П. [та ін.]. – Умань : ВПЦ «Візаві», 2017. – 190 с.

ISBN 978-966-304-209-1

У монографії розглядається проблема підвищення якості підготовки студентів, магістрантів через використання інноваційних педагогічних технологій; підготовки майбутніх вчителів до запровадження інтерактивного навчання і виховання у практику їхньої роботи. Розкрито сутність інноваційного навчання, визначені ефективні шляхи формування готовності вчителя до запровадження інноваційних педагогічних технологій у початковій школі.

Рекомендовано для вчителів початкової школи, керівників загальноосвітніх шкіл, студентів, магістрантів вищих навчальних закладів.

УДК 378:373.3.011.3-051
ББК 74.589.83

ISBN 978-966-304-209-1

Коберник О. М., 2017
Коберник Г. І., 2017
Волошина Г. П., 2017

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	4
Розділ 1. Інноваційні педагогічні технології: теоретичний аспект...	7
1.1. Змістовий аспект поняття «педагогічна технологія» (Коберник Г. І.).....	7
1.2. Готовність учителів до упровадження інноваційних педагогічних технологій (Коберник Г. І.).....	15
1.3. Формування готовності учителів до впровадження інноваційних педагогічних технологій (Коберник О. М.).....	26
Розділ 2. Ігрові навчальні технології у процесі вивчення освітньої галузі «Мови і літератури»	37
2.1. Гра як метод формування літературознавчих понять молодших школярів (Волошина Г. П.).....	37
2.2. Ігрові навчальні технології в системі вивчення української мови у початковій школі (Роєнко Л. М.).....	51
Розділ 3. Інформаційно-комунікаційні технології у процесі підготовки майбутнього вчителя початкової школи	66
3.1. Підготовка вчителя початкової школи до використання технологій дистанційного навчання (Муковіз О. П.).....	66
3.2. Сучасні підходи в процесі підготовки майбутніх учителів до формування логічних умінь молодших школярів на уроках математики (Ящук О. М.).....	85
3.3. Використання інформаційно-комунікаційних технологій на уроках та готовність вчителя початкової школи до цього процесу (Щербак О. В.).....	101
3.4. eLearning ВНЗ на базі LMS Moodle (Веремієнко В. О.).....	119
Розділ 4. Підготовка майбутнього вчителя в умовах інноваційних педагогічних технологій при вивченні освітньої галузі «Природознавство» у початковій школі	139
4.1. Підготовка студентів до використання новітніх технологій при вивченні освітньої галузі «Природознавство» (Голуб В. М.).....	139
4.2. Використання інтерактивних технологій навчання на заняттях з природознавства «Вищі рослини. Вивчення голонасінних» (Дячук П. В., Перфільєва Л. П.).....	154
4.3. Педагогічне моделювання занять з природознавства у процесі підготовки майбутніх учителів початкової школи (Перфільєва Л. П., Дячук П. В.).....	164

2.2. Ігрові навчальні технології в системі вивчення української мови у початковій школі

Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавою і захоплюючою не тільки роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, але й звичайні уроки української мови і читання. Цікавість умовного світу гри робить позитивно емоційно забарвленою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрової дії активізує всі психічні процеси і функції дитини.

Аналіз теорії та практики початкового навчання показує, важливим є поєднання гри з навчальною діяльністю у початковій школі, коли складний перехід від дошкільного дитинства до школи зумовлює поступову зміну провідних видів діяльності – ігрової на навчальну.

Позитивним у грі є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації і матеріал, який засвоюють учні, проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність у навчальний процес.

Педагоги та психологи, побачивши в грі потужний потенціал для подолання кризових явищ в освіті, вже багато років успішно використовують її у своїй діяльності. Деякі країни навіть визначилися з напрямом: США, наприклад, «спеціалізується» на ігрових методиках навчання, Франція – на рольових іграх, в Ізраїлі взагалі педагоги без знання ігрових технологій не допускаються до роботи з дітьми.

Гра – перевірений і ефективний засіб навчання в початковій школі, але ні в якому разі не універсальний. Ще К. Д. Ушинський застерігав проти «забавляючої педагогіки», підкреслюючи, що засобами гри значно легше навчити дитину читати й писати, але серйозна навчальна праця потребує від дитини такої ж серйозної, копіткої і зосередженої роботи.

У педагогічному процесі гра виступає як метод навчання і виховання, передачі накопиченого досвіду, починаючи вже з перших кроків людського суспільства по шляху свого розвитку. Г. Селевко зазначає: «У сучасній школі, яка робить ставку на активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, ігрова діяльність використовується в таких випадках:

- Як самостійна технологія для освоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмета;

- як елементи (іноді досить істотні) більшої за обсягом технології;
- як урок (заняття) або його частина (організаційна, пояснення, закріплення, вправи, контроль);
- як технологія позакласної роботи» [6].

У дитячих іграх вільна ігрова діяльність виступає переважно як самоціль. У дидактичних іграх, створених педагогікою (в тому числі й народною), ігрова діяльність спеціально планується і пристосовується для навчальних цілей. Дидактичні ігри – різновид ігор за правилами. У світовій педагогіці відомі системи дидактичних ігор, які вперше розробили для дошкільного виховання Ф. Фребель і М. Монтесорі, а для початкового навчання – О. Декролі.

Дидактична гра – це практична групова вправа з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах, що відтворюють реальну обстановку. Під час гри в учня виникає мотив, суть якого полягає в тому, щоб успішно виконати взяту на себе роль. Система дій у грі виступає як мета пізнання і стає безпосереднім змістом свідомості школяра. Гра є потужним стимулом до оволодіння мовою.

За рахунок використання дидактичних ігор на уроках у початковій школі створюються умови для формування і розвитку у молодших школярів загальнонавчальних умінь і навичок. А це досягається у процесі реалізації дидактичною грою низки її функцій. Аналіз відповідної наукової та методичної літератури засвідчив, що дидактична гра багатофункціональна. Дидактична гра у навчальному процесі виконує такі функції: навчальну, виховну, розвивальну, мотиваційну, контролюючу, компенсаційну, релаксаційну й оздоровчу. Аналіз цих функцій дидактичної гри, дозволяє стверджувати, що коли дитина виконує розумову діяльність із захопленням, вона не зазнає перевантаження навіть при затраті на виконання завдань досить значного часу. І навпаки, дитина швидко втомлюється, якщо виконує легкі, але одноманітні вправи, бо в цьому процесі не беруть участі позитивні інтелектуальні емоції (задоволення, радість, здивування).

У сучасній педагогічній літературі існує безліч теорій класифікацій ігор, і в кожній пропонуються ті критерії, які відповідають загальній концепції. До того ж, різноманіття типів, видів, форм ігор неминуче, оскільки невичерпне різноманіття ситуацій, які пропонує життя.

Сучасна педагогіка найчастіше послуговується класифікаціями О. Газмана, М. Кларіна, Н. Кудикіної, Д. Менджерещької, О. Савченко, Н. Седж, Г. Селевка, які диференціюють дидактичні ігри за такими ознаками:

- за змістом;
- за видами діяльності ;
- за формами організації;
- за ступенем активності дітей;
- за характером педагогічного процесу;
- за видами використаних матеріалів;
- за використанням навчального часу;
- за характером ігрової методики;
- за наявністю чи відсутністю сюжету тощо.

Дидактичні ігри, які використовуються на уроках мови в початковій школі, мають свою специфіку і належать до *лінгвістичних ігор*. Термін мовна гра ввів Людвіг Віттгенштейн, австрійський філософ-аналітик. В основу поняття «мовної гри» покладена аналогія між поведінкою людей в іграх як таких, і в різних системах реальної дії, пов'язаної з мовою.

Лінгвістичні ігри розвивають інтелект і творчі здібності учнів, дозволяють краще зрозуміти закони мови, розвивають увагу, пам'ять, сприяють мовленнєвій активності дітей, а також допомагають сформуванню необхідних мовленнєвих умінь та навичок, при цьому не перенавантажуючи дітей. Багато ігор вимагають умінь висловлювати свою думку в зв'язній і зрозумілій формі, використовуючи термінологію.

Ігри, які використовуються на уроках української мови в органічному поєднанні, розвивають не лише мовлення. Вони допомагають розвитку пам'яті, уваги, кмітливості, вміння класифікувати предмети, порівнювати їх, узагальнювати, диференціювати. Органічне поєднання гри та навчання сприяє також всебічному розвитку, формуванню інтересу до знань.

У методиці мови, як і в інших галузях педагогіки, наявні різні класифікації лінгвістичних ігор. Так, Л. Гамалій пропонує розрізняти такі лінгвістичні ігри: за місцем виконання: рухомі/нерухомі; за формою виконання: усні/письмові; за кількістю учасників: індивідуальні/колективні. Досить цікавою є класифікація лінгвістичних ігор Г. Передрій, яка окремо виділяє мовні конкурси.

Ми спиратимемося на класифікацію, яку запропонував П. Баєв[1], де ігри розподілені за розділами лінгвістики; при цьому в кожному з них є ігри, що допомагають відпрацьовувати комунікативний аспект. За цією класифікацією лінгвістичні ігри поділяються на такі групи: *фонетичні, графічні, лексичні, граматичні, синтаксичні, ігри для розвитку зв'язного мовлення*. Зрозуміло, що всі вони взаємозв'язані між собою.

ФОНЕТИЧНІ ІГРИ використовуються для ознайомлення та закріплення знань про звуки мови, виділення слів з конкретним звуком з низки інших, складання схем звукової структури слів.

Наведемо приклади фонетичних ігор.

Піраміда

На двох гранях піраміди запишіть слова-іменники, замінивши рисочки буквами. На одній грані слова повинні починатися і закінчуватися голосним звуком а, на другій – приголосним т. У кожному наступному рядку слово повинно мати на одну букву більше, ніж у попередньому. Складіть самостійно такі піраміди на звуки [о] і [к].

а-а	т-т
а--а	т--т
а---а	т---т
а----а	т----т
а-----а	т-----т
а-----а	т-----т
а-----а	т-----т

Утворіть нове слово

Ведучий називає або записує на дошці слово. Учасники гри, додаючи або віднімаючи на початку чи в кінці слова один звук (голосний або приголосний), утворюють слово з новим значенням. Виграє той, хто першим назве слово.

Слова для гри: 1. Лук, линок, буря, міх, буква, їжа, база, пар, суд, кобза, лин, мак, лан, лак, резина. 2. Тире, коса, баштан, вжити, горе, окомір, опора, хорт, дзвін, отара, курок.

ГРАФІЧНІ ІГРИ – спрямовані на графічне зображення літер, складання і читання складів, слів і речень.

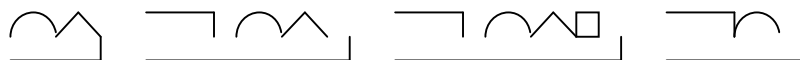
Допиши літеру

У цій грі переможцем стає той, хто найшвидше допише літеру, від якої йому запропонований лише якийсь один елемент. Якщо ж цей елемент використовується у написанні кількох літер, то нагороду отримує та дитина, яка найшвидше напише усі можливі літери з цим елементом.

Знайди пару

Встановіть відповідність між словами та моделями.

Пролісок приліт листок усмішка



Нагороду отримує та дитина, яка найшвидше виконає завдання.

ЛЕКСИЧНІ ІГРИ – сприяють збагаченню й уточненню активного словникового запасу дітей.

Добери риму

Ведучий називає слово, а учень, до якого він підійшов, повинен швидко дібрати до нього слово, що римується з ним, далі другий учень і т.д.

Наприклад: сонце – віконце; робота – турбота; ходити – водити.

Вибуває з гри той, хто довго не може дібрати слово.

Згрупуй слова

Із поданих слів обрати і згрупувати слова, близькі за значенням. Виграє той, хто першим запише синонімічні ряди.

Матеріал для гри: *столяр, будинок, будова, фабрика, справа, завод, труд, метелиця, робота, завірюха, шило, праця, комбінат, хуртовина, хуга, сівалка, заметіль.*

СИНТАКСИЧНІ ІГРИ – закріплюють уміння будувати речення та словосполучення.

Хто швидше?

Клас ділиться на дві команди. Завдання: хто швидше складе речення з хаотично розміщених слів, виділить, наприклад, головні члени і пояснить орфограми і пунктограми.

Рідний, я, мій, люблю, краю, тебе.

Правильний варіант:

Мій, рідний краю, я люблю тебе.

Пунктограма: кома при звертанні.

ГРАМАТИЧНІ ІГРИ мають на меті навчити дітей розпізнавати граматичні категорії частин мови, які вивчаються у початковій школі.

Хто протримається найдовше?

У поданому тексті називайте почергово всі частини мови. Хто помилився, вибуває з гри. Хто протримається найдовше, той найкраще знає частини мови, отже, одержить найвищий бал.

Лото

Обладнання: картки зі словами, червоні та зелені кружечки.

Завдання: закрити на картці червоним кружечком ті іменники, що відповідають на питання хто?, а зеленим – що відповідають на питання що?

Хід гри: кожному учневі роздаються картки і кружечки; по сигналу розпочинають закривати іменники, що відповідають на питання хто? червоним кружечком, а зеленим – іменники, які відповідають на питання що? Переможцем вважається той, хто правильно виконав завдання.

Подай сигнал

Обладнання: сигнальні картки «однина», «множина».

Завдання: правильно визначити число іменників сигнальною картою. Переможцем вважається той, хто правильно виконає завдання.

Матеріал для гри: набір слів: *стіл, окуляри, лимон, рукавички, грибок, руки, книжка, сонце, мороз, лижі, парта, машини, зошити, заєць, м'яч.*

ІГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ УСНОГО МОВЛЕННЯ сприяють виробленню вміння чітко, логічно та послідовно викладати свої думки, а також практичному та творчому застосуванню набутих раніше мовленнєвих навичок та розвитку комунікабельності. До таких ігор належать рольові, драматичні ігри, ігри-театралізації.

Цінним для лінгвістичного розвитку школярів є складання різних видів *словесних головоломок*. На відміну від різних словесних ігор, головоломки призначені для індивідуального розгадування. Такі ігри збагачують словниковий запас дітей, розширюють кругозір, розвивають лінгвістичні здібності, вміння активізувати лексичний запас. У головоломках прийнято загадувати не будь-які слова, а іменники у формі називного відмінка.

Ігри-головоломки бувають таких типів:

Анаграма – це перестановка літер у вихідному слові, що приводить до утворення нового слова, наприклад: сорт – торс – трос, салат – атлас, клоун – кулон, сосна – насос, сукно – конус, бузок – козуб.

Анаграми можуть бути у формі вірша чи завдання для пошуку слова. Окремим різновидом анаграм є слова, які утворюються з інших слів при читанні справа наліво, наприклад: бар – раб, рот – тор, арап – пара, грот – торг, марш – шрам, сорт – трос.

Інший вид анаграм – слова, з букв яких можна скласти не одне, а кілька слів (повинна використовуватися кожна літера вихідного слова лише один раз). Такий вид анаграм можна назвати словниковою арифметикою. Наприклад: сторона = сон + рота, рядок = яр + док.

В анаграмах допустиме використання власних імен, зменшувальних форм іменників, множини.

Логогриф – різновид загадки, в якій задумане слово відгадується через перестановку, додавання або вилучення з нього звуків, букв чи складів. У завданні наводиться значення даного й очікуваного слів та зміни, які необхідно для цього провести.

Наприклад: віднявши перший звук, перетворити заплетене волосся на комаху (коса – оса); вилучивши звук, зробити з підземного комахоїдного ссавця хатню тварину (кріт – кіт); віднявши останній склад, замінити здійснення покарання на суворе покарання (карати – кара); додавши до кінця слова звук, перетворити розповідний жанр народної творчості на його оповідача (казка – казкар); переставивши склади, зробити з розпорядження державну скарбницю (наказ – казна).

Люблять нас усі збирати
Після дощика в ліску,
А як букву «Г» відняти,
Будемо плавати в ставку
(Гриби – риби)

Дроворуби його мають,
Ним колоди розбивають;
Якщо букву пропустити,
В річці слід його ловити
(Клин – лин)

Метаграма – це загадка, в якій задані слова відгадуються за ознаками, сформульованими в короткому римованому тексті, причому в умові такого завдання обов'язково вказуються букви, зміна яких змінює зміст слова. Наприклад:

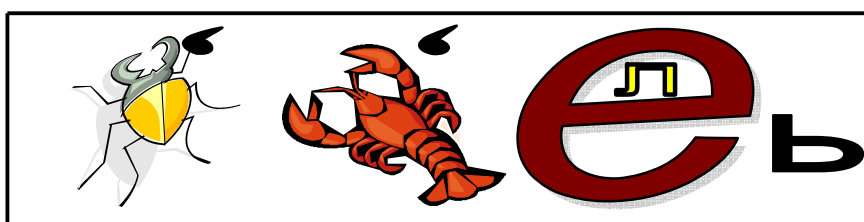
Із Г – написане стираю,

а з С – книжки в собі тримаю. (Гумка – сумка).

Мене ти здавна звик любити,
І завжди ситий ти за це.
Та тільки У та І змінити –
Залізу я на деревце. (Булка – білка).

Він у бурю, в хуртовину
Виростає біля тину.
Коли ж букву замінити, –
Можна буде в ньому жити. (Замет – намет)

Ребус – це загадка, в якій слово чи речення зашифровані з допомогою малюнків, букв чи знаків. У першому класі дітей знайомлять із загальноприйнятими способами розшифровування ребусів: (') кома зліва від малюнка означає, що від назви малюнка потрібно відкинути стільки ж букв, скільки ком; якщо малюнок перевернутий «догори ногами», – слово потрібно читати справа наліво; букви зліва від малюнків є початком слова-відповіді, справа – його закінченням; розташування букв чи слів над лінією і під нею говорить про те, що в слові відповіді є один із складів: на, над, під; якщо малюнок чи букви зображені всередині іншої букви, є значить, в слові-відповіді є буква в; якщо над малюнком закреслена буква, а над нею написана інша, це означає, що в слові-назві малюнка букву необхідно змінити на вказану.



Шарада – один з найпопулярніших видів словесних головоломок, суть якої полягає в тому, що задумане слово ділиться на декілька частин (склади), які в свою чергу, складають окреме слово. Поняття складу в шарадах не співпадає з поняттям складу в фонетиці. Склад в шаради лише в окремому випадку може бути фонетичним складом, але може складатися і з декількох фонетичних складів, або взагалі не містити голосних. Особливо шарада ефективна під час вивчення фонетики, графіки, морфеміки і словотвору. На

відміну від інших видів словесних головоломок, в шарадах виділені частини слова не обов'язково повинні бути іменниками, це можуть бути будь-які частини мови. Шаради прийнято загадувати у віршованій формі, хоча ця вимога і не обов'язкова.

Приклади віршованих шарад:

1. Перший склад – це сніп по обмолоті на покрівлю хати,
Другий – жінка, ще точніше – матирина мати.
А коли в одному слові поєднаєш те і те –
То буде квітка, що весною жовтим цвітом зацвіте. (Кульбаба)

2. На городі виростаю,
Трискладова, не проста я:
Крик ворони – перший склад,
В другім – ніжка топне в лад,
Нота – третій склад – музична,
Для людей я – страва звична. (Картопля)

3. Перше – гави крик знайомий,
Друге – в танцях є, повір,
Додаси ти ще займенник
І одержиш назву гір. (Карпати)

Щоб скласти шараду, треба виділити частини (звуки, букви, склади, морфеми, словотворчі елементи, слова) і зашифрувати їх. Наприклад, слово ялинка ділиться на три частини-склади: я-лин-ка, кожний з яких зашифровується: 1) особовий займенник з двох звуків, що позначаються однією літерою; 2) назва прісноводної риби з трьох звуків – голосного і двох твердих сонорних; 3) назва 15-ї літери української абетки; ціле – різдвяне, новорічне деревце. Або у слові розсудливий виділяється і шифрується чотири морфеми: 1) корінь дієслова осудити; 2) префікс іменника розбрат; 3) прикметниковий суфікс в іменнику проникливість; 4) закінчення прикметника твердої групи чоловічого роду у називному відмінку однини; ціле – прикметник із значенням – здатний мислити, розумний.

Чайнворд – це загадка-головоломка, яка передбачає відгадування за лексичним значенням слів, у яких остання літера попереднього слова є першою наступного. За оформленням чайнворд нагадує кросворд. За набором слів чайнворди бувають загальні (містять слова з різних галузей життя) і тематичні (присвячені одній

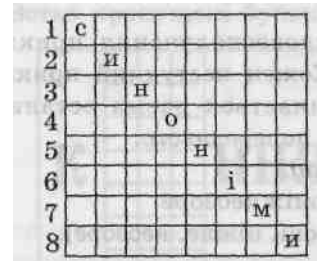
галузі науки, культури, побуту тощо). Зрозуміло, що тематичний добір слів має більшу пізнавальну й навчальну цінність, бо асоціативні зв'язки полегшують засвоєння і запам'ятовування слів та сприяють реалізації принципу міжпредметної інтеграції. Розгадування чайнвордів – це активна самостійна робота над словом, пошуки якого потребують кмітливості, інтелектуального напруження, а відгадування дає задоволення від успіху. Це своєрідне тренування мислення і пам'яті.

Кросворд – задача-головоломка для розгадування слів, є фігурою, яка розбита на квадрати, які треба заповнити буквами, щоб по вертикалі і горизонталі вийшла низка слів. Кросворди можуть мати різновиди

Кросворд «Синоніми».

Запиши слова, близькі за значенням до поданих.

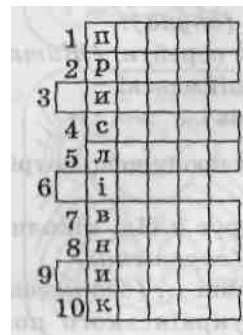
- 1) Усміхається; 2) визначний; 3) ледар;
- 4) поганий; 5) обдурити; 6) синь (неба);
- 7) цінними (подарунками); 8) плигати.



Кросворд «Прислівник»

Запиши прислівники, що мають протилежне значення до поданих слів:

- 1) Рано; 2) криво;
- 3) голосніше; 4) весело;
- 5) важко; 6) слабко;
- 7) легко; 8) грубо;
- 9) брудно; 10) прямо.



Ігри на уроках української мови не як самоціль, не заради розваги, вони є важливим засобом навчання і виховання. Тому для вчителя є важливими такі завдання:

а) визначити місце дидактичних ігор та ігрових ситуацій у системі інших видів діяльності на уроці;

б) доцільність використання їх на різних етапах вивчення різноманітного за характером навчального матеріалу;

в) розробка методики проведення дидактичних ігор з урахуванням дидактичної мети уроку та рівня підготовленості учнів;

г) вимоги до змісту ігрової діяльності у світлі ідей розвивального навчання;

д) передбачення способів стимулювання учнів, заохочення в процесі гри тих, хто найбільше відзначився, а також для підбадьорення відстаючих.

Організуючи гру, вчитель повинен враховувати вік дітей, рівень знань учнів з даного матеріалу, цікавість і зрозумілість умов гри.

Щоб ігрова діяльність на уроці була ефективною і давала бажані результати, необхідно обов'язково дотримуватися таких вимог:

1) дидактична гра повинна органічно включатись у навчальний процес;

2) кожна гра повинна мати мету, спрямовану на вирішення конкретних програмових завдань;

3) не варто організовувати навчальну гру, якщо учні недостатньо знають тему;

4) дидактичне завдання повинно поєднуватися з захопленням, гумором;

5) гра повинна бути творчою настільки, наскільки дозволяється правилами самої гри;

6) обов'язкове емоційне забарвлення гри;

7) не варто застосовувати ігри з тих тем, де вони не можуть дати позитивного ефекту;

8) правила гри не можна порушувати;

9) урок не повинен бути перенасичений іграми.

Проводити гру необхідно лише тоді, коли кожен учень забезпечений певним дидактичним матеріалом, чітко усвідомить мету і послідовність дій.

Учитель повинен весь час контролювати діяльність дітей, спрямовувати гру, заохочувати учнів запитаннями чи репліками, непомітно підтримувати слабших, підбадьорюючи їх, запобігати виникненню конфліктів.

При проведенні дидактичних ігор учитель разом з вимогами має добре знати методику проведення гри. Цьому сприятимуть знання

структури дидактичної гри. Більшість дослідників (Н. Кудикіна, Н. Седж, Д. Менджеричька) виділяють такі структурні елементи:

- 1) ігровий задум;
- 2) ігровий початок;
- 3) ігрові дії;
- 4) правила дидактичної гри;
- 5) підведення підсумків гри.

Всі структурні елементи дидактичної гри взаємопов'язані між собою і відсутність одного з них порушує гру.

Добираючи гру до конкретного уроку, учителю потрібно керуватися змістом програми та враховувати принципи побудови системи дидактичних ігор: методичний, психологічний, суспільно-моральний.

Методичний принцип вимагає опори на логіку самого предмета, програму та навчальний план. Більшість дидактичних ігор вирішують завдання поповнення, закріплення чи систематизації знань, отриманих у процесі навчання, тому учителю потрібно враховувати те, чи вивчений навчальний матеріал відповідно до програми, яка ефективність його засвоєння. У процесі гри діти повинні вміти оперувати знаннями, інакше гру доведеться переривати для пояснень та уточнень.

Психологічний принцип побудови системи ігор передбачає урахування вікових особливостей і можливостей, інтересів дітей. Як відомо, дуже прості ігри, як і надто складні, не викликають інтересу в дітей. Тому гра за ступенем складності повинна відповідати рівню психічного розвитку учнів. Варто зазначити, що гра – це, як правило, переживання, тому найактивнішою під час гри стає емоційна сфера. Подібно до того, як під час перегляду захоплюючого фільму глядачі стають причетними до його подій, так і в процесі цікавої гри її учасники можуть забувати про все інше. Гра може бути рухливою, коли поряд з емоційною активізується фізична сфера дитини, і може бути статичною з точки зору рухливості тіла – це ігри логічні, ігри на кмітливість, коли разом з емоційною активізується інтелектуальна сфера.

У відповідності з суспільно-моральним принципом ігри будуються так, щоб у дітей формувалися моральні якості: чесність, товариськість, почуття відповідальності за свої дії перед усім колективом тощо. Це те загальне, що потрібно знати учителям щодо методики проведення дидактичної гри.

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

Дидактичні ігри на уроках української мови можна використовувати для ознайомлення дітей з новим матеріалом та для його закріплення, для повторення раніше набутих уявлень і понять, для повнішого і глибшого їх осмисленого засвоєння, формування графічних умінь та навичок, розвитку основних прийомів мислення, розширення кругозору. Систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання.

Аналіз низки публікацій дозволяє виділити такі види уроків мови у початковій школі з використанням ігрових технологій: 1) урок-гра (наприклад, деякі уроки навчання грамоти, що мають на меті ознайомити дітей з новими звуком і літерою рольові ігри на уроці); 2) урок-конкурс; 3) урок-подорож; 4) урок-змагання; 5) урок-КВК; 6) урок-драматизація. В межах звичайного уроку використовуються ігрові завдання на певних етапах уроку як його структурні елементи (початок, середина, кінець; знайомство з новим матеріалом, закріплення знань, умінь, навичок, повторення і систематизація вивченого тощо) [5].

Результативність дидактичних ігор і цікавих завдань залежить від методики їх застосування. Позитивних результатів у навчанні мови дітей з використанням ігрових методів можна досягти лише за умови спрямованості кожної гри на вирішення програмових завдань конкретного навчального предмета. Позитивний ефект від використання ігор для навчання має виявитися одразу ж після гри. Якщо після гри вміння й навички учнів не розвиваються, це означає, що гра не ефективна і результати її впровадження негативні. Тоді треба шукати причини негативних наслідків. Їх може бути дві: перша – якість самої гри низька і не відповідає вимогам; друга – методика проведення гри має серйозні відхилення від належного рівня. Отож, маючи за мету отримати певну мовну користь і досягти бажаного навчального результату, ігрові технології необхідно ретельно добирати, планувати, готувати та керувати ними.

Ігрові технології на уроках мови у початковій школі не є другорядним видом діяльності, це – необхідна, частина уроку мови.

Саме гра дає змогу легко привернути увагу і тривалий час підтримувати в учнів інтерес до важливих і складних мовних тем, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу всіх учнів не завжди вдається.

Список використаних джерел:

1. Баев П. М. Играем на уроках русского языка: Пособие для преподавателей зарубежных школ / П. М. Баев . – М. : Русский язык-Медиа, 1989 . – 87 с.
2. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання // Рід.школа. –2002. –№ 10. – С.46-48
3. Гамалій А.Т. Ігри та цікаві вправи з української мови для 1 класів. –К.: Рад школа, 1981. – 98 с.
4. Ковтун Т. Ігрові завдання з логічним навантаженням на уроках української мови у 2 класі / Т. Ковтун // Початкова школа. – 2009. – №4. – С. 17-19.
5. Савченко О. Я. Дидактика початкової освіти: підручник / О. Я. Савченко – К. : Грамота, 2012. – 504 с.
6. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 1998. – С.23.
7. Стріха А. Д. Цікава граматикика / А. Д. Стріха, А. Ю. Гуревич. – К.: Рад. школа, 1991. – 124 с.